

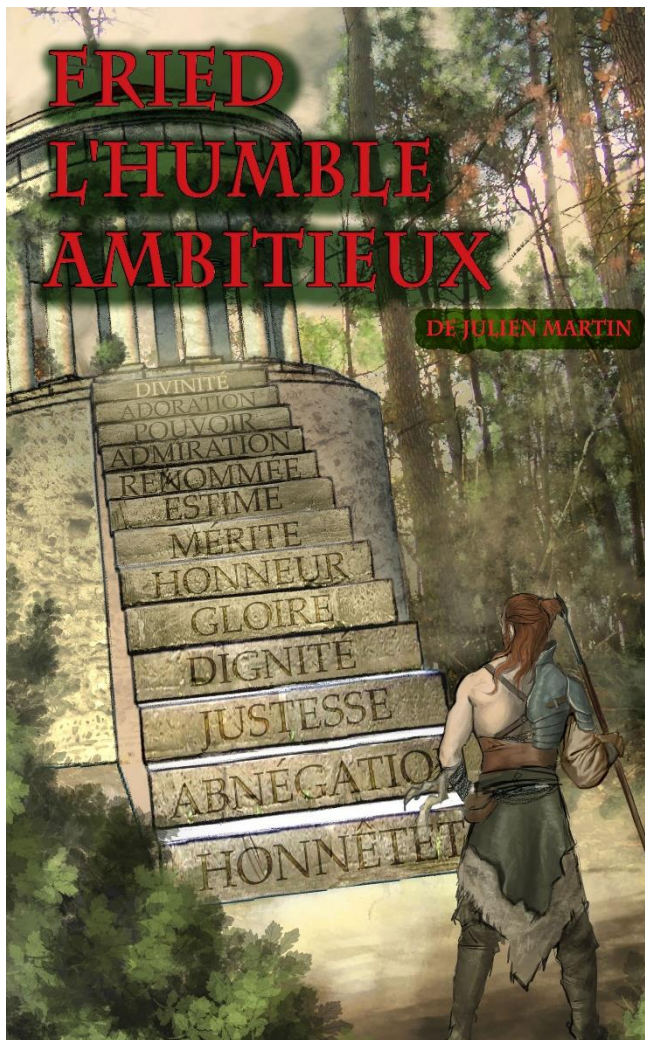
Fried l'humble ambitieux

Ce récit se déroule dans l'univers de Warhammer.

Je tiens à remercier Frédérick Demangeot pour ses corrections.

FRIED L'HUMBLE AMBITIEUX

DE JULIEN MARTIN



Résumé :

Fried est né avec un statut humble, il est le fils d'un bûcheron. Il connaîtra des moments de bonheur et des tragédies. Cela ne l'empêche pas d'être ambitieux, de chercher à dépasser sa condition sociale. Malheureusement les ténèbres envahissent son cœur petit à petit. Succombera t-il à l'appel de l'infamie ou parviendra t-il à rester vertueux ? À un moment il aura envie de transformer des gens en ballon de chair avec des bras et des jambes. Il luttera contre ses mauvais penchants, mais face au chant des ténèbres peu résistent.

Chapitre 1 :

Fried était un templier exemplaire du dieu Sigmar, il démontrait un zèle ardent à combattre les créatures infâmes du Chaos. Toutefois il ne tombait pas dans les travers de certains de ses pairs, il n'était pas un traditionnaliste rigide. Par exemple bien qu'il affectionne le combat à l'épée ou au marteau, il ne regardait pas avec mépris les utilisateurs d'armes à feu. Pour lui la loyauté à

l'égard de l'empire comptait plus que des querelles liées à telle invention technologique. En outre il faisait preuve d'une certaine modération. Quand il découvrait un adorateur des puissances sombres dans un village, il n'ordonnait pas l'extermination de tous les villageois pour satisfaire des pulsions de pureté.

Fried donnait une excellente image de son culte grâce à ses agissements. Ses performances en tant qu'agent pour traquer les ennemis de l'empire, et les cultistes des puissances de la ruine, lui attiraient l'estime de la majorité de ses camarades et de ses supérieurs.

Sa vocation guerrière faillit être contrecarrée par son père. Il n'était pas destiné à devenir un templier, son père bûcheron désirait que son fils suive une carrière similaire. D'ailleurs il ne comprenait pas l'attachement intense de sa progéniture pour Sigmar le protecteur de l'empire. Il croyait avec beaucoup plus de ferveur dans Taal la divinité de la nature. Néanmoins la mère de Fried avait d'autres ambitions pour son rejeton unique. Elle désirait que son enfant s'élève au-dessus de sa condition. Ainsi elle le confia à un prédicateur religieux qui passait par moment dans leur village. Fried eut la chance d'avoir un mentor

compatissant et généreux qui lui apprit à lire, écrire et manier différentes armes sans exiger de contrepartie, à part une promesse de faire le maximum pour protéger l'empire. Par conséquent il développa des facilités avec l'épée et le marteau de guerre, mais pas l'arc ou l'arbalète, ou d'autres armes à distance.

Une fois devenu adolescent Fried postula au sein d'un ordre guerrier. De par son habitude du milieu forestier, il porta son choix sur les Chasseurs de Sigmar, une organisation qui traquait les hommes-bêtes et d'autres monstruosité qui se cachaient dans les bois. Il commença au bas de l'échelle de l'ordre en tant que personne attachée aux soins des chevaux, et affiliée au ravitaillement en nourriture et boisson.

Toutefois il progressa rapidement dans la hiérarchie, il battit plusieurs combattants au bras de fer, et dans des duels martiaux. Alors un chef lui donna l'occasion de participer à une battue contre des créatures mutantes. Fried ne faillit pas dès son premier engagement, au contraire il prouva sa valeur. Il tailla en pièces vingt hommes-bêtes, et réussit même à défaire en combat singulier un minotaure. Le monstre à corps humain et tête de taureau faisait plus de trois

mètres de haut, maniait sans difficulté une hache de plus de deux mètres de long, d'un poids supérieur à vingt kilos. Il était capable de broyer avec un seul de ses poings le crâne d'un homme. Pourtant Fried l'affronta sans fléchir, il compensait la différence de force physique par une technique irréprochable à l'épée.

Cinquante fois le minotaure tenta de mettre en pièces son adversaire, cinquante fois Fried évita ses coups et répliquait par une attaque qui faisait mouche. Il n'infligeait que des blessures légères voire des égratignures à cause du cuir très épais de son ennemi, mais il n'abandonna pas la lutte. Pas un instant il ne douta de la justesse de sa cause. Résultat malgré sa vigueur impie, le monstre finit par périr, il perdit trop de sang pour continuer à vivre. Suite à son action d'éclat des vivats accueillirent Fried, qui devint un membre à part entière des Chasseurs de Sigmar.

Il se sentait très bien parmi ses pairs, et n'aurait pas été contre passer sa vie entière à chasser dans les bois des créatures, mais des sigmaristes influents l'envoyèrent participer à un débat à Altdorf, la capitale de l'empire. Au début Fried reçut des moqueries à cause de ses cheveux roux, et du fait qu'il appartienne à un ordre de

guerriers moins porté sur l'apparat que les autres. Toutefois il fit taire les jacasseries et les mots blessants, en démontrant un savoir qui prit au dépourvu les plus respectés des membres de l'assemblée.

En effet il parvint à citer de manière précise et cohérente le contenu de dizaines de livres, et surtout il témoigna une foi pure, sincère et élogieuse qui gonfla d'allégresse le cœur de la majorité des personnes qui l'entendit. Par conséquent Fried fut obligé de cesser de jouer les chasseurs de monstres dans les forêts, et de travailler dans la capitale.

Au début il renâcla à abandonner ses anciens camarades. Il regrettait les moments d'intenses actions dans les bois, et le fait d'avoir l'obligation de se raser la barbe tous les jours. Mais ce grand gaillard musclé, d'un mètre quatre-vingt-dix aux longs cheveux trouva de grandes consolations, notamment grâce à l'accès à des milliers d'ouvrages.

Il adorait lire et s'instruire, il pensait que le savoir constituait un moyen aussi important que la foi pour combattre les ténèbres. En plus Altdorf n'était pas totalement dépourvue d'ennemis à traquer. Il n'y avait pas les hommes-bêtes, par contre la ville contenait des cultistes du Chaos.

Malgré la vigilance des autorités sigmaristes, plusieurs religions interdites comptaient dans leurs rangs des notables qui usaient de leur influence pour inciter à rejeter les dieux de l'empire, et se tourner vers les divinités de la ruine.

Fried ressentit pendant quelques temps un certain remords à traquer des hommes, le doute s'installa dans son cœur. Toutefois quand il vit les dépravations de certains cultistes, il perdit rapidement ses hésitations. Problème plus Fried combattait le Chaos, plus il attirait sur lui l'attention des puissances de la déchéance.

Même s'il était heureux grâce à des frères d'arme comme Arel, ses jours de bonheur ne dureraient pas forcément. La discussion des deux camarades se déroulait actuellement dans un lieu servant à la fourniture de matériel, notamment de pièces d'armure, d'épée et de marteau.

Arel : Je trouve que les autorités sont trop gentilles avec les criminels. Certains juges condamnent à une peine symbolique des voleurs, sous prétexte qu'ils sont pauvres, c'est n'importe quoi.

Fried : Savoir pardonner quand le repentir est sincère est très louable.

Arel : Cela sert surtout à nous donner plus de travail à nous les templiers.

Fried : Même les plus illustres de nos supérieurs ont commis des péchés. Sigmar en personne a fait des erreurs quand il était un homme.

Arel : Il n'empêche que plus de sévérité pour les crimes rendraient service aux honnêtes gens.

Fried : Châtier encore et encore ne sert qu'à une chose, rendre haineux.

Arel : Passons à autre chose, je parie que je peux tuer bien plus de cultistes du Chaos que toi aujourd'hui.

Fried : Et pourquoi cela ?

Arel : Ma nouvelle épée est redoutable, et surtout mon entraînement m'a permis de devenir bien plus fort que toi.

Fried : On verra cela, je ne suis pas certain que tu me surpasses. Surtout que tu as gardé quelques points faibles, même si tu t'es renforcé.

Arel (confiant) : Vantard, je te parie deux couronnes d'or que je te mets la honte facilement.

Fried : Non merci, je n'aime pas gaspiller mon argent pour des futilités.

Arel : Avoue plutôt que tu as peur de perdre.

Fried (sarcastique) : Pas spécialement, je veux plutôt t'éviter de devenir pauvre.

La mission du jour consistait à débusquer un groupe de cultistes qui se réunissait à l'intérieur de

tunnels en pierre se situant sous la ville. D'après le principal informateur, les adorateurs du Chaos se chiffraient à une vingtaine. Ils comptaient une ou deux fines lames, mais la plupart ne constituerait pas un danger trop important pour des templiers bien entraînés. Malheureusement un rebondissement inattendu compliqua terriblement la tâche des sigmaristes. En effet Fried et ses camarades intervinrent un jour où plusieurs chefs de sectes liées aux ténèbres organisèrent des rencontres communes.

Ainsi les hérétiques des puissances de la ruine à combattre se révélèrent beaucoup plus nombreux que prévu, et surtout bien mieux armés. En outre il fallait compter sur un rassemblement de trente guerriers chevronnés pour épauler les cultistes. Par conséquent Fried et ses compagnons se firent largement dominer peu de temps après leur arrivée. Ils parvinrent avec l'effet de surprise à envoyer dans l'au-delà une dizaine d'ennemis. Cependant une fois l'embuscade éventée, les hérétiques se réorganisèrent et s'apprêtèrent à venger cruellement leurs semblables tombés.

Pour l'instant les sigmaristes demeuraient vivants, car les chefs adverses voulaient les capturer pour servir d'offrandes dans des rituels impies. Néanmoins encore quelques minutes et

Fried et ses camarades finiraient prisonniers d'un groupe d'adorateurs du Chaos. De l'aide viendrait peut-être afin de les sauver, mais les souterrains formaient un véritable dédale. La probabilité de bénéficier d'un secours à temps se révélait pratiquement nulle.

Fried entra dans une colère noire à la perspective de la mort ignoble qui l'attendait. Il puisa dans son ressentiment pour mettre en pièces ses ennemis. Un hérétique se souvint qu'il possédait une boule en verre renfermant du gaz soporifique, il s'employa alors à la lancer. Néanmoins Fried anticipa la manœuvre et balança un caillou d'un vigoureux coup de poignet. Résultat la boule provoqua le sommeil des meilleures troupes des cultistes. Ce retournement de situation glaça le cœur des suivants des ténèbres, et donna des motivations supplémentaires aux sigmaristes. Le cours de la bataille s'inversa, les suppôts des dieux sombres choisirent de battre en retraite.

Quelques sigmaristes voulurent mettre en pièces les ennemis restants, mais la majorité resta en arrière. Fried faisait partie des prudents, il ne désirait pas connaître un massacre probable. Les cultistes avaient l'avantage du terrain, ils

connaissaient comme leur poche les lieux. Et puis les affronter de manière frontale dans ces boyaux étroits ne servirait qu'à alimenter de lourdes pertes. Les hérétiques disposaient encore d'assez de forces pour écraser sans trop de problème les sigmaristes. La lâcheté de leurs chefs ne les empêchait pas de demeurer assez nombreux pour causer des ennuis monumentaux à Fried et ses compagnons. En outre s'occuper des blessés constituait une priorité importante.

Même si certains comme Arel touché à la jambe insistaient que l'on ne perde pas de temps à s'occuper d'eux. Finalement après trente secondes de palabres, les sigmaristes convinrent tous de lâcher l'affaire, ils avaient déjà accompli de belles actions d'éclat. Ils réussirent à porter un coup terrible à plusieurs sectes influentes liées aux dieux du Chaos. Arel l'insatisfait pestait un peu pour le principe d'avoir laissé des ennemis de sa foi s'échapper, mais même lui admettait que la journée se révéla très bonne.

Au lieu d'une vingtaine de cultistes neutralisés définitivement, ce fut une cinquantaine d'adorateurs qui se retrouvèrent tués ou capturés ; dont des chefs de premier ordre qui donneraient chacun des dizaines de noms sous la torture, ou d'autres moyens de persuasion.

Fried se sentit un peu honteux, il ne parvint pas à se concentrer convenablement à l'office du soir, dans la chapelle conçue pour l'accueillir lui et ses camarades templiers. L'endroit l'apaisait normalement, la vue des vitraux et des quelques sculptures de pierre de sigmaristes illustres du passé lui apportaient de la sérénité. Cependant Fried s'inquiétait beaucoup de l'état de la jambe de son ami Arel. Il se montra assez distrait au moment de réciter les prières. Bien qu'il rencontra un médecin qui lui tint des propos assez rassurants sur la blessure de son ami, Fried ne pouvait s'empêcher d'éprouver de l'angoisse.

D'habitude il ressentait un vif apaisement durant les moments de communion collective religieuse. Il constatait une intense paix dans son esprit durant les prêches et les autres sermons des gradés sigmaristes. Toutefois il n'arrivait pas à atteindre le calme spirituel habituel à cause de la force de son amitié, et de rumeurs inquiétantes. Les cultistes des ténèbres des environs auraient mis la main sur des poisons très efficaces aux effets certes lents, mais néanmoins terribles.

Ils enduisaient sans vergogne leurs armes avec des toxines aux conséquences assez effroyables. Ainsi même si un blessé survivait au

poison, il pouvait devenir un mutant. Des tentacules, des écailles et d'autres caractéristiques non humaines apparaissaient sur des victimes.

Fried le vertueux essayait de faire taire ses inquiétudes, de se montrer raisonnable et rationnel, pourtant il peinait à contenir son émoi. Il ne considérait pas seulement Arel comme un camarade de bataille fiable. Il le voyait comme un ami très cher, presque un frère spirituel. Il ne supporterait pas qu'un vaillant et honorable sigmariste tel qu'Arel, devienne un objet de traque de la part des autorités, une cible à qui l'on n'accordait que la mort peu importe les services rendus à la communauté.

Fried savait que beaucoup de ses compagnons templiers n'hésiteraient pas à tuer un allié qui développerait des mutations liées au Chaos. Pourtant le vertueux espérait de tout cœur que ce scénario ne se présente jamais à lui. Il priait souvent pour que les puissances de la ruine ne souillent pas l'esprit ou le corps de connaissances intimes. Fried savait que parfois des êtres gentils et pieux se transformaient en mutant par la faute de cultistes des forces des ténèbres. Le vertueux reconnaissait que la foi en Sigmar constituait un bon rempart contre le Chaos. Cependant il admettait qu'il arrivait que même le dévouement

religieux le plus sincère dans les dieux de la lumière, ne suffise pas toujours à protéger de l'influence des puissances de la ruine.

Fried se demandait s'il ne devait pas acquérir une bouteille d'eau bénie par une prêtresse de Shallya, la divinité de la guérison, pour l'offrir à son ami. Il ne voyait aucune honte à recourir à ce type d'agissement. Cependant il savait que certains sigmaristes traditionnalistes considéraient comme une faiblesse de compter sur une eau bénie par une personne d'un culte différent. Fried se tâtait pour élaborer une stratégie garantissant l'acceptation par Arel de son cadeau. Le vertueux se dit qu'il devrait peut-être mentir pour augmenter les chances que son présent ne soit pas refusé.

Il considérait le mensonge dans un but d'enrichissement personnel comme un comportement méprisable. Toutefois il apprit à composer avec la vérité pour préserver des familles. Il cacha à des pères, des mères, des frères l'appartenance d'un tel à un culte des ténèbres, afin d'éviter d'ajouter du chagrin supplémentaire à la perte d'un proche. La religion sigmariste comptait de nombreux adeptes qui pratiquaient de manière poussée le secret, qui ne renseignaient

que partiellement les gens, y compris les nobles et les riches.

D'un autre côté Fried se sentait mal à l'aise de raconter des fables à un ami. Il savait qu'un mensonge découvert créait des complications. En outre cacher ses agissements se révélerait compliqué. Les prêtresses de Shallya officiaient souvent au grand jour et en public, et elles passaient pour des gens qui détestaient la mystification.

De plus si la comédie du vertueux se trouvait découverte par des pairs, cela ferait jaser, voire lui vaudrait de la désapprobation. Néanmoins Fried était prêt à beaucoup de choses pour augmenter les chances de rétablissement heureux d'Arel. Ses amis comptaient plus que sa réputation professionnelle.

Chapitre 2 :

Fried apprit qu'Arel reprenait du service plus vite que prévu. Ainsi le vertueux se sentait forcé de laisser de côté la discrétion par crainte à cause de la précipitation de son ami. Donc Fried choisit de donner devant d'autres sigmaristes la bouteille d'eau aidant à la guérison. Il parla avec son ami dans un lieu dehors dévolu à

l'entraînement à l'épée, un pré rempli de pieux de bois pour exercer sa force en les frappant, et de deux ou trois zones délimitées par des bandes minces en tissu pour les duels à l'épée émoussée.

Fried : Tiens Arel je te donne cette bouteille d'eau bénite pour que tu te rétablisses plus vite.

Arel : Qui a consacré cette eau ?

Fried : Une prêtresse de Shallya.

Arel : Je te remercie, mais je suis confiant dans l'aide apportée par l'eau bénie de nos confrères prêtres.

Hans : Ton manque de foi en Sigmar me déçoit Fried.

Fried : Monsieur Hans, je crois dans la justice et la miséricorde de Sigmar. Mais je ne vois pas le mal à compter sur l'appui d'autres divinités dans certaines tâches.

Hans : La puissance de Sigmar est souveraine contre la plupart des maux, quand vous avez suffisamment foi en lui.

Fried s'abstint de trop répliquer à Hans, un supérieur hiérarchique élevé au grade de commandant, par volonté d'apaisement, et pour éviter de s'attirer la colère d'un imbécile imbu de lui-même. Il le voyait comme un élément très

négatif, une honte pour le culte sigmariste, mais il devait composer avec lui.

Hans ne devait sa position importante dans un clergé qu'à son lignage personnel, autrement dit les relations de sa famille et son statut de noble. Pourtant il s'imaginait posséder un haut niveau de mérite. Il faisait souvent la leçon à ceux en dessous de lui dans la hiérarchie. Il n'était pas dépourvu de certaines qualités. Par exemple il se montrait souvent courageux, cependant du point de vue de l'intelligence il se comportait souvent comme un idiot.

Ses initiatives désastreuses coûtèrent la vie à des dizaines de sigmaristes. Hans n'évitait le bannissement ou la rétrogradation que grâce à la position sociale très élevée de son père, et à la régularité des donations financières de sa famille. Fried espérait provoquer un jour la déchéance sociale de son supérieur. Pour l'instant il se contentait d'accumuler les preuves, de compiler des rapports, mais plus le temps passait, plus il avait envie de passer à un stade plus offensif. Il se retenait par crainte des effets problématiques d'une attaque pas assez organisée.

Plusieurs sigmaristes tentèrent de provoquer le renvoi de Hans. Ils récoltèrent seulement des ennuis monumentaux, tels que la fin d'une carrière

brillante, voire une peine de prison. La famille du commandant le protégeait très activement, et se montrait particulièrement agressive avec les gens qui remettaient en cause les qualités professionnelles de Hans. Par conséquent Fried attendait de posséder des preuves irréfutables avant de tenter de causer l'éviction de l'idiot.

Deux jours plus tard le commandant semblait de très bonne humeur. Il réussit à proposer un plan de bataille contre des cultistes du Chaos. Il parvint à convaincre des sigmaristes très influents de lui laisser la direction des opérations dans une attaque contre des suppôts des ténèbres. S'il réussissait, il espérait obtenir une augmentation de salaire voire même une promotion.

Hans avait les dents longues, il lorgnait sur des postes très importants. Il ambitionnait de devenir un archi lecteur, d'occuper ainsi une fonction religieuse faisant de lui un des plus hauts personnages de son pays, d'avoir la possibilité de posséder une voix dans la désignation de l'empereur. Pourtant il se berçait d'illusions. Les autorités sigmaristes étaient d'accord pour ne pas le virer, mais très peu adhéraient à l'idée de lui offrir une élévation dans la hiérarchie.

Beaucoup essayaient de trouver un prétexte pour que Hans se retire dans un coin isolé de l'empire, de préférence un endroit très calme et avec relativement peu de criminalité, ou d'activité d'hérétiques liés aux forces de la ruine.

Une fois que le père du commandant mourrait, il y avait de fortes chances que l'idiot se voit attribuer de force une mutation dans un lieu où il ne ferait que peu parler de lui. Hans ignorait qu'il était l'objet d'un profond mépris de la part de ses supérieurs. Il imaginait que son absence de montée dans les échelons depuis plusieurs années était due à la médisance et à l'incompétence de subordonnés.

Le commandant n'obtint la supervision de l'affrontement que parce que ses chefs imaginaient que la confrontation serait facile, que leur espion jura que les cultistes à appréhender étaient un petit groupe de mutants pitoyables, avec une culture martiale dérisoire. Bref que la charge héroïque de Hans l'idiot serait presque une promenade de santé, vu les effectifs importants déployés contre les hérétiques hostiles à Sigmar la divinité.

Les chefs du commandant lui recommandèrent tout de même de la prudence, et

de sonder le terrain avant de mener une unité dans le but de traquer des cultistes. Mais Hans se révéla en dessous de tout en tant qu'organisateur, ainsi bien qu'il faille combattre dans des souterrains obscurs, il négligea de veiller à ce que ses hommes soient correctement équipés en lanternes.

Il ne pensa pas non plus à déployer ses troupes pour obtenir un meilleur effet lors des combats, garantissant ainsi un risque beaucoup plus modéré de fuite des hérétiques. En outre les sigmaristes sous ses ordres seraient plus vulnérables à une contre-attaque et profiteraient mal de l'avantage de leur nombre, étant donné qu'ils progressaient dans des couloirs plutôt étroits, où seulement deux hommes pouvaient marcher de front.

Hans ne chercha pas à rafraîchir ses informations malgré la présence d'un espion dans les rangs ennemis. Il se borna à consulter en diagonale, sans vraiment les lire, des rapports anciens datant de plus de six mois sur les forces adverses. Il sermonna les guerriers qui voulaient s'équiper d'autre chose que d'un marteau de guerre à deux mains. Pourtant dans un espace confiné cette arme se révélait plutôt désavantageuse. Pour arranger les choses il exigea que ses hommes revêtent des uniformes voyants

au lieu de tenues noires pour l'attaque, résultat question discrétion ils seraient franchement désavantagés.

Le commandant refusait d'entendre raison. Il s'imaginait que sa stratégie bête, pour ne pas dire débile, ne gênerait pas du tout. Il croyait que l'enthousiasme, la foi et la fierté garantiraient la victoire de ses troupes. L'idiot pensait vraiment que sa stupidité n'engendrerait pas de pertes humaines, que si sa mission se soldait par des morts, ce serait la faute de défaitistes ou d'incompétents.

Hans le commandant jugeait que si sa mission actuelle réussissait, il se hisserait vers un niveau prestigieux. Qu'il cesserait bientôt de pratiquer la chasse aux cultistes dans des lieux isolés, pour intégrer un corps de cavalerie chargé d'escorter les nobles personnages qui se rendaient à la capitale de l'empire. L'idiot ne tenait pas compte de ses faibles notions d'équitation, il n'était pas monté sur un cheval depuis plus de dix ans, et il n'avait jamais été un cavalier très doué.

Cependant il considérait ses détails comme secondaires. Il croyait qu'une à deux leçons suffiraient pour le transformer en un chevaucheur resplendissant qui attirerait sur lui l'attention du

public par sa maîtrise de sa monture, sa prestance, et sa beauté. Certes Hans bénéficiait d'un physique avantageux, mais il risquait de sacrées déconvenues, d'engendrer de véritables catastrophes si son souhait d'intégrer une cavalerie urbaine se réalisait.

Même un cavalier émérite doublé d'un guerrier très compétent affrontait un contexte difficile quand il chevauchait en ville. Il fallait en plus de surveiller le ou les personnes à protéger, manœuvrer dans un lieu peu propice à l'équitation. Rien que la foule et les problèmes pour se déplacer sur un étalon dans certaines rues mettaient à rude épreuve les nerfs. Autrement dit il fallait mieux des vétérans aguerris et des personnes très calmes, pour occuper le rôle de cavaliers protecteurs des notables dans la capitale.

Or Hans s'avérait le contraire de posé, il y avait six mois, il donna un coup de poing à un serviteur dont le seul tort se limita à le battre trois fois de suite dans des parties d'échecs. Le commandant au poste de cavalier garde du corps de gens influents, était aussi pertinent que de confier à une tortue marine la fonction de gardien des frontières d'un désert aride à la chaleur accablante.

Fried le vertueux sentait que la mission de capture des cultistes risquait d'être éprouvante avec un chef comme Hans. Il essaya de raisonner son supérieur hiérarchique, mais il n'obtint rien à part un blâme. Il savait que lui et ses camarades sigmaristes bénéficiaient du nombre et de l'avantage des armes. Mais dans une bataille, la stratégie était un élément essentiel. Or l'idiot proposa une suite d'idées plus invraisemblables les unes que les autres. Il commanda d'avertir les hérétiques avant de tenter de les capturer.

Cette initiative servirait surtout à ôter l'élément de surprise, et à favoriser la mort de compagnons, même si elle contenait un certain esprit chevaleresque. En outre Hans ordonna l'emploi d'une bannière de combat, il ôterait ainsi une bonne partie du caractère confidentiel de la mission. La répression des cultistes devait s'opérer de manière secrète. Moins les gens du commun en savaient sur les mesures de contrôle des sigmaristes, plus le peuple serait calme. Or brandir un insigne de bataille d'une hauteur supérieure à deux mètres cinquante dans les rues, revenait à avertir de manière flagrante les gens.

Fried avait l'impression de nager en plein cauchemar, il craignait à juste titre que la mission ne tourne au désastre. Le commandant plombait

les chances de réussite avec ses suggestions loufoques. Pour arranger les choses, il semblait dans une forme olympique en matière d'élaboration de bêtises. Sa dernière trouvaille consista à équiper certains hommes et lui-même avec des armures démodées, des reliques datant de plusieurs siècles. Hans jugeait que des protections anciennes, et surtout non adaptées à la corpulence de leur porteur, valaient mieux que des armures faites sur mesure, sous prétexte qu'elles appartinrent à des gens illustres.

Plus le moment de la traque des suppôts des ténèbres approchait, plus Fried angoissait. Il était tenté d'abattre ses cartes contre Hans, mais il connaissait des personnes avec des dossiers à charge plus complets qui avaient récolté en retour un destin tragique en dénonçant le commandant. Alors le vertueux se força à attendre, même s'il se sentait lâche et méprisable. Fried considérait l'empire comme un pays où il faisait bon vivre, mais il comprenait par moment les agissements de certains agitateurs. Il admettait qu'un certain niveau de laxisme et d'incompétence gangrénait les institutions impériales.

L'exemple de l'idiot n'était pas un cas isolé. Le vertueux savait que certains généraux et

d'autres personnes qui occupaient des postes importants ne devaient leur ascension sociale qu'à leur statut d'aristocrate et à leurs richesses. Néanmoins Fried se comportait quand même comme un fidèle sujet de l'empire, car il croyait dans la fiabilité des institutions. Même si des dysfonctionnements existaient, il y avait aussi beaucoup de gens braves et méritants qui se battaient pour la justice et l'honneur.

Bien sûr des exemples révoltants se manifestaient de temps à autre. Des individus importants causaient des tragédies chaque jour à cause de leur bêtise et de leur orgueil. Mais d'un autre côté l'empire était un lieu rempli de gloire et de dévouement selon le vertueux.

Même si Fried était énervé par la faute du comportement de Hans, et de la punition infligée par le commandant, il continuait à voir l'empire comme un endroit qui méritait allègrement que l'on se sacrifie pour le défendre. La sanction envers Fried consistait à ne pas participer au combat en première ligne. Lui et neuf autres sigmaristes étaient relégués en tant que réserve de combattants. Il faudrait que leurs camarades rencontrent de très grosses déconvenues pour participer à la bataille contre les hérétiques.

Hans le commandant envoya comme prévu un émissaire pour négocier la reddition des cultistes, malgré des avis défavorables de ses subordonnés. Le messenger revint vivant, mais il arborait de vilaines blessures dont une marque au fer rouge représentant une étoile à huit branches sur le front. L'idiot ne comprenait pas que ses sublimes instructions orales n'aient pas provoqué une poussée de remords irrésistible chez les hérétiques. Puis il se souvint qu'il existait des esprits obtus que la magnificence rendait profondément jaloux.

Alors Hans ordonna une charge frontale, des subalternes lui suggérèrent d'affiner sa stratégie. Ils récoltèrent un regard furieux, et des promesses de sanctions disciplinaires.

Le commandant s'attendait à un combat splendide de la part des sigmaristes, et à une déroute monumentale chez ses adversaires, il eut le droit au contraire. Les hérétiques répondirent calmement à l'attaque contre eux avec beaucoup de sang-froid. Ils répliquèrent à leurs ennemis avec des tromblons, des armes à feu excellentes pour combattre un groupe, car elles envoyaient une véritable mitraille. Elles n'étaient pas faites pour toucher de loin, mais à courte portée elles faisaient un véritable carnage sur des assaillants.

Trois tirs presque simultanés de tromblons suffirent à tuer dix sigmaristes et à en blesser une vingtaine.

Les cultistes avaient d'ailleurs d'autres surprises à opposer à leurs ennemis, des arbalètes à coups multiples, des armes de jet capables de tirer six projectiles d'affilée. Ils comptaient dans leur rang comme nouveau venu un riche marchand spécialisé dans le commerce d'armes avec l'étranger. Par conséquent ils acquirent de quoi mettre en pièces à eux douze, plusieurs unités de soldats ennemis. Et encore les hérétiques n'utilisèrent pas leur principal atout dans la bataille. Hans malgré le fait qu'il chargea en première ligne demeurait vivant. Les cultistes du Chaos prirent cet événement étonnant pour un signe des dieux sombres, alors ils décidèrent de laisser la vie sauve au commandant.

Il restait cependant une menace contre les adeptes des ténèbres, les combattants en réserve du détachement de Hans. Fried et ses neuf camarades tinrent un conciliabule pour déterminer la stratégie à adopter.

Fried : Que fait-on ?

Arel : On devrait remonter à la surface et demander des renforts.

Fried : Je suis d'avis de tenter une nouvelle attaque sans appuis supplémentaires.

Arel : Quatre-vingt-dix de nos camarades sont gravement blessés ou morts en essayant d'éliminer les cultistes.

Fried : Oui mais ils ont suivi les ordres débiles d'un imbécile, je propose d'agir à la place intelligemment.

Arel : Que veux-tu faire ?

Fried : On attaque de plusieurs côtés à la fois les hérétiques pendant qu'ils fêtent leur victoire. Si nous l'emportons, nous laverons la disgrâce infligée par Hans l'idiot. Nos ennemis ne sont pas beaucoup plus nombreux que nous, et leur succès récent les poussera à se montrer orgueilleux, et moins vigilants.

Arel : D'accord je marche.

Chapitre 3 :

Les dix sigmaristes condamnés à servir de réserve de combattants par Hans se mirent d'accord pour attaquer les hérétiques sans l'aide d'autres effectifs. Ils hésitèrent sur la marche à suivre, et se cantonnèrent à attendre dans un premier temps. Fried le vertueux grâce à sa bonne vision nocturne, une caractéristique naturelle, vit

que les cultistes ne semblaient pas presser de partir vers une autre cachette, au contraire ils fêtaient leur triomphe. Ils s'enivraient en buvant copieusement, certains commençaient d'ailleurs à tituber.

Le vertueux sourit devant cette démonstration d'orgueil démesuré. Cela allait être beaucoup plus facile que prévu de venger l'affront de la dernière défaite. Puis il se força à reprendre contenance, les hérétiques bénéficiaient d'un bon armement, et ils savaient visiblement s'en servir.

Alors même si la partie s'annonçait plus facile que prévue grâce à la grande fierté des cultistes, et un certain manque de jugeote chez les ennemis, il fallait mieux rester concentré et continuer à considérer les adversaires comme une grave menace pour augmenter les chances de victoire. Fried se montra beaucoup plus prévoyant que Hans, il disposait d'un plan détaillé des souterrains, ce qui lui permit de diviser en cinq groupes de deux les forces sous ses ordres.

Dès que le vertueux passerait à l'attaque, les autres équipes devaient se ruer en même temps. Fried aurait bien voulu convenir d'un signal discret, mais il doutait que des chats ou des chiens vivent dans les environs. Il y avait bien des rats qui pullulaient dans le coin, toutefois le vertueux ne

connaissait pas leur manière de crier. Malheureusement même un plan bien rôdé pouvait échouer. En effet les cultistes firent semblant de s'enivrer, ils ne firent que boire de l'eau, de plus ils attendirent de pied ferme la venue de leurs adversaires. Ils agirent comme s'ils connaissaient à l'avance les actes de Fried et de ses camarades. Ils capturèrent vivants tous les ennemis les chargeant.

Les hérétiques exultaient, onze sacrifices à livrer à leur dieu cela constituait un moyen d'attirer très favorablement l'attention de leur divinité sur eux, même si l'une des onze victimes potentielles était un traître en puissance. Le vertueux ne comprenait pas pourquoi il échoua dans un premier temps, puis son regard croisa Hans et il lut sur son visage de la honte. Alors Fried comprit, cette personne vendit sans doute ses camarades pour rester en vie. Il semblait ne pas porter de traces de tortures physiques, des menaces avaient dû suffire à le faire craquer. Il se vantait de son courage, et pourtant il se dégonfla comme une outre, il se montra honteusement soumis quand il se trouva dans une situation difficile.

Le vertueux se mit à espérer que le commandant subisse de sacrés outrages, et des tortures terribles, puis il se sentit coupable. Hans méritait un châtement, mais il fallait qu'un tribunal fixe la sentence. Ce serait se mettre au niveau des pires suppôts des ténèbres que de s'exalter devant le supplice d'un sigmariste par des cultistes du Chaos. Fried se mit à réfléchir après sa phase de colère et de remords. Il chercha autour de lui un moyen de défaire ses liens et de venir en aide à ses compagnons.

Il avait les mains liées dans le dos par des entraves de corde solides, et celui qui l'attachait s'y connaissait en nœud. Ce qui réduisait sensiblement les options du vertueux, Fried devait avant tout se libérer pour espérer jouer un rôle dans le sauvetage de ses compagnons. Pourtant plus il examinait sa situation, plus il lui semblait être dans une impasse.

Fried éprouva pendant quelques secondes un désespoir profond. Puis il fut tiré de ses pensées noires par une voix suave et envoûtante. Il était apparemment le seul à pouvoir l'entendre, il chercha d'où provenaient les paroles de celui qui lui parlait. Quand le vertueux réalisa que son interlocuteur se révéla une épée-démon, alors un frisson le parcourut.

Le trésor de guerre, la propriété du chef du culte du Chaos, en avait marre de servir des petits joueurs. Le démon à l'intérieur fut enfermé dans une arme, puis offert à un groupe mineur en punition pour un acte de rébellion contre une entité puissante. L'épée-démon décelait la moralité du vertueux, il désirait le tenter. Il était comme un gourmand confronté à une délicieuse friandise.

L'arme-démon promettait de réaliser les rêves les plus fous de Fried le vertueux. L'outil de mort sentait qu'il pourrait accomplir de grandes choses grâce à lui. Il en avait marre de travailler pour un groupe de cultistes aux ambitions jugées déplorables. En effet les hérétiques désiraient juste prendre le pouvoir à l'échelle locale, ils ne convoitaient pas de responsabilités politiques au niveau national.

Résultat l'épée-démon en avait marre, quitte à servir des idéaux, elle voulait voir les choses en vraiment grand, que son possesseur vise très haut, comme par exemple le titre d'empereur. L'arme souhaitait que son propriétaire cherche à contrôler une province, voire une nation entière car c'était un moyen de briser sa malédiction. Le démon qui habitait l'épée ne vint pas de sa propre initiative à l'intérieur, il fut puni pour avoir comploté contre

ses supérieurs. Cependant étant donné ses brillantes actions, au lieu de la mort de son âme, sa peine fut commuée en un emprisonnement dans un objet. Le démon de l'arme pensait qu'il retrouverait un corps, s'il contribuait à réaliser de splendides actions pour son dieu tutélaire.

Avec de la chance, il serait même promu au rang de démon majeur, ou même principal favori. Mais pour concrétiser ses rêves, il avait besoin de l'appui de gens cupides qui aspiraient à une haute destinée, et qui possédaient les moyens de réaliser des fantasmes ambitieux.

Or pour l'instant l'épée travaillait pour une équipe de cultistes des forces de la ruine pas vraiment brillante. Les hérétiques auraient été décimés depuis belle lurette, s'ils ne bénéficiaient pas d'une chance insolente, et des dons prophétiques de leur dernier venu.

Fried ne savait pas quoi faire, il reçut une proposition alléchante, il disposait d'une bonne occasion de se sauver lui et ses camarades. Pourtant il hésitait car il connaissait le prix à payer en pactisant avec un démon, même avec les intentions les plus altruistes du monde. Une personne qui se liait volontairement aux ténèbres, se faisait très souvent arnaquer et subissait un sort peu enviable, à moins de circonstances

particulières. Les dieux et les autres entités du Chaos prenaient un malin plaisir à tromper les humains qui pactisaient avec eux.

D'un autre côté le vertueux considérait ses choix comme peu nombreux. Soit il coopérait avec l'épée-démon, soit il finirait probablement comme sacrifice pour une divinité de la déchéance. Certains sigmaristes affirmaient que tomber aux mains de cultistes du Chaos, n'empêchait pas de connaître un séjour paisible voire radieux auprès des divinités de la lumière. Pourtant Fried doutait un peu. Une partie de son esprit lui soufflait qu'il connaîtrait une éternité de souffrances dans un enfer en rapport avec les puissances de la ruine, s'il n'optait pas pour la coopération avec l'arme.

Le vertueux essaya de chasser des pensées qu'il jugeait déplorables, mais il ne parvenait pas à se débarrasser totalement du venin de l'appréhension. Finalement il se dit qu'il agissait pour protéger des compagnons, et qu'il n'était plus le jeune homme naïf qui gobait facilement les mensonges de ses aînés.

Alors Fried accepta de manier l'épée-démon. L'arme se dirigea à toute vitesse vers la main du vertueux, et lui donna la force de briser ses liens de corde. Les cultistes tétanisés par ce

retournement de situation, restèrent quelques secondes complètement incapables de réagir.

Ainsi Fried put décapiter deux hérétiques avant que ses ennemis ne commencent à s'organiser pour se défendre. Les suppôts des ténèbres entrèrent dans une rage terrible suite à la mort de leur chef. Ils jurèrent de supplicier atrocement le vertueux pour lui faire regretter ses actes. Ils mettraient en pièces très lentement l'insolent qui osa tuer un valeureux messenger des dieux du Chaos. Malheureusement pour eux, Fried se débrouillait beaucoup trop bien pour être inquiété par ses adversaires, il distribuait une tornade de bottes d'escrime et de coups d'estoc. Son savoir martial allié à la puissance démoniaque le rendaient invincibles pour des suppôts des ténèbres peu réputés.

La mitraille et les carreaux d'arbalète ne produisaient aucun effet sur le vertueux grâce à une protection surnaturelle. Ce dernier demeurait vulnérable aux lames parce que le démon respectait profondément le corps-à-corps, mais les quelques adversaires dotés d'épées ou de couteaux se déplaçaient à une vitesse d'escargot comparé à Fried. Le vertueux allait si vite qu'il distribuait plus de dix coups d'épée à la seconde.

Aucun des cultistes ennemis ne survécut, Fried n'était cependant pas débarrassé de tous ses problèmes. Il subissait l'influence pernicieuse de l'épée-démon qui cherchait à prendre le contrôle de son esprit. Le vertueux luttait pour rester maître de son corps, mais il devait réprimer l'envie très tentante de se gorger de puissance.

Il éprouva des sensations merveilleuses en maniant l'arme infernale. Il vécut des moments inoubliables en sentant un flot de magie noire envahir son corps. Il commençait à comprendre pourquoi certains vendaient sans hésiter leur âme pour honorer les divinités du Chaos. L'épée profitait de la dépendance chez Fried pour tenter de le dominer. Elle promettait de faire de lui le plus célèbre des guerriers de l'empire, si le vertueux consentait à lui laisser profiter de son corps de temps en temps.

Le démon se gardait bien de dire qu'il avait pour objectif final d'anéantir l'âme de Fried, de l'ingérer pour accroître sa puissance personnelle, et ainsi être le seul maître d'une enveloppe charnelle. Le vertueux endurait un terrible dilemme. Il désirait ardemment la richesse et la célébrité nationale, mais l'option de la damnation lui semblait une folie invraisemblable. Certes ses

objections morales perdirent en force après avoir goûté à la puissance démoniaque.

Cependant Fried demeurait un sigmariste pieux qui considérait la pureté de son âme comme un but important. Le démon se mit alors à surenchérir pour essayer d'acheter l'adhésion du vertueux. Il promit la possibilité d'entrer dans la légende au niveau mondial, de surpasser en renom Sigmar, de bénéficier en plus de la fortune, des plus belles femmes humaines. Cette approche le desservit, donc Fried finit par renoncer à manier l'épée-démon, même si une partie de lui-même hurlait de désespoir face à ce choix.

L'arme eut envie de crier de rage, mais elle rendit quand même service à Fried, elle altéra la mémoire de Hans et d'autres gens concernant les événements de la journée. Ainsi personne ne chercherait pas à rapporter aux autorités, que le vertueux mania une arme-démon. L'épée reçut un message d'entités hauts placées dans la hiérarchie démoniaque, qui démontraient de l'intérêt pour faire chuter certains justes dans la damnation. Le seul qui se souviendrait de ce qui se passa avec exactitude parmi les humains du coin serait Fried. Pour son entourage, il gagna une confrontation épique grâce à une bénédiction de Sigmar.

Le vertueux ne put réfréner un regard méprisant pour Hans en assez bon état, ficelé mais encore en vie et sans blessure apparente. Il s'occupa quand même de défaire les liens du commandant.

Hans : Je te remercie Fried de m'avoir sauvé. Je me montrerai reconnaissant, ne t'en fais pas.

Fried : Ce n'est pas la peine, moins je serai lié à vous mieux je me porterai. Je vous soupçonne d'être un traître qui nous a vendu.

Hans : D'après ce que j'ai compris les cultistes avaient une personne capable de lire l'avenir.

Fried : Votre parole ne suffit pas, je demanderai une enquête sur vous.

L'enquête sur Hans le commandant pour le motif de trahison aboutit à une conclusion favorable pour l'idiot. Toutefois l'abruti n'était pas tiré d'affaire, le fiasco de sa charge contre les cultistes lui valut de sévères reproches, même la protection de sa famille ne suffit pas à le protéger de remontrances. Désormais Hans serait cantonné à l'administratif, il aurait l'interdiction absolue d'aller sur le terrain en tant que combattant. Fried le vertueux de son côté bénéficia de chaleureuses félicitations. Il reçut une promotion, car il permit

d'éviter que des hérétiques ne se vantent d'avoir massacré un groupe important de guerriers sigmaristes.

Désormais Fried travaillerait comme chef d'une centaine de templiers. Il ressentit une joie immense à son avancement pour diverses raisons. La première consistait à la fierté de s'illustrer et d'exaucer un rêve cher de sa mère. La deuxième avait pour origine la possibilité de pouvoir lire des livres extrêmement intéressants. En effet le vertueux était avide de connaître les moyens de combattre le Chaos. Or son ancien rang lui interdisait l'accès à de précieuses sources de renseignements.

Fried disposait bien de conseils d'aînés. Mais il aimait beaucoup consulter les rapports d'experts sur les cultes des forces de la ruine, et les faiblesses des suppôts des divinités des ténèbres.

Il respectait le savoir oral, toutefois il voyait les écrits comme un excellent moyen de s'instruire, et de combattre avec plus d'efficacité les puissances de la ruine. Il jugeait les livres comme de précieux alliés dans sa quête de pureté. Il savait que certains grimoires interdits renfermaient des informations dangereuses qui pouvaient détourner des dieux de la lumière. Cependant le vertueux considérait qu'ignorer la

sagesse écrite revenait à se couper d'armes très précieuses pour le salut de l'humanité.

Fried appartenait désormais à un groupe chargé de châtier les sorciers, les propriétaires de grimoires de magie noire, ou d'autres objets jugés dangereux. Un des surnoms de son équipe était les destructeurs de bibliothèques interdites. En effet le vertueux et ses subordonnés mettaient beaucoup d'énergie à détruire les livres considérés comme utiles à des buts maléfiques. Mais ils arrivaient aussi qu'ils stockent pour les autorités certains ouvrages.

Cependant seules des personnes ayant démontrées un haut niveau de fidélité à l'empire, et se caractérisant par des états de service exceptionnels obtenaient généralement la permission de consulter les livres stockés sous le Grand Temple de Sigmar.

Même Fried subissait encore des restrictions, malgré de nombreux actes très méritants, quelques sections de rayonnage littéraire lui demeuraient prohibées. Pourtant il accomplit des exploits guerriers notables, il terrassa des centaines de cultistes, de mutants, et de créatures hostiles à l'empire. Cependant il ne bénéficiait pas encore de l'autorisation de

consulter certains livres. Il connaissait beaucoup de sombres secrets, mais il ignorait des détails importants.

Peu de gens disposaient d'un niveau d'accréditation aussi élevé que le vertueux. Toutefois Fried souffrait de lacunes sur certains aspects des puissances de la ruine. Il apprit des choses qui ébranlèrent pendant quelques temps sa foi. Il comprit que le Chaos tentait de nombreuses personnes, y compris des individus avec une réputation quasi irréprochable. Il découvrit que des sigmaristes très respectés travaillèrent dans la réalité comme de fidèles serviteurs des dieux des ténèbres. Le vertueux éprouva des doutes suite à une série de révélations dérangeantes. Il se demanda même un moment s'il ne devrait pas quitter le culte de Sigmar.

Chapitre 4 :

Fried le vertueux et ses templiers étaient en état d'alerte. En effet un comte électeur, une sommité politique de l'empire courrait un grave danger. Il avait une armée mais très occupée par des révoltes internes, et les templiers étaient les troupes les plus proches du lieu de l'enlèvement supposé. Le comte-électeur se retrouva victime de

skavens dit aussi des hommes-rats. Ces créatures dégénérées avaient l'intention d'utiliser apparemment le comte pour un rituel surnaturel impie, et de mettre en danger des milliers de personnes au moyen d'un enchantement magique maléfique.

Devant l'ampleur du péril une grosse mobilisation s'organisa, plus d'un millier de soldats furent réquisitionnés. Fried pensa que si la victime d'enlèvement avait été une personne d'un rang social inférieur à celui de comte électeur, il y aurait eu beaucoup moins de moyens alloués pour lutter contre les skavens.

Il se sentit mortifié d'avoir ce genre de pensées. Mais cela n'empêchait pas une petite voix intérieure de lui souffler que les gens de l'empire se comportaient souvent comme des hypocrites. Qu'ils faisaient passer la richesse personnelle et le statut social devant l'honneur et la moralité. Qu'une catastrophe menaçant dix mille gens du peuple pesait moins lourd pour les autorités que le meurtre d'un dignitaire de la noblesse.

Le vertueux restait un fidèle sujet de l'empire, toutefois il subissait des tensions internes, sa partie sombre devint plus active depuis qu'il mania une arme-démon. Fried n'osait

s'ouvrir devant personne sur ses tourments, de peur de passer pour un faible voire pire. Il pensait qu'il devait montrer un exemple pratiquement irréprochable de par ses responsabilités. S'il prouvait qu'il doutait parfois fortement de la justesse de la cause impériale, il avait peur de semer la dissension chez ses hommes. Alors il se taisait, il gardait pour lui ses angoisses intérieures et ses conflits de pensées.

Suivre la piste laissée par les skavens se révéla facile. Au point que le vertueux soupçonna un piège. Il mit ses subordonnés sur le pied de guerre, mais il n'arriva pas à convaincre la majorité des autres chefs de suivre ses conseils. Les traces des ravisseurs menaient vers la prairie de la météorite, un endroit qui devait son nom à la collision d'une pierre céleste dans les parages. Fried se demandait s'il n'aurait pas été plus prudent d'envoyer des éclaireurs pour sonder le terrain, cependant il renonça à cette idée.

Il soumit la suggestion de collecter des renseignements, mais des hauts gradés lui intimèrent l'ordre formel de foncer, et la menace d'une punition sévère s'il osait se montrer trop prudent. La majorité des chefs de Fried pensaient qu'il n'était pas adapté de perdre une seule minute,

donc ils optaient pour commander une marche forcée sans se soucier de l'étude du terrain. Ils voulaient récolter le prestige de sauver un comte-électeur, y compris si cela impliquait des pertes sévères pour leurs troupes.

Plusieurs unités chargèrent sauvagement et certains soldats poussèrent des cris tonitruants. Le vertueux estima que puisque la discrétion n'était plus possible, autant se joindre à l'attaque pour tenter de récolter de la gloire. Malheureusement il avait pleinement raison en ce qui concernait la mise en place d'un traquenard.

Les skavens attendaient de pied ferme leurs ennemis, et ils portèrent dès le début des hostilités de rudes coups. Ils disposaient le plus souvent d'un armement rouillé et de très mauvaise qualité. Ils partaient au combat avec au mieux une armure de cuir fait de bric et de broc, et une épée courte. Certains d'entre eux comptaient batailler avec seulement leurs griffes et une dague.

Par contre ils submergeaient par leur nombre leurs adversaires. Au point que la confrontation tourna vite au massacre. Les lanciers humains furent les premiers à tomber sous la pression ennemie, puis ce fut le tour des épéistes et des manieurs de fusil à un coup. En moins d'une minute plus de la moitié des hommes fut massacré.

Les troupes humaines se débandèrent rapidement devant la frénésie adverse. Le rapport était de l'ordre d'un contre cinq au moins. Et si les hommes-rats avaient généralement moins de force qu'un soldat ennemi, par contre question rapidité ils étaient franchement véloce. Ajouté à cela qu'ils semblaient surgir de partout à la fois, vu qu'ils venaient de la gauche, la droite, devant et derrière. Alors les hommes ne savaient plus quoi faire, ils ressentaient fréquemment une peur panique. Un groupe de vingt cavaliers humains essaya de battre en retraite, il se fit brûler par un skaven maniant une machine impie envoyant des jets imposants de flammes vertes. Son réservoir de combustible explosa de manière spectaculaire dès qu'il eut fini de ricaner suite à son action d'éclat.

Si l'armement skaven faisait souvent pitié, il y avait parfois des éléments avec des armes vraiment dévastatrices. Par exemple ce qui ressemblait à des hommes-rats malades atteints de la peste et la lèpre et vêtus d'une toge noire crasseuse recouraient à un fléau lourd répandant des vapeurs toxiques. Leur arme se composait d'une boule creuse faite de pics et de trous reliée à une grande chaîne elle-même reliée à un bâton de bois, et elle véhiculait un poison gazeux très efficace. Heureusement ce groupe de dix créatures

redoutables qui faucha à lui seul un rang entier de lanciers, se disputa tellement, qu'il finit par s'entretuer mutuellement.

Les rares humains qui survécurent, demeurèrent vivants grâce à la fuite, ou à l'envie des skavens de faire des prisonniers.

Fried et ses subalternes résistèrent avec une grande vaillance, leur marteau de guerre semait l'effroi chez les hommes-rats. Le vertueux ressentait une immense fierté pour ses subordonnés qui parvinrent même à un moment à inspirer de l'angoisse à leurs ennemis. Malheureusement l'espoir s'évanouit quand des renforts massifs se présentèrent sous la forme d'une multitude de milliers de guerriers skavens. Résultat le vertueux et ses camarades se retrouvèrent débordés. Ils affrontèrent une marée inexorable de créatures, bien qu'ils tuèrent des centaines d'hommes-rats.

Quand Fried se réveilla ce fut pour s'apercevoir que ses deux mains étaient enchaînées à un mur. Il observa les alentours, et vit un décor qui lui semblait démentiel. Des créatures cauchemardesques grognaient et s'entredéchiraient, des monstres horribles poussaient des cris de rage. Il y avait des rats-

géants d'une hauteur de trois à quatre mètres dotés de bras, et de jambes, des croisements invraisemblables entre un cheval pour le corps et un chien pour la tête. Bref le vertueux ressentait l'impression qu'il se trouvait dans le laboratoire d'un fou furieux, qui essayait les techniques les plus invraisemblables pour satisfaire ses pulsions morbides et dérangées.

Fried examina ses entraves, il remarqua que ses liens de métal semblaient attaqués en partie par la rouille, mais ils demeuraient trop résistants pour lui. Le vertueux appela pour connaître l'identité de ses ravisseurs, toutefois personne ne lui répondit. Il regretta les résultats de la bataille, il accepta de participer à une folie alors qu'il soupçonnait un désastre. Il contribua à une tragédie juste parce qu'il ne se montra pas assez persuasif. Puis il se ressaisit, les lamentations attendraient.

Fried pourrait expier ses fautes en s'évadant et en ramenant à la surface le comte électeur, ou du moins essayer de périr en combattant, et non servir de cobaye pour une expérience folle. Il força pendant plusieurs minutes sur ses chaînes, mais il ne parvint à rien de concluant. Il se mit à prier Sigmar de lui accorder la force de s'en tirer. Il supplia les dieux de la lumière de lui permettre de réussir à se

libérer. Toutefois sa foi ne suffit pas à lui donner assez de muscle pour détruire ses entraves. Finalement un puissant coup de chance s'opéra.

Une des créatures du laboratoire jugea qu'il était temps de s'échapper, l'animal de sexe masculin défonça plusieurs barreaux de sa cage, et d'un coup de griffe démolit le mur servant de support aux chaînes du vertueux. Il avait assez de jugeote pour cacher le fait que sa force s'accrut suite aux effets de certaines expériences. Le monstre tout en muscles, de plus de trois mètres de haut, avec une tête de rat, mais deux bras et jambes regarda Fried avec curiosité quelques secondes. Puis il se désintéressa de lui, sa haine pour les skavens l'incitait à s'occuper des hommes-rats en priorité.

Fried espérait un répit suffisant le temps de trouver une arme, mais il fut déçu. Il put s'éloigner assez loin de la créature mais sans trouver de l'équipement militaire. Et nouveau coup du sort, un garde skaven armé d'une épée se rua vers lui. Il arborait un grand sourire à l'idée de maltraiter un prisonnier. Il prenait beaucoup de plaisir à malmener les humains, qu'il considérait comme une race inférieure tout juste bonne à servir de nourriture ou d'esclave. Il s'approcha, sûr de sa

victoire, et avec l'envie de bien tourmenter sa cible. Malheureusement pour lui sa proie savait bien se défendre. Ainsi le vertueux désarma son ennemi à coup de chaîne, puis il l'étrangla. Après une fouille rapide, il mit la main sur des clés.

Pendant un moment il pensa libérer certaines créatures pour provoquer du désordre. Puis il changea d'avis. Les monstres semblaient affamés, vu leur maigreur ils ne recevaient pas tous les jours de la nourriture en quantité suffisante. De plus vu les dents pointues de la majorité des bêtes, beaucoup devaient manger de la viande. Autrement dit en ouvrant les cages Fried allait devenir le prochain repas d'animaux féroces. Au bout de quelques de secondes de réflexions, il renonça à jouer les libérateurs de créatures, et se dirigea vers la sortie du laboratoire. La solution la plus raisonnable pour sa survie consistait à tenter de remonter vers la surface. Cependant le vertueux opta pour suivre une intuition le poussant à s'enfoncer dans les entrailles de la terre, à s'aventurer à l'intérieur des profondeurs de la cité souterraine.

Il reconnaissait que cette conduite ressemblait à du suicide. Qu'il connaîtrait probablement la mort en choisissant de partir vers le bas. Néanmoins une pulsion puissante l'incitait

à continuer son chemin vers les niveaux inférieurs de la ville skaven.

Fried se cacha à diverses reprises pour éviter plusieurs patrouilles de soldats skavens. Il se rendit compte que ses ennemis appartenaient à une véritable civilisation. Ils ne construisaient pas de magnifiques demeures comme les elfes, et ils ne fabriquaient pas des merveilles artisanales à la manière des nains. Toutefois ils représentaient une véritable menace rien qu'avec leur savoir sur les bêtes de combat. Normalement l'odorat des skavens aurait dû les alerter de la présence d'un humain tel que le vertueux, mais quelqu'un de très puissant protégeait Fried, et tenait à le rencontrer. Il le guidait et préservait pour l'instant sa vie. Toutefois il n'avait pas des intentions très altruistes. Ses ambitions se révélaient carrément maléfiques. Ses objectifs concernant l'humanité ne s'avéraient pas particulièrement réjouissants. Il complotait afin d'établir un règne tyrannique et destructeur contre les hommes qui contesteraient sa domination.

Le vertueux ignorait qu'il œuvrait involontairement à la libération d'un péril immense pour ses semblables, en se rapprochant de la demeure d'un prêtre skaven. Il prenait pour

un présage de Sigmar les informations reçues par télépathie. Il s'imaginait que sa divinité lui donnait un coup de pouce, mais dans la réalité Fried travaillait sans le faire exprès pour un des pires ennemis des humains.

Le domicile du religieux homme-rat différait beaucoup de ceux de la plupart de ses congénères. Autant beaucoup de maisons skavens se résumaient à des bouges puants pratiquement sans ameublement, et à la solidité très précaire ; autant l'habitation du prêtre était somptueuse, présentait une apparence et un faste digne des plus hauts dignitaires humains de l'empire. Elle se caractérisait par des colonnes de pierre finement ciselées, la présence de matériaux nobles comme le marbre, des sculptures très détaillées vraisemblablement réalisées par des artistes très talentueux. Bref le domicile du prêtre conviendrait bien comme palais aux plus snobs des aristocrates de l'empire.

Le religieux skaven était absent, et il exigeait qu'en cas de sortie hors de chez lui la non présence de serviteurs. Il souffrait d'une paranoïa extrême, il ne faisait confiance à personne. Il se méfiait de tout le monde, y compris des larbins qui démontraient une loyauté sans faille. Il voyait la

fidélité comme une comédie destinée à tester ses défenses. Il pensait que l'ensemble de ses congénères voulaient sa mort, et travaillaient pour des ennemis à lui.

Le prêtre gardait des gens considérés comme des traîtres auprès de lui, par volonté de prouver à ses adversaires qu'il ne craignait pas la félonie. Il estimait qu'ainsi il déconcerterait ses rivaux, et qu'il valait mieux se coltiner des espions connus plutôt que des éléments déloyaux sur lesquels les informations manquaient. Le religieux protégeait sa maison au moyen de puissants sorts de protection. Il refusait l'aide de quiconque dans sa tâche de surveillance de sa demeure. Même si les hommes-rats encourageaient la cupidité et la méfiance, le prêtre skaven battait des records. Ses craintes ne se révélaient pas toutefois complètement infondées. Vu ce que le religieux réalisa, il fallait mieux que le moins de gens possible soit au courant de son complot principal. En effet le religieux commit un sacrilège selon les normes de nombreux semblables. Il effectua un acte qui lui vaudra les foudres de beaucoup de rivaux, et des ennuis monumentaux en cas de manque de prudence.

Le prêtre accomplit une performance réelle. Néanmoins une part très importante de ses

congénères pardonnait difficilement l'audace et l'innovation, quand il s'agissait de s'en prendre aux figures du culte officiel. La majorité des skavens considérait l'adoration aveugle comme la seule option possible pour éviter des problèmes monumentaux, et garantir un avenir prospère.

Le prêtre homme-rat convainquit à coup de flatteries un verminarque, un skaven qui muta en démon majeur de fusionner avec une hache. Le religieux assura que la fusion serait temporaire, qu'il délivrerait le démon très rapidement, que l'enfermement avec une arme durerait quelques jours au maximum. Mais dans la réalité il gardait emprisonné le verminarque depuis des années, il refusait de tenir ses engagements. Il s'associa à plusieurs semblables versés dans la magie, et occupant des rangs très élevés dans la hiérarchie pour invoquer le démon. Par contre il fut le seul à survivre à un éboulement surnaturel, qui arriva pile au bon moment au bon endroit, suite à une incantation magique qu'il prononça très rapidement en présence de ses alliés hauts gradés. Le prêtre n'était pas complètement déraisonnable, s'il ne trouvait pas contraignant de sacrifier des centaines de serviteurs, il rechignait à vendre son âme.

Alors le démon guettait depuis des milliers de jours une occasion de se venger, de rendre infernale la vie du religieux. Problème s'il parvenait à influencer à distance certaines personnes, il ne réussit jamais à atteindre son but. Quant au prêtre, son égo surdimensionné et sa forte volonté lui permettaient de résister avec brio à une possession surnaturelle.

En outre le religieux prenait maintenant une montagne de précautions pour garantir l'absence de contrôle mental sur son personnel. Il excellait dans l'art de contrer les enchantements de domination magique. Par conséquent le verminarque se trouvait contraint de viser d'autres gens que des skavens, pour espérer sortir un jour de l'arme dans laquelle il était prisonnier.

Il choisit Fried le vertueux car il sentit une connexion avec les ténèbres dans son esprit. Il remarqua une souillure morale et surnaturelle certes pour l'instant très discrète. Mais avec le temps, il y aurait moyen de réaliser de grandes choses par l'intermédiaire de Fried qui disposait d'un potentiel certain. Le démon estimait qu'il pourrait grâce au corps du vertueux effectuer des choses très intéressantes. Qu'aussi bien le monde souterrain que celui de la surface tomberaient sous son joug.

Le verminarque réussit en puisant dans beaucoup de sa puissance à désactiver temporairement les systèmes de sécurité de la maison du prêtre skaven. Cependant il fallait que Fried se dépêche. Bien que le démon dispose de grands pouvoirs même en étant emprisonné dans une hache, il subissait des restrictions sévères. Son emprise sur les charmes magiques de la demeure s'amenuisait progressivement avec le temps. D'ici quelques minutes il serait presque à bout de forces, dans l'incapacité de déployer le moindre sort. Le verminarque, malgré son état de fatigue avancé jugeait impossible que Fried puisse résister à son emprise psychique. Un simple humain n'était pas de taille selon lui à résister à un démon, peu importe les circonstances.

Le vertueux se demandait ce qui le poussait à poursuivre sa descente dans les profondeurs. Il acquérait de plus en plus la conviction que ce n'était pas une divinité de la lumière comme Sigmar qui le guidait, mais une sombre entité avec des buts maléfiques. Néanmoins une curiosité morbide alliée à une intuition que parfois pour combattre le mal, il fallait s'allier avec des démons, incitait Fried à laisser de côté ses craintes.

Il y aurait quelques années le vertueux aurait tourné les talons et aurait refusé de compromettre son âme. Toutefois il changea au fil de ses lectures dans les caves du Grand Temple de Sigmar. Il concevait plus facilement que le recours à des méthodes peu orthodoxes méritait par moment d'être pris en compte en présence de graves enjeux.

Si le rituel magique où un comte électeur servait vraisemblablement d'ingrédient aboutissait, les conséquences risquaient de s'avérer tragiques pour des milliers de citoyens de l'empire. Alors Fried s'arma de courage, et descendit les marches qui menaient vers une salle contenant une superbe collection d'armes. Son attention fut particulièrement attirée par une hache d'une finition extrême. L'outil de mort recelait de nombreux ornements, mais il était impossible de douter longtemps de sa valeur dans un combat, tellement la hache irradiait de puissance.

Chapitre 5 :

Fried le vertueux, quand il remarqua l'arme-démon éprouva de la joie et de l'exaltation pour différentes raisons. Il y avait la possibilité de mettre fin à une situation cauchemardesque et de

sauver de nombreuses vies humaines. Mais aussi l'occasion de se sentir investi d'une puissance terrible qui le transformerait en parangon de la force, en un cataclysme vivant qui déciderait de la vie de milliers d'êtres vivants.

Fried agissait en partie par altruisme, mais sa partie sombre se réjouissait aussi d'un choix amenant des perspectives de pouvoir et de carnage. Elle lui soufflait qu'il serait possible d'avoir l'empire à ses pieds. Le vertueux chassa ses idées mégalomanes, et essaya de se concentrer sur sa tâche de templier, qui consistait à secourir un comte électeur.

L'ennui venait que la hache n'entendait pas servir un nouveau maître. Elle voulait acquérir son indépendance. Le démon à l'intérieur de l'arme refusait de plier, il désirait au contraire dominer Fried, le transformer en une loque vide, ou du moins en un esclave obéissant.

Une féroce bataille spirituelle s'engagea alors. Chacun des deux protagonistes tentait de prendre l'ascendant sur l'autre. Le démon confiant dans ses chances de contrôle mental considéra comme un travail insignifiant de commander son adversaire. Alors il ne recourut pas dans un premier temps à toutes ses forces spirituelles pour l'emporter. De son côté le vertueux se battait avec

toute la puissance de sa foi et de sa détermination. Résultat bien que le combat semble inégal pour lui, du fait de l'expérience millénaire et de la grande ruse de son ennemi, le vainqueur final de la confrontation fut tout de même Fried.

Le démon aurait pu l'emporter facilement, mais il se montra tellement arrogant, qu'il réagit trop tard au fait que son adversaire prenait l'ascendant, l'emprisonnait encore avec une bénédiction sacrée. Le pouvoir de la vertu et de la foi de Fried représentait un poison pour la créature infernale. Le démon enrageait, il promit une éternité de tourments en cas de non capitulation de son adversaire, cependant il se retrouvait contraint pour le moment d'obéir. Il eut cependant le temps d'envoyer un message télépathique pour la garnison skaven de la ville.

Pendant que le vertueux se reposait pour se remettre de sa lutte épique, il vit par une fenêtre de la maison qu'un solide comité d'accueil s'approchait. Pas moins de trois milles skavens convergeaient vers lui. Il y avait des hommes-rats à l'allure misérable nus ou seulement habillés d'un pagne, et sans le moindre équipement militaire. Mais aussi plusieurs bataillons avec de bonnes armes, des épées ou des hallebardes, ainsi que des

armures métalliques en fer de qualité. Les skavens étaient accompagnés par des créatures redoutables de plus de trois mètres de haut du type rats-ogres.

Fried se dit que réfléchir à un plan serait de la perte de temps, se cacher ne servirait probablement à rien. Alors il ne restait plus qu'à foncer dans le tas, en faisant le maximum de victimes. Les skavens rirent d'abord devant l'assurance du misérable humain qui les chargeait seul. Pourtant le vertueux transforma rapidement la sérénité de ses ennemis en une peur franche.

Il se battait avec une science du combat surnaturelle, ses mouvements se révélaient quasi impossible à suivre à l'œil nu, à chaque seconde qui passait le nombre de tués augmentait de manière exponentielle. Au départ Fried ne faisait qu'un à deux morts par coup de hache, mais rapidement l'effectif de ses victimes se gonfla de manière spectaculaire. Ainsi il envoya dans l'au-delà ses adversaires non plus deux par deux, mais trois par trois, puis quatre à quatre, ensuite cinq à cinq.

En sortant de la demeure le potentiel de destruction de la hache-démon s'amplifia considérablement. L'arme du vertueux le transformait progressivement en un cauchemar pour les skavens. Fried devenait une menace

ahurissante pour ses ennemis. Il se changeait en un monstre de puissance. Il faillit d'ailleurs se prendre totalement au jeu de la destruction, et fournir ainsi une nouvelle occasion au démon de tenter une prise de contrôle sur son esprit. Finalement le vertueux se calma et reprit ses esprits. Il réalisa alors qu'il était inutile de chercher à poursuivre le combat contre l'armée de skavens. Ses ennemis détalèrent à toute vitesse, dès que plus d'un tiers d'entre eux se fit décimer.

Fried le vertueux se questionna sur la démarche à adopter. Il pouvait nettoyer l'ancre d'une multitude de créatures néfastes pour les humains, ou bien se concentrer sur sa mission de sauvetage d'un comte électeur.

Sa partie sombre l'invitait à choisir l'option carnage, l'incitait à privilégier le massacre de nombreux skavens. Mais finalement il privilégia de délivrer le comte. Il sentait que s'il maniait trop longtemps la hache-démon, son esprit risquait de se retrouver corrompu de manière irrémédiable. Qu'il développerait probablement une soif de sang incontrôlable. Qu'il se caractériserait sans doute par une cruauté pratiquement sans limite.

Il ne sut pas dans quelle direction chercher dans un premier temps, mais en imposant sa

volonté à l'arme-démon, il découvrit le lieu probable d'emprisonnement du comte. Le vertueux s'attendait à une contre-attaque ennemie féroce d'ici un court moment. Il mit la main sur ce qu'il considérait comme un trésor impie très important. Alors il imaginait que ses ennemis se bousculeraient pour tenter de s'approprier la hache, ou du moins la restituer à son propriétaire.

Pourtant au bout d'une demi-heure aucun skaven ne vint à sa rencontre. Fried ne comprenait pas ce qui se passait, pendant un temps il redouta des attaques furtives. Mais rien n'arriva, aucune créature n'essaya de le poignarder dans le dos, aucun piège retors ne se déclencha, aucun traquenard redoutable ne se produisit. Le vertueux s'interrogeait sur les raisons de l'absence d'adversaires. Il ne regrettait pas cet état de fait, cela lui permettait de maintenir un certain niveau de contrôle sur son arme-démon. Toutefois il jugea assez déconcertant le manque de tentatives de meurtre de la part de ses ennemis skavens à son égard.

L'explication de la faible implication des hommes-rats et de leur volonté de ne pas s'engager dans un affrontement violent venait de leur lâcheté naturelle. Le vertueux fit une très forte

impression sur les skavens, et dégageait une puissance palpable capable de pousser un enragé amateur de combat à réfléchir avant de charger.

Alors inutile de s'étonner de problèmes de volonté pour attaquer de la part d'êtres lâches par nature comme les hommes-rats qui ne se mêlaient d'un combat seulement quand les chances s'annonçaient très favorables.

Ainsi Fried put tranquillement s'aventurer dans les galeries souterraines. Dès qu'un skaven sentait son approche, il déguerpissait très loin pour éviter une confrontation avec une personne massacrant sans se fatiguer près d'un millier de soldats en quelques minutes. Cependant Fried n'était pas tiré d'affaire malgré sa relative tranquillité. Il progressait sans trop de difficulté, néanmoins il peinait à rester lucide et concentré.

L'influence de la hache-démon le perturbait, le vertueux luttait pour rester maître de son corps, mais l'arme faisait le maximum pour rendre fou son manieur. Elle n'arriva pas à l'inciter par les louanges et la menace à le pousser à rejoindre sa cause. Alors elle décida de perturber Fried afin de s'emparer plus facilement de son esprit. Plus la lutte se prolongeait plus le vertueux éprouvait des problèmes grandissants à conserver sa raison et sa sérénité. Alors il se hâta d'essayer

de localiser le comte-électeur enlevé. Heureusement pour lui après dix minutes de recherche il découvrit la cage du noble captif.

Le prisonnier paraissait encore lucide. Ses vêtements étaient sales, il avait maigri dans sa petite cage métallique lui permettant tout juste de se coucher. Mais il conservait encore un regard fier, il était isolé des autres humains, mais il avait l'air d'avoir gardé du répondant. Alors que Fried se rapprochait pour parler au prisonnier, un éclair d'énergie frappa par derrière le vertueux.

Le responsable de l'attaque sournoise était un prêtre skaven paniqué qui voulait impérativement récupérer la hache-démon. Il plaça de nombreux espoirs dans l'arme, il la considérait comme le principal pilier de ses complots. Il la voyait comme le seul moyen de rester vivant et influent. Alors il se décida à attaquer Fried le vertueux, bien qu'il éprouve une grande peur de mourir. Il vécut un court moment de jubilation quand son éclair toucha son ennemi, toutefois le religieux déçanta vite. En effet son sort offensif ne causa absolument aucun dégât à son adversaire.

Le prêtre déchaîna alors une véritable tempête d'enchantements néfastes à l'égard de

Fried. Il invoqua des malédictions foudroyantes, des boules de feu vertes, des nuées de créatures hostiles, notamment des rats voraces mais le résultat fut moins qu'anecdotique. Le religieux ne parvint à rien du tout. Le vertueux bénéficiait d'une protection optimale et très efficace de la part de la hache. Il s'approcha de son adversaire avec la ferme intention de le décapiter, quand le prêtre supplia pour rester en vie.

Il promit de livrer tous les secrets qu'il connaissait en échange de l'épargner. Fried trouvait l'offre tentante, les informations manquaient chez les humains sur les skavens. Le vertueux jugeait l'interrogatoire du religieux, comme un bon moyen de réaliser l'ampleur de la menace de créatures vicieuses et dangereuses. Bien sûr s'encombrer d'une personne comme le prêtre constituait un moyen sûr d'attirer l'attention, et de subir des attaques d'autres skavens. Toutefois Fried voyait d'un très bon œil la perspective de ramener à la surface le religieux.

Il avait l'impression qu'il rendrait ainsi un sérieux service à l'humanité. Malheureusement la hache-démon débordait trop de haine pour accepter que le prêtre demeure vivant, alors elle l'élimina dans un accès de rage. Le vertueux n'arriva pas à canaliser le sort lancé par l'arme, par

conséquent le religieux mourut victime d'une lumière verte mortelle.

Fried poussa un cri de contrariété à cause de l'assassinat perpétré par la hache-démon, même s'il se ressaisit rapidement. Il se concentra sur sa mission actuelle consistant à sauver un comte-électeur prisonnier. Le captif se révélait suffisamment bien portant pour marcher jusqu'à la surface. Le vertueux se mit aussi à chercher ses camarades, quand le noble exigea un rapatriement vers la capitale de l'empire. Fried essaya de négocier un peu de temps. Il argumenta que se faire aider d'autres personnes permettrait de réussir plus facilement à remonter vers l'air libre. Cependant le comte-électeur se montra inflexible, il tenait absolument à quitter le plus rapidement possible l'antre des skavens.

Le vertueux subit un dilemme moral, il hésitait entre laisser se débrouiller le noble pour partir à la recherche de compagnons prisonniers, ou obéir à un des plus importants personnages de l'empire. Finalement bien que cela lui fasse très mal au cœur, il opta pour la mission d'escorte du noble. Son sens de la hiérarchie l'emporta sur sa solidarité. Néanmoins Fried se sentait dégoûtant, il se considérait comme une personne abjecte. Il

laissa des camarades servir d'esclaves, de cobayes, ou d'aliments pour venir en aide à un noble hautain. Toutefois il ne se lamenta que quelques secondes. Il exprimerait des regrets, et pleurerait les morts une fois sa mission accomplie.

La progression vers la surface se fit sans rencontrer beaucoup de résistance. La réputation de personne terrifiante du vertueux auprès des skavens lui permit d'ôter l'envie de l'attaquer chez ses ennemis. Fried une fois de retour à l'air libre eut une nouvelle déception. Il était pressé de retourner dans les tunnels, même si l'air frais du pré était vu comme une bénédiction. Cependant le comte-électeur avait des exigences particulières.

Gunther le comte-électeur : Je vous remercie de votre intervention, bien que vous n'ayez fait que votre devoir.

Fried : Merci votre excellence.

Gunther : Bon ce n'est pas tout ça, mais vous devez m'escorter vers la capitale.

Fried (embarrassé) : C'est que, j'aurais voulu retourner dans les souterrains, essayer de délivrer d'autres prisonniers humains, voir si certains de mes camarades n'avaient pas survécu.

Gunther (en colère) : Hors de question, ma vie compte bien plus que celle de vulgaires soldats !

Maintenant assez discuté, emmenez moi à la capitale.

Fried (plein de dépit) : Bien votre excellence.

Fried comprit pourquoi certains révolutionnaires prêchaient avec un fanatisme véhément contre l'empire. Avec des personnes comme Gunther, il fallait une patience extrême pour ne pas leur cracher au visage, ou les frapper. Fried perdit beaucoup d'illusions au contact du noble, il s'imaginait les comtes-électeurs comme des exemples pour le peuple, des références positives qui méritaient le respect. Or le vertueux se retrouva confronté à une cruelle réalité. Il découvrit que les piliers de l'empire pouvaient être des personnes profondément méprisables.

Fried savait qu'il arrivait que des aristocrates se comportent de façon horrible, que le statut social et la moralité constituaient deux choses différentes. Toutefois le vertueux crut pendant longtemps qu'une personne avec le rang de comte-électeur était généralement différente. Qu'elle surpassait par son intelligence et son sens de l'honneur la majorité des gens. Fried comprit avec amertume que l'empire était gouverné par moment par des êtres ignobles. Que la gestion de l'état se révélait confier de temps à autre à des

individus avec absolument aucun respect pour les humbles, qui se fichaient royalement du peuple.

Le vertueux éprouva alors une immense lassitude, et un profond désespoir. Il se demanda s'il ne devrait pas se retirer dans une forêt, pour vivre loin des hommes. Puis il considéra cette option comme trop facile. Il ne méritait pas le bonheur, il privilégia Gunther un être horrible au détriment de valeureux compagnons. Il n'avait pas le droit à une retraite paisible, il devait passer sa vie à expier sa faute terrible. Fried jugeait qu'il ne pourrait laver partiellement son honneur qu'en mourant au combat.

Chapitre 6 :

Fried passa de souriant et affable à renfermé et taciturne. Il se sentait honteux d'être encore en vie alors que beaucoup de ses camarades périrent. Mais surtout il éprouvait de la culpabilité pour ne pas être allé au secours de ses compagnons. Une fois le comte-électeur accompagné à la capitale, le vertueux demanda des renforts pour châtier les skavens. La réponse de ses supérieurs fut un refus clair et net d'envoyer des troupes.

Les chefs sigmaristes arguèrent qu'il y avait d'autres menaces plus pressantes. Fried

supporta mal le dégoût inspiré par la volonté de ses supérieurs, d'oser condamner à une mort certaine des gens dévoués à l'empire qui consacrèrent des années voire, des décennies à rendre service au culte de Sigmar.

Le vertueux gagna quand même quelque chose en parvenant à sauver un comte-électeur, il obtint le droit de consulter de nouveaux livres. Résultat il passa un temps de plus en plus considérable à examiner des grimoires. Il apprit des vérités très dérangeantes en lisant des ouvrages interdits au public, réservés à une minorité de sigmaristes. Par exemple il y eut de forts soupçons d'allégeance aux puissances de la ruine de quelques comtes-électeurs dans le passé.

Cette révélation rendit encore plus amer et déprimé Fried. Ainsi le vertueux se mit à douter fortement de la justesse de la cause impériale. Il pensa de plus en plus partir vers les terres du nord pour affronter une monstruosité et en finir avec la vie. Il aimerait bien combattre un des terribles dragons du Chaos. Il songeait souvent à se préparer à rencontrer un destin funeste. Quelques liens affectifs le rattachaient à la vie, tels que ses parents et des amis comme Arel. Néanmoins malgré que Fried éprouvait un amour sincère pour ses proches, il peinait progressivement à

considérer sa propre vie comme quelque chose de valeur.

Fried apprit par la suite une série de nouvelles qui n'arrangèrent pas son tempérament sombre, mais qui l'amplifièrent. Le plus préoccupant des événements fut la réhabilitation et la promotion sociale de Hans. En effet l'idiot devint un responsable influent dans la hiérarchie sigmariste, il attribuait maintenant des missions aux templiers de la capitale. Il cessa de s'occuper de dossiers administratifs grâce à l'intervention de sa famille. En échange d'un don de plusieurs milliers de pièces d'or au culte de Sigmar, Hans acquit un poste réputé.

Fried s'insurgea contre cette décision. Il implora ses chefs de faire pression pour empêcher Hans de provoquer des catastrophes. Il argumenta avec brio, néanmoins le pouvoir de l'argent avait une certaine prise dans la sphère religieuse sigmariste. Ainsi non seulement le vertueux n'obtint pas gain de cause, mais il fut rappelé à l'ordre et menacé de sanction, s'il persistait à s'opposer à l'idiot. Il ne comprenait pas l'aveuglement de certains de ses supérieurs hiérarchiques. Il était logique que plus Hans détiendrait de pouvoir décisionnaire plus il

causerait des problèmes graves. Il ne s'améliora pas, au contraire il développait continuellement de nouvelles habitudes dérangeantes.

Ses talents de flagorneur et de lèche-bottes étaient manifestes, mais Hans ne valait rien du tout en tant que stratège ou gestionnaire. Il démontra dès le début de ses nouvelles prises de fonction, une incompetence notoire et un comportement écœurant à l'égard de ses subordonnés. Par exemple il pratiqua un droit de cuissage sur certains hommes qu'il trouvait à son goût. Il obligea des subalternes mâles à coucher avec lui, et détruisit la carrière de ceux qui osaient refuser de céder à ses avances sexuelles.

Hans trouva Fried dans une bibliothèque contenant des milliers d'ouvrages vieux et épais, il dut faire des efforts pour se retenir de sourire.

Hans : J'ai une mission à te confier Fried, elle consiste à traquer Arel le traître.

Fried : Il doit s'agir d'une erreur, Arel est un fidèle sigmariste.

Hans : Il n'y a pas de doute sur la véritable allégeance de ton ami.

Fried : Justement ce ne serait pas possible de charger une autre personne de l'arrestation d'Arel ?

Hans : Non sauf si tu me montres un spectacle divertissant, du genre un agenouillement.

Fried ressentit une envie féroce de mettre son poing dans la figure de Hans, mais il se retint. Il n'avait pas envie de donner un prétexte officiel de sévir à Hans. Néanmoins il jugeait la situation comme complètement surréaliste. Il ne croyait pas une seule seconde dans les accusations infâmes contre Arel. Il s'agissait sans doute d'un complot de l'idiot pour se venger, Hans devait avoir fabriqué de fausses preuves qui obligeaient Arel à se cacher.

Toutefois le vertueux ne perdait pas espoir, il éprouvait la ferme intention d'innocenter son ami. Il irait jusqu'à l'empereur s'il le fallait pour permettre à son proche de retrouver sa dignité. Il considérait après réflexions qu'il disposait d'une bonne position pour aider Arel. Il empêcherait ainsi la mise à mort de son ami en tant que chef du groupe de traque. Il s'engagea dans des égouts désaffectés, la recherche s'annonçait laborieuse. En effet il fallait chercher dans un véritable labyrinthe souterrain, dans des endroits remplis de miasmes dégoûtants, d'odeurs infectes, et où la progression se révélait gênée par de nombreux éboulements de pierres. Fried s'inquiétait pour la

santé de son proche qui se réfugia dans un lieu terriblement insalubre, où attraper une maladie virulente était une formalité très simple. Il suffisait de boire un peu de l'abondante eau putride pour infecter gravement son corps.

Le vertueux se jura de tout tenter pour préserver la liberté d'Arel. Il promit aussi de faire tomber Hans par tous les moyens possibles et imaginables. Il fit le serment de ne reculer devant rien pour obtenir une peine de prison exemplaire, voire la mise à mort de Hans. Il savait qu'il s'attaquerait à une forte partie, qu'il affronterait une des familles les plus influentes de l'empire, mais il estimait capital de neutraliser une menace comme Hans.

Finalement Fried découvrit son ami dans un coin isolé, il s'arrangea pour éloigner son groupe pour pouvoir mener une conversation avec son ami en toute quiétude.

Fried : Arel, je suis heureux de te revoir.

Arel : Moi aussi, même si j'apprécierais que ce soit dans d'autres circonstances.

Fried : Ne t'en fais pas, je défendrais ton innocence.

Arel : Ce n'est pas la peine, je suis un mutant, j'ai développé une queue rouge au bas du dos. Je suis un traître aux yeux du culte de Sigmar.

Fried : Pourquoi ne détruis-tu pas ta mutation ?

Arel : J'ai essayé plusieurs fois, mais ma queue repousse plus vite après chaque découpe.

Fried : Ta mutation est connue ?

Arel : Hans l'a découverte grâce à ses espions, je suis contraint de me cacher. J'ai une faveur à te demander. J'en ai assez de me cacher, mais je n'ai pas le courage de mettre fin à mes jours. S'il te plaît tues moi.

Fried vécut un véritable cauchemar, lever la main sur son meilleur ami constituait un acte traumatisant, même s'il comprenait les sentiments d'Arel. Il réfléchit pendant plusieurs secondes, et se rendit compte que la mise à mort par son intermédiaire était la solution la plus miséricordieuse. Si le vertueux tardait trop, son proche serait arrêté, et envoyé en prison pour y subir des séances de torture.

Alors Fried accepta de tuer Arel bien que cela le navre au plus haut point. Il versa de nombreuses larmes. Il voulut dans un premier temps remonter le cadavre pour lui offrir une sépulture. Cependant il se rappela que les mutants

n'avaient pas le droit à un enterrement décent sur les terres impériales. Ceux qui différaient trop des standards humains servaient de nourriture pour les corbeaux et d'autres charognards, ou bien leur corps subissait le rite infâme de la crémation dans l'empire. Brûler un corps était généralement une punition dans le pays de Fried, il s'agissait selon la loi d'une mesure destinée à sanctionner les criminels ou les parias.

Le vertueux ne savait pas quoi faire pour la dépouille de son proche, la transporter serait franchement difficile, la cacher relevait de l'utopie. Il éprouva un sentiment d'écœurement tel, qu'il se mit à maudire les dieux de la lumière comme Sigmar. Il appela à l'aide les divinités du Chaos. Il promit de se livrer à des actes blasphématoires et impies, si les puissances de la ruine exauçaient son vœu de détruire le corps de son ami. Il s'attendait à être châtié pour son acte de rébellion envers Sigmar, mais au contraire il fut exaucé. Le cadavre d'Arel se mit à se flétrir à grande vitesse, sa chair se putréfia. Il ne resta que des os qui finirent à leur tour par disparaître.

Fried resta interdit devant le miracle accompli devant ses yeux, il se tourna vers les ténèbres, et il obtint satisfaction. Alors il consulta

avec une ferveur décuplée les livres interdits. Il espaça progressivement les occasions de dormir. Il se concentrait avec fanatisme sur la lecture de grimoires et d'autres ouvrages. Le manque de sommeil, la haine et le désespoir finirent par modifier progressivement le comportement du vertueux. Plus le temps passait, plus sa foi en Sigmar s'émiettait, il devenait de moins en moins dévot à l'égard des divinités de la lumière.

Fried acquit progressivement la certitude que le Chaos présentait de nombreux avantages. Ce que les gens bien-pensants appelaient la damnation et la déchéance, était en fait une route très intéressante. Ajouté au contexte d'un individu à la vertu chancellante, les effets mystiques d'une exposition à deux armes-démons, des outils de mort capables de changer presque instantanément la mentalité de nombreuses personnes, alors il était étonnant que Fried ait résisté aussi longtemps à l'envie de trahir l'empire.

Fried menait toujours avec efficacité des missions pour le culte sigmariste. Cependant au fil des mois il mettait de moins en moins de cœur à l'ouvrage, il ressentait une compassion grandissante pour les mutants et les cultistes. Il perdait toute trace de haine pour les suivants des

puissances de la ruine, au contraire il se mettait à les aimer.

Fried devait garder pour lui ses réflexions sous peine de finir torturé. Mais il voyait peu à peu comme des escrocs et des menteurs sans principes les gradés sigmaristes. Hans était couvert d'honneurs alors qu'il se contentait de récolter les mérites de ses subordonnés. Il témoignait une bêtise extrême, pourtant il s'imaginait digne de respect et de louanges. Il terrorisait ses subalternes, cependant il récoltait promotion sur promotion. Certains murmuraient que la fonction d'archi-lecteur allait lui échoir, qu'il deviendrait ainsi une des cinq religieux les plus influents du culte de Sigmar. Ce constat déplorable eut pour effet de réduire à néant les dernières bribes de foi de Fried dans les dieux de la lumière.

Hans choisit le mauvais moment pour inviter un Fried bouillonnant de colère dans son bureau, ce lieu rempli de grimoires techniques et de parchemins vantant les soit disant réussites éclatantes de l'idiot était le théâtre d'une lutte entre une conscience vacillante et une envie forte de répandre le sang.

Hans : Ah oui Fried je vous annonce que suite à vos échecs, notamment au fait que vous n'avez pas

trouvé Arel, vous subirez une diminution de salaire. Et j'apprécierai que vous m'appeliez votre excellence désormais.

Fried se tâta pour savoir s'il poignardait ou étranglait Hans, il choisit finalement l'option de l'écrasement. Il lui attrapa la tête, et le cogna fort plusieurs fois contre un mur. Le trépas de Hans n'attira pas tout de suite l'attention. En effet l'idiot travaillait dans un bureau insonorisé, de façon à ce que ses ébats sexuels avec des subordonnés ne soient pas entendus. Hans employait des mages pour empêcher la détection par l'ouïe de ses performances sensuelles dans son principal lieu de travail, quand il exigeait qu'un subalterne baisse son pantalon.

Le vertueux scella son destin après le meurtre de son supérieur hiérarchique. Il promit alors de devenir le plus grand champion du Chaos, non pas un cultiste parmi les milliers qui existaient, mais une célébrité et un meneur d'hommes qui inspirerait la crainte et l'effroi aux hommes de l'empire et, aux adorateurs des dieux de la lumière.

Il plaçait la barre très haut, cependant il savait que l'ambition faisait partie des éléments primordiaux pour survivre longtemps en cas de

choix de vénération des puissances de la ruine. Les divinités du Chaos se moquaient des gens avec des visées insignifiantes. Il fallait réaliser de grandes performances pour attirer positivement leur attention. Les individus qui se contentaient de jouer les suiveurs, qui se caractérisaient par des motifs raisonnables, ne récoltaient pas grand-chose. Ils héritaient dans le meilleur des cas d'une longue vie de servitude par rapport aux autres adeptes des ténèbres.

Fried décida de montrer sa dévotion de manière très spectaculaire, ainsi il incendia le Grand Temple de Sigmar, puis il se rendit dans sa maison, et la détruisit aussi par le feu. Après avoir tué ses parents à coup d'épée, il brûla leur dépouille, tout en murmurant des prières aux divinités de la ruine. C'était un moyen de s'attirer les bonnes grâces des dieux du Chaos, et aussi une solution pour éviter des tourments à son père et sa mère.

Les autorités sigmaristes ne faisaient pas dans la dentelle, quand quelqu'un comme Fried trahissait, tout un dispositif de répression qui brassait très large était mis en place. Même si Fried n'avait pas choisi d'assassiner ses parents, ces derniers seraient quand même morts douloureusement, à cause des actions de torture

des bourreaux sigmaristes. Alors Fried jugea comme un acte de miséricorde doublé d'une preuve de piété envers les dieux du Chaos de brûler les cadavres de son père et sa mère, tout en implorant les sombres puissances de bénir ses deux parents dans l'au-delà. Désormais il abandonnait son prénom impérial de Fried pour s'appeler Archaon. Il partit ensuite vers les terres du nord avec la ferme intention de devenir une légende.

Le meurtre de Hans finit par être découvert au bout de quelques heures. Après une rapide enquête, Fried passa de suspect à coupable désigné. Alors les autorités sigmaristes mirent sur sa tête une grosse prime de cinq cents pièces d'or. Elles chargèrent un de leurs plus redoutables chasseurs de renégats de s'occuper de lui. Godard était très craint dans les milieux religieux, il suscitait une peur terrible. Ce templier de Sigmar brûla des villages entiers dans le seul but de châtier deux ou trois coupables. Il avait une obsession de la pureté, et il ne pratiquait jamais le compromis.

Il divisait le monde en deux catégories, les coupables et les innocents. Il suffisait de peu de choses pour s'attirer les foudres du templier. En effet Godard mettait un tel point d'honneur à

châtier qu'il dérangeait par moment ses supérieurs. Il recevait des ordres de mission qui le tenait éloigné le plus loin possible de la capitale de l'empire, afin que ses démonstrations de force génèrent moins de remous. Le templier voyait Sigmar comme le roi des dieux, et les autres divinités de la lumière comme des subalternes.

Ce point de vue lui attirait régulièrement des problèmes, surtout que Godard n'admettait pas la contestation. Une personne qui osait remettre en cause le jugement du templier en matière religieuse, finissait souvent par mourir à cause d'une accusation d'hérésie. Godard possédait un tableau de chasse impressionnant, il partait du principe qu'il fallait mieux que cent innocents meurent si cela garantit l'arrestation d'un coupable. De toute façon les justes seraient accueillis chaleureusement dans l'au-delà. Le templier témoignait une férocité pratiquement sans borne avec les sigmaristes qui se détournaient des préceptes impériaux, pour embrasser la voie du Chaos. Godard infligeait des tourments innommables aux gens qui osaient renier Sigmar, au point qu'il causa l'apparition de l'expression « sadique comme un templier ».

Fried l'ambitieux prit un bateau de bois contenant une vingtaine de passagers et une dizaine de marins pour se rapprocher des terres du nord. En payant assez cher il était possible de se voir attribuer une cabine, ce que fit Fried. Il choisit de recourir à un navire pour aller vers un endroit dominé par les dieux du Chaos. Il admettait qu'il fit un choix à première vue peu raisonnable. S'il opta pour un transport plus rapide que la marche à pied, d'un autre côté il courrait le risque d'augmenter les chances de se faire appréhender.

Il entendit dire que les autorités sigmaristes possédaient des dizaines d'agents sur les quais de la capitale qui contrôlaient le visage des gens. En outre même si Fried s'éloignait à une certaine vitesse, il restait des solutions comme le pigeon voyageur, voire le message transmis par magie pour essayer de l'attraper.

Le culte de Sigmar rejetait officiellement la sorcellerie et, ordonnait la mise à mort chaque année de centaines de personnes accusées de pratique de la magie noire, souvent pour des motifs fantaisistes. Par exemple le crime du condamné au bûcher pouvait se résumer à avoir consulté une liste d'ouvrages interdits. Cependant il existait des inquisiteurs qui trouvaient très pratiques d'user de magie pour traquer des

sorciers. Ils s'attribuaient l'essentiel du mérite en cas de réussite. Ils s'arrangeaient pour que leurs assistants magiciens restent dans l'ombre, que leur rôle demeure inconnu.

Toutefois des informations finissaient par filtrer à certains moments, seul le surnaturel expliquait le niveau de réactivité de certains sigmaristes. Et puis un bateau ne constituait pas un lieu où il était facile de se cacher comme une forêt dense. Quant à l'idée de se sauver en nageant, elle était réalisable, mais elle demanderait quelques préparatifs, vu que Fried se trimbballait avec une cotte de mailles en fer. Il était un bon nageur, mais ses protections risquaient de le faire couler, ou du moins de ralentir considérablement sa vitesse de natation.

L'ambitieux n'éprouvait cependant pas d'angoisse, car il suivit un présage l'invitant à opter pour un navire plutôt que la fuite à pied. Il entendit une voix suave et mélodieuse l'inviter à bord d'un bateau.

Godard le templier apprit la position de Fried, une heure après l'embarquement naval de l'ambitieux. Il réfléchit sur la politique à adopter, il avait plusieurs options, il pouvait réunir un contingent de guerriers sigmaristes et poursuivre à

cheval sa proie, ou alors opter pour une traque au moyen de son bateau à vapeur. Il aimait bien pratiquer la chasse à l'hérétique et au renégat avec des étalons. Toutefois il appréciait aussi les sensations procurées par un navire fonçant à grande vitesse.

Il savait que certains de ses supérieurs n'appréciaient pas les démonstrations de technologie, voyaient les inventions à vapeur comme des hérésies. Néanmoins le templier ne partageait pas cette opinion. Il considérait la technologie comme une bénédiction, un outil très utile pour combattre la sorcellerie. Il croyait que l'instruction des gens alliée au recours d'inventions innovantes constituaient des moyens très efficaces de combattre la propagande des ennemis de l'empire, de gêner le recrutement de serviteurs du Chaos.

Godard voyait la science et les préceptes impériaux comme des remparts très puissants contre les puissances de la ruine. Il était un fanatique religieux qui détestait les ennemis de sa foi, mais il s'avérait aussi un ami des sciences. Cela n'avait rien de contradictoire. Sigmar, la figure centrale du culte auquel adhérait le templier, se caractérisait par un goût prononcé

pour l'innovation. Il permit des bonds technologiques.

Ainsi Godard disposait d'arguments théologiques pour justifier son attrait pour les inventions récentes. Après trente secondes d'intenses réflexions, il choisit finalement la chasse par l'intermédiaire d'un bateau. Cela faisait un long moment qu'il ne ressentit pas le plaisir de la traque navale, tandis que les occasions ne manquaient pas d'affronter à cheval des adversaires de Sigmar.

Chapitre 7 :

Fried l'ambitieux rayonnait de confiance malgré sa situation tendue, pourtant il avait de quoi paniqué. En ressassant ses souvenirs, il se remémora avoir croisé un indicateur sigmariste sur les quais de la capitale de l'empire. Autrement dit il existait une forte probabilité que son itinéraire de fuite soit connu des autorités. Néanmoins Fried demeurait calme, car il s'estimait guider par les dieux pour une bonne raison. Il ne connaissait pas encore les motifs de ses divinités, mais il devait leur faire confiance.

Il passait le temps en admirant le paysage, il voyageait pour la première fois de sa vie sur un

navire. Il ressentait un sentiment d'amusement à cause de la joie de la découverte. Il se déplaça beaucoup plus que la majorité des citoyens impériaux, mais son trajet en bateau lui plaisait beaucoup.

Certains habitants de l'empire en bonne santé physique ne quittaient pratiquement jamais leur village d'origine. Ils considéraient comme une grande aventure de visiter une bourgade située à quelques heures de marche de leur lieu d'habitation. L'ambitieux fit beaucoup de rencontres, et connut de nombreux lieux, mais il éprouvait une joie réelle en voyageant par bateau. Ses sentiments de liberté et d'exaltation se trouvaient accrus par son choix d'une traversée navale.

Fried vivait un moment de plénitude et de bonheur, malgré ses crimes. Il considérait comme un acte très satisfaisant le meurtre de Hans son supérieur hiérarchique, et une preuve de sa détermination d'avoir brûlé un temple important de Sigmar. Il jugeait désormais les regrets comme un acte de faiblesse. S'il voulait devenir un champion redouté des dieux du Chaos, il était nécessaire que son esprit soit un roc, que sa volonté soit d'acier.

L'ambitieux remarqua une personne au physique étonnant en partant vers la salle des repas. Il découvrit un homme mesurant bien deux mètres, dotés de riches habits. Il s'agissait sans doute d'un marchand fortuné ou d'un noble influent. Fried entendit une voix lui souffler de se lier avec la grande personne, que cela lui apporterait beaucoup de bien. Il ne comprenait pas dans un premier temps le pourquoi de cette suggestion. En effet il entendit certains propos de l'homme, et il en déduisit que son interlocuteur était un pieux défenseur de Sigmar.

Il semblait vouer en tant que médecin une grande haine pour les cultes du Chaos, spécialement ceux qui répandaient la maladie sur les hommes de l'empire. Puis l'ambitieux se concentra et regarda avec attention le grand individu, il décéla une grande concentration de tissu pourpre sur l'homme fortuné. Il se mit ensuite à sentir les environs à la recherche d'odeurs suspectes, au début il ne détecta rien, mais il recommença en fermant les yeux. Là il repéra une odeur très légère de malepierre, un minéral considéré comme inestimable et sacré pour de nombreux serviteurs des puissances de la ruine, notamment les sorciers.

Après quelques minutes de réflexions, Fried devina aussi le dieu que servait son interlocuteur. La présence de vêtements rouges, la haine des partisans de la maladie, et l'usage d'une substance très prisée par les utilisateurs de magie noire, tout cela désignait le grand individu comme un adorateur de Tzeentch le dieu du changement et de la mutation.

L'ambitieux hésitait sur la marche à suivre, il aimait les puissances du Chaos, mais il ressentait des préjugés pour les serviteurs de Tzeentch. D'après ce qu'il comprit, il était difficile de trouver plus menteurs et rusés qu'eux. Il soupçonnait la personne fortunée de jouer avec la vie des gens, de juger les autres comme des pions à sacrifier selon les circonstances. Cependant Fried estimait d'un autre côté qu'un compagnon bénéficiant de pouvoirs magiques, serait un appui inestimable pour acquérir une réputation notable dans les terres du nord. Il discuta dehors sur le pont du premier étage avec Conrad.

Fried : J'ai trouvé touchant votre discours sur la traque des cultistes du Chaos.

Conrad : Merci monsieur.

Fried (murmure) : Dommage que vous cachiez deux ou trois choses importantes.

Conrad : Qu'entendez-vous par là monsieur ?

Fried (chuchote) : Vous vénerez en secret Tzeentch.

Conrad (murmure) : Y a t-il moyen d'acheter votre silence ?

Fried : Allez-vous vers les désolations du Chaos ?

Conrad : C'est ma destination véritable.

Fried : Parfait nous nous épaulerons mutuellement alors. Au fait mon prénom est Archaon.

Conrad le grand n'arrivait pas à déterminer comment il se fit démasquer aussi facilement, il jugeait sa couverture très difficile à démonter. Pourtant il suffit de quelques heures à un mystérieux individu pour le démasquer. Conrad étudiait depuis des années les arts de la magie noire et de la manipulation. Il parvint à duper des centaines de personnes aux moyens de son éloquence et de ses facultés mystiques.

Néanmoins il se fit confondre très rapidement. Il jeta un peu plus tard un sort de divination et découvrit le nom impérial d'Archaon. La bonne nouvelle était que Fried ne semblait pas lié aux autorités d'un culte des dieux de la lumière, qu'il ne fallait pas par conséquent craindre une répression judiciaire. Mais d'un autre côté le grand voyait ses plans se faire bousculer.

Lui et Fried voyageaient certes vers une même destination dans un premier temps, toutefois ils pouvaient avoir des motivations totalement différentes.

Alors Conrad devrait peut-être retarder de plusieurs mois, voire années la réalisation de l'objectif ultime de sa quête principale. Il convoitait la rune de la Vie, un trésor très précieux capable de guérir toutes les maladies d'après la légende, et de lui valoir une ascension formidable au sein du culte de Tzeentch. En effet ce dieu combattait de toutes ses forces la propagation des microbes, et d'autres fléaux biologiques à cause de sa rivalité exacerbée avec Nurgle, la divinité de la souffrance et de la contagion.

Si le grand parvenait à ramener la rune, il serait loué comme le plus grand héros de son culte. Il bénéficierait d'une promotion formidable, une multitude de choses très positives devenait possible, y compris l'ascension au rang de prince-démon. Conrad voyait les choses en grand, toutefois s'il réussissait à obtenir la rune, il réaliserait une sacrée performance qui contenterait très profondément son dieu.

Le grand réfléchissait sur la démarche la plus efficace à adopter, tuer Fried apporterait peut-

être du répit. Mais seul un imbécile ou un inconscient dévoilait de manière évidente son jeu sans assurer ses arrières. Conrad ne voyait pas son interlocuteur comme un imbécile, une personne franche sans doute, mais pas un idiot.

Il s'interrogea sur les possibilités de mise à mort, il pouvait essayer d'étrangler ou de poignarder. Même s'il considérait comme vulgaires les techniques martiales comme moyen d'un meurtre, le grand se défendait plutôt bien. Il voyagea dans divers pays, et il se sauva plusieurs fois la vie grâce à des techniques d'épée. Toutefois il répugnait à assassiner de manière sanglante sur un espace confiné tel qu'un bateau.

Cela déclencherait une enquête, et même s'il ne souffrait pas de contentieux connu avec Fried, rien ne garantissait que des indices compromettants ne soient pas découverts, du genre une lettre accusatrice. Mais Conrad avait envie de tester le dernier poison qu'il mit au point, une substance dont une goutte tue un ours adulte, sans goût et très difficile à détecter même quand un expert en toxines analysait le cadavre.

Ensuite le grand mettrait le feu à la cabine de Fried au moyen d'un sort discret, et il détruirait le coffre-fort du navire par l'intermédiaire d'un enchantement destructeur. Pour parfaire de

maquiller son crime, il déposerait quelques fausses preuves dans la chambre d'un passager avec une mauvaise réputation. Il possédait des talents de crochetage assez développés, et les cabines du bateau se caractérisaient par des serrures assez faciles à ouvrir sans l'aide d'une clé. Le grand estima son plan perfectible, mais il considéra avoir pris des résolutions utiles.

Malheureusement la voix guidant Fried cherchait à le protéger, un démon majeur voulait qu'il vive. Néanmoins la protection se révélait limitée, elle se limitait à contrer Conrad, et peut-être plus tard à quelques révélations télépathiques.

Fried : C'est inutile de chercher à me prendre au dépourvu.

Conrad : Pardon ?

Fried : Je sens vos intentions meurtrières, je sais que vous avez l'intention de me tuer.

Conrad : Mais comment ?

Fried : Sachez cependant je ne suis pas votre ennemi, nous servons tous les deux le Chaos. Je vous laisse réfléchir sur une alliance.

Conrad se retrouva pris au dépourvu, sa stratégie se révéla éventée, Fried savait qu'il était la cible de projets meurtriers. Donc il serait

beaucoup plus compliqué que prévu de lui nuire. Cependant le grand ne baissa pas les bras. Il ne collaborait pas avec les adorateurs des puissances de la ruine, il les manipulait dans son propre intérêt. De plus ceux qui présentaient un danger, les individus capables de prédire ses véritables intentions, connaissaient une fin prématurée, sauf cas très particulier.

Conrad n'admettait qu'une seule allégeance, il ne s'avouait inférieur en valeur seulement par rapport au dieu Tzeentch. Les autres personnes n'appartenaient qu'à deux catégories, les pions et les dangers. Si le grand pouvait laisser vivre longtemps quelqu'un d'utile, il s'arrangeait pour hâter la mort des gens vus comme nuisibles pour ses objectifs. Il exerçait le métier de médecin, toutefois il s'avérait très imperméable à des notions comme la gentillesse et la compassion depuis qu'il embrassa l'adoration de Tzeentch. Il avait de temps en temps des accès de vertu, mais ses moments de générosité se raréfiaient de plus en plus.

Conrad travaillait pour une divinité incitant ses serviteurs à se montrer impitoyables et retors les uns avec les autres, et sans pitié avec les ennemis difficiles à contrôler.

Alors le grand opta toujours pour un meurtre vis-à-vis de Fried, même s'il se pensait déstabilisé par les agissements de l'ambitieux. Il userait d'un sort de domination sur un membre de l'équipage afin d'empoisonner sa victime, sans susciter de méfiance. Il essaya bien de pousser Fried à se suicider, mais il rencontra une résistance inhabituelle à sa magie. Conrad considérait la situation avec une angoisse croissante, s'il ne parvenait pas à débarrasser de son ennemi, il pensait sérieusement s'enfuir du bateau.

Fried : Il est vain de recourir au coup de l'intermédiaire dominé par magie pour espérer m'assassiner, je sais reconnaître facilement les gens contrôlés par un sort.

Conrad : Vous vous méprenez sur mon compte.

Le grand n'en menait pas large, Fried son ennemi lisait en lui comme dans un livre ouvert, il anticipait avec précision ses plans. Il semblait avoir un don de préscience, ou du moins une très grande expérience dans les coups fourrés. Conrad révisa son jugement, il devait affronter un adversaire doté de pouvoirs magiques. C'était la seule explication aux capacités d'anticipation de l'ambitieux. Il s'agissait sans doute d'un sorcier de

très haut niveau voire peut-être d'un démon majeur.

Le dieu Tzeentch était réputé pour aimer poser des problèmes tortueux et des épreuves déconcertantes à ses adorateurs. Conrad considérait désormais Fried comme un adversaire de valeur, cela faisait des années qu'il ne témoigna pas de respect pour quelqu'un, hormis sa divinité. Il se demandait cependant quel comportement adopter maintenant. Il montra une franche hostilité, toutefois il se questionnait sur la validité de ses actes. Il espérait avoir réussi haut la main le défi de son dieu. Mais il doutait maintenant.

En théorie Tzeentch favorisait les personnes individualistes qui défendaient avec ardeur leurs intérêts personnels. Il appréciait beaucoup les manipulateurs et ceux qui se servaient sans vergogne des autres pour accomplir leurs buts. Néanmoins cela ne suffisait pas à le satisfaire.

Il fallait aussi démontrer une efficacité particulière pour mériter les faveurs de la divinité. Tzeentch allait loin en matière de punition quand il éprouvait de la colère contre un individu. Il réservait des sanctions particulièrement désagréables pour les serviteurs décevants. Plus d'un champion du Chaos se transforma en un

monstre débile et hideux, parce qu'il provoqua le courroux de la divinité.

Conrad : Qui êtes-vous exactement ?

Fried : Juste un humain qui désire une alliance avec vous.

Conrad : Mais bien sûr, quoiqu'il en soit je ne suis pas contre faire un bout de chemin avec vous.

Fried : Cela me fait plaisir.

Conrad jeta plusieurs sorts de divination pour connaître la nature exacte de Fried l'ambitieux. Il ne récolta aucune information intéressante, son ennemi d'après les enchantements était un simple homme. Conrad avait maintenant l'intime conviction que son adversaire appartenait à l'espèce des démons, et qu'il faisait partie des serviteurs attirés les plus puissants de Tzeentch. Le grand éprouvait à la fois de la joie et de la panique à l'idée de susciter de l'intérêt chez son dieu.

Il savait que seuls les serviteurs les plus illustres ou les plus calamiteux recevaient le privilège ou la punition d'être jaugés par des démons. Conrad penchait pour l'option du mérite et non de la sanction pour expliquer la présence de Fried. Évidemment il restait à déterminer la nature

exacte de l'épreuve, ainsi que le degré de félonie et de mensonge de son interlocuteur.

Le grand estimait qu'il fallait ne témoigner absolument aucune confiance aux dires de son ennemi, ses paroles en apparence franches recelaient sans doute un triple voire un quadruple sens. Trouver la véritable signification des dires de Fried constituerait une bonne piste pour arriver à le contrer. Conrad ne pensait pas une seconde que la proposition de l'ambitieux soit véridique, qu'il cherche juste à se faire de nouveaux alliés.

Pourtant le grand se méprenait complètement. Fried désirait sincèrement nouer des liens si possible amicaux avec un autre adorateur du Chaos. Conrad imaginait s'en sortir en mettant au point un poison terrible au moyen de sa magie. Il attendait la halte du bateau près d'un de ses laboratoires, pour concocter une toxine capable de causer le trépas d'un démon majeur.

L'ambitieux souhaitait juste une alliance d'intérêt. Il n'avait aucune intention cachée, juste le désir sincère d'œuvrer pour les puissances de la ruine. Mais le grand était imperméable à la vérité, il croyait affronter un démon qui voulait sa peau.

Chapitre 8 :

Pendant que Conrad dressait des plans pour tenter d'assassiner Fried, un bateau à vapeur s'approchait. Il arborait un drapeau avec des signes sigmaristes, notamment la comète à deux queues. Le navire fonçait à une belle vitesse, il s'agissait d'un excellent produit de l'artisanat nain. Il était de taille moyenne mais il avait de quoi tenir tête, voire couler sans problème des embarcations beaucoup plus imposantes.

Il était équipé de canons très puissants capables de percer un épais blindage en acier, et dotés d'une portée considérable. Quelques tirs du bateau sigmariste suffiraient à envoyer dans le fond d'une mer un galion impérial quatre à cinq fois plus gros. Pour ajouter à son côté redoutable le navire sigmariste disposait d'une maniabilité exceptionnelle, il se déplaçait aussi bien sur un fleuve tranquille, que sur une mer déchaînée.

Son seul bémol important venait de sa capacité faible pour le transport d'objets. Néanmoins le bateau était une superbe machine de guerre qui disposait de la possibilité de ridiculiser les productions navales les plus avancées conçues par des humains. De toute façon sa fonction première consistait à faire la guerre, et non à enrichir des familles marchandes. De ce point de vue le navire sigmariste remplit de manière

excellente son rôle, vu qu'il détruisit plus d'une centaine de bâtiments navals.

La majorité des embarcations coulées servait à des buts illégaux tels que le trafic d'objets interdits, et le soutien aux pirates ou aux cultistes du Chaos. Toutefois il arriva à diverses reprises que le bateau à vapeur serve à décimer des innocents, d'ailleurs un de ses surnoms était le boucher des mers. Il devait cette appellation peu glorieuse aussi bien à cause d'un palmarès sanglant, que par le comportement sanguinaire de son équipage qui ne faisait pas de prisonniers, quand le capitaine ordonnait un carnage.

Fried dehors sur un des ponts du bateau, exprimait une peur bien visible.

Fried (angoissé) : Peux-tu nous déplacer rapidement par magie toi et moi sur la terre ferme ?

Conrad : Oui c'est possible.

Fried : Dans ce cas il est urgent que tu jettes un sort.

Conrad ne comprenait pas l'agitation de Fried, puis il se dit qu'il fallait mieux qu'il obéisse. Alors il invoqua un disque de lumière magique sur lequel lui et Fried sautèrent dessus. Puis les deux

compagnons s'éloignèrent à grande vitesse du bateau sigmariste. Godard le templier ne resta pas sans réagir il ordonna que l'on fit feu sur les deux ennemis de sa foi, mais un champ surnaturel protégeait le disque, résultat les projectiles et les balles ne firent aucun dégât.

L'ambitieux eut un moment d'appréhension, il voyait mal comment de la lumière pourrait supporter son poids, puis il se rappela que la sorcellerie rendait possible l'impossible. Malheureusement Conrad se retrouva distrait par une volée de moineaux, par conséquent sa concentration se brisa. Ainsi le disque se désactiva, Fried évita la foulure à la cheville à cause de sa chute grâce à une roulade savamment exécutée. Tandis que son camarade échappa à une blessure en déclenchant un vent qui ralentit considérablement sa chute.

Godard remarqua le pépin arrivant à ses deux ennemis grâce à son excellente vision. Il avait l'impression que Sigmar entendit ses prières. Le templier mettait sur le compte de sa foi ardente, la malchance de ses deux ennemis. Il pensait que ses prières altérèrent les pouvoirs de Conrad, et l'obligèrent à atterrir en catastrophe.

L'ambitieux regardait d'un air catastrophé l'arrivée des sigmaristes, ses ennemis se révélaient

nombreux, ils étaient au moins une vingtaine, et se déployaient avec une discipline et une cohésion qui indiquaient qu'il s'agissait de guerriers chevronnés. Fried pouvait compter sur l'assistance de Conrad, mais pour l'instant il ne lui faisait pas beaucoup confiance.

Fried : Es-tu capable d'endormir nos ennemis ?

Conrad : Certes, mais je peux faire beaucoup plus spectaculaire comme sort.

Fried : Je te conseille d'économiser tes forces, il nous reste une longue route.

Godard estimait la victoire facile, il était accompagné de compagnons expérimentés dans la chasse aux serviteurs du Chaos. Et surtout il considérait posséder une foi très dévastatrice pour les suivants des divinités des ténèbres. Il jugeait sa passion dans le dieu Sigmar assez sincère, et assez forte pour arriver à gêner des démons majeurs, voire mettre dans un profond état de malaise des dieux maléfiques.

Le templier imaginait disposer de la capacité de défaire à lui seul les pires ennemis de la foi sigmariste. Il ne cherchait pas encore à se mesurer en personne aux dieux du Chaos, car il sentait que son projet risquait de lui valoir de la

jalousie et de la haine chez de nombreux confrères religieux.

Alors il peaufinait ses arguments, en attendant avec impatience le jour où il se croirait prêt à éblouir les foules par un discours enflammé. Il eut une désagréable surprise quand il constata qu'il était le seul membre de son groupe de traque encore debout. Godard mit quelques secondes à constater l'état de sommeil de ses compagnons à cause de ses délires mégalomanes. Le fait de se retrouver en situation d'infériorité numérique, et face à un sorcier puissant ne le découragea pas du tout. Le templier voyait comme un élément négligeable les pouvoirs du mage ennemi, il se pensait totalement immunisé contre les pires maléfices.

Dans la réalité il ne devait le fait d'avoir échappé au sommeil, que parce que Fried désirait l'affronter dans un combat loyal. Pourtant Godard se voyait déjà rapporter pieds et poings liés les deux ennemis de la foi sigmariste. L'ambitieux n'avait qu'une dague cachée dans une botte sur lui, mais il disposait d'un plan pour obtenir un meilleur armement.

Fried : Tu es fier de tes capacités martiales
Godard.

Godard : En effet, je suis un redoutable épéiste.

Fried : Pourtant je parie que je peux te mettre la honte avec une épée, si tu veux bien m'en donner une.

Godard : Peuh attrape.

Godard le templier lança une épée à Fried l'ambitieux, il pensait que ce geste pour rendre le combat plus équitable ne servirait qu'à embellir sa gloire. Il jugea les chances de son adversaire de l'emporter absolument inexistantes. Il incarnait la fureur de Sigmar le dieu, il faisait partie des élus favoris de sa divinité. Par conséquent il ne pouvait pas perdre contre un traître qui rejoignit depuis moins d'une semaine les forces des ténèbres. Il représentait l'autorité du plus grand et du plus puissant des dieux de l'empire. De plus il considérait que les justes qui démontraient assez de foi ne perdaient jamais contre les suppôts des forces de la ruine.

Godard se fichait de la réputation élogieuse de guerrier de Fried. Maintenant que son ennemi rejoignit les puissances de la déchéance, il ne valait pas grand-chose face à un sigmariste dévoué doté d'une passion religieuse sans faille, et d'une grande détermination à préserver la pureté. L'ambitieux se caractérisait aussi par une foi

intense, il se tourna vers le Chaos, mais il se sentait lui aussi sûr de son bon droit, certain de défendre une cause qui en valait la peine.

Fried considérait les divinités impériales comme faibles et hypocrites. Ces dieux aux valeurs soit disant nobles, avaient de nombreux prêtres qui s'adonnaient à des activités peu recommandables. L'ambitieux croyait d'ailleurs que les récits sur le grand Sigmar étaient au mieux des fariboles très exagérées, au pire des tissus de mensonges éhontés.

Godard eut le droit à une surprise de taille, son ennemi se défendit remarquablement bien, il parait avec aisance des bottes très élaborées, il obligea le templier à se mettre sur la défensive. Fried, lassé de jouer désarma son adversaire, clama qu'Archaon était le vainqueur de Godard, puis l'assomma d'un coup de poing fulgurant au menton.

L'ambitieux hésitait sur la marche à suivre, il devrait chercher à s'enfuir après avoir achevé son ennemi Godard, mais une voix intérieure lui soufflait de l'épargner car il se montrerait très utile dans le futur. Fried se demandait en quoi un templier sigmariste très acharné en matière de

traque des hérétiques serait utile à un serviteur du Chaos comme lui.

Toutefois l'ambitieux se sentait obligé d'obéir à son intuition, il voyait comme un acte de piété de suivre les avis de la voix suave et mélodieuse qu'il semblait être le seul capable d'entendre. Il remarqua l'épée du templier, une superbe arme possédant trois runes dont une majeure, elle valait une fortune, et possédait des propriétés surnaturelles très puissantes.

Néanmoins la voler représentait un risque, quand Godard s'apercevrait de sa disparition, il remuerait ciel et terre pour la reprendre, il considérerait son épée comme plus importante que la majorité de ses camarades religieux. Il témoignait plus de respect pour son arme que pour sa propre mère.

Encore une fois Fried suivit les conseils de la voix, même s'il avait l'impression de commettre une énorme gaffe, une bourde qui lui vaudrait des ennuis monumentaux. Pour parfaire l'humiliation de son ennemi, il lui attacha les mains et les pieds, et entreprit de demander à Conrad de réaliser un tatouage magique représentant une étoile du Chaos à huit branches sur le front du templier.

L'ambitieux aurait voulu attendre le réveil de Godard pour lui montrer le joli dessin lié aux

divinités des ténèbres pour mieux se moquer de son ennemi. Néanmoins il considérait qu'il perdit assez de temps, qu'il fallait mieux se mettre en route vers le nord. Maintenant que le transport par bateau ne s'avérait plus possible, des mois seraient nécessaires à deux voyageurs à pied pour atteindre les désolations du Chaos.

Fried estimait que pour chaque minute à rester près de Godard, il prenait le risque de croiser une patrouille ou une foule vengeresse. Même s'il considérait que les pieux et vaillants habitants ordinaires de l'empire ne montraient du courage contre les mutants et les cultistes du Chaos que lorsqu'ils se sentaient très sûrs de l'emporter.

Fried fut témoin de nombreuses manifestations d'attroupements hostiles contre de pauvres hères victimes de particularités physiques peu ordinaires. Par contre dès qu'un mutant démontrait un véritable potentiel dangereux, la foule avait tendance à se disperser, à s'enfuir rapidement, se barricader chez soi.

Les courageux humains de l'empire perdaient assez souvent de leur superbe et de leur arrogance, face à quelqu'un ayant de réelles capacités martiales. Cependant l'ambitieux admettait qu'il existait aussi des exceptions, et que

les masses pouvaient témoigner un véritable enthousiasme face au danger, quand un individu charismatique les menait.

Alors Fried ne voulut pas forcer sa chance, et décala vers la Grande Forêt accompagné de Conrad le sorcier qui angoissait à l'idée de s'engager dans un bois très dense réputé pour la férocité des créatures qui vivaient dans la partie profonde. Heureusement l'ambitieux disposait de véritables capacités de survie dans les milieux forestiers. Il connaissait comment chasser, construire un abri avec des branches pour combattre le froid et le vent. En outre il emporta avec lui du matériel très utile pour une longue escapade dans un bois.

Cela n'empêchait cependant pas le sorcier d'éprouver un haut niveau de peur. Conrad avait l'impression que chaque chêne pouvait être le théâtre d'une attaque par une bête ou d'un traquenard vicieux. Il était un sacré manipulateur, mais il craignait la vie dans la nature. Il débordait de confiance dans l'efficacité de sa magie, toutefois hors d'une ville ou d'un endroit densément peuplé par des humains, il éprouvait un profond malaise. Il comptait se rendre dans les désolations du Chaos, un lieu très redouté, mais en

étant accompagné par une solide escorte de plusieurs centaines de serviteurs dociles, et non un seul homme.

Après quelques heures de marche, Fried remarqua des bruits suspects, il hésitait à avertir ou non Conrad dont la magie serait utile. Mais le sorcier pourrait donner l'éveil à leurs ennemis. Il savait manipuler autrui et il connaissait des sorts très utiles, mais il ne semblait pas valoir grand-chose en tant que combattant en milieu forestier.

Conrad avait envie de maudire Archaon, mais dans le même temps se débarrasser de son unique guide dans les bois revenait à signer son arrêt de mort, maintenant que tous deux pénétrèrent bien profondément dans la forêt. Alors le sorcier jugeait qu'il valait mieux pour le moment suspendre les projets mortels sur Fried.

L'ambitieux se tâtait pour garder ou non secret la découverte d'un groupe imposant d'ennemis. Vu les bruits décelés, il ne s'agissait pas d'humains mais d'hommes-bêtes. Les adversaires débordaient de confiance, cela voulait dire qu'ils se révélaient soit très stupides soit franchement nombreux. Mettre au point un plan serait sans doute primordial pour survivre, mais

Fried ne remarqua rien susceptible de l'aider efficacement dans son environnement.

Il valait mieux essayer de gagner un lieu dégagé, une prairie par exemple pour que le sorcier vise plus efficacement, et ne déclenche pas un incendie en carbonisant des arbres. L'ambitieux vit Conrad lancer des boules de feu sur des lapins inoffensifs et de simples renards à cause de la peur. Heureusement qu'il plut récemment, sinon les flammes invoquées par le sorcier auraient pu déclencher une catastrophe.

Fried comprenait les appréhensions de Conrad, pour un citadin comme son compagnon, un lieu tel que la Grande Forêt était chargée de présences inquiétantes et de maléfices. De plus l'ambitieux admettait que s'aventurer dans des bois remplis de créatures réputées dangereuses s'avérait un comportement franchement téméraire. Mais leurs choix se limitaient à la fuite dans la forêt ou la probable arrestation par des sigmaristes. Alors il fallait faire contre mauvaise fortune bon cœur, et endurcir son esprit.

Chapitre 9 :

Fried l'ambitieux choisit finalement d'avertir son compagnon de la présence proche

d'hommes-bêtes. Il lui intima l'ordre de ne pas crier. Il estimait à une vingtaine de mètres les premiers rangs ennemis, et il considérait vu l'odeur que plus d'une dizaine de créatures en avaient après eux.

Conrad le sorcier aurait voulu lancer un sort tout de suite pour intimider les adversaires, mais Fried insista pour attendre, afin de conserver un maximum d'efficacité et éviter de rater des cibles. Il opta pour une démarche audacieuse, plutôt que de continuer à s'enfoncer dans le territoire des hommes-bêtes et augmenter ainsi la probabilité de subir un traquenard, il s'arrêta et invita à combattre ses ennemis.

Ce comportement pouvait paraître insensé, mais il avait le mérite de provoquer le trouble chez des créatures habituées à semer la peur chez leurs proies. De plus une tactique inhabituelle et bien menée dotait souvent d'un avantage stratégique notable. Conrad se demanda si son camarade ne souffrait pas de folie, en provoquant les hommes-bêtes. Puis le sorcier réfléchit un peu, et convint que l'idée de prendre au dépourvu les créatures possédait un certain mérite.

Néanmoins Conrad estimait que les chances de s'en sortir vivant comme assez faibles, il recourut à ses sens surnaturels et décéla une bonne

centaine d'adversaires. En outre il remarqua une excellente résistance à la magie néfaste chez le chaman ennemi. Fried espérait un signe des divinités du Chaos qui l'inciterait à ne pas se sentir abandonné.

L'ambitieux se mit à prier la voix qu'il entendait de temps en temps de lui indiquer quelque chose. Malheureusement rien ne passa, aucun présage ne semblait décelable. Puis Fried se reprit, les dieux des ténèbres se moquaient des lâches. Alors l'ambitieux poussa un tonitruant cri de guerre, et se mit à insulter en langue sombre les hommes-bêtes.

Corne-rouge le chef ne comprenait pas le comportement des deux proies. Cet être très musclé ressemblant beaucoup à un humain sauf au niveau de sa tête de bélier, était intrigué. Il ne couvrait pas son corps avec du tissu, il n'était pas totalement nu uniquement grâce à une cotte de mailles en fer. D'habitude les gens s'aventurant sur son territoire montraient des signes évidents de nervosité. Or là, non seulement Fried ne manifestait pas de la peur, mais il couvrait de qualificatifs honteux les hommes-bêtes. Il affirmait que la seule chose plus insignifiante que leur virilité c'était leurs capacités de combattant.

L'ambitieux remplissait de perplexité les créatures. Un lieutenant du chef suggéra même de laisser tomber la traque des deux victimes, il repéra un puissant sorcier chez les ennemis, et il dit que Fried devait posséder une arme ou des facultés redoutables pour témoigner un tel enthousiasme à se mesurer avec des hommes-bêtes réputés.

En temps normal Corne-rouge aurait peut-être écouté son subordonné proche, et fait retraite. Mais il avait de grandes ambitions, il désirait réunir sous sa bannière les hardes de créatures de la région afin de mener des assauts contre des villages et des villes. Alors il récompensa les conseils de prudence de son lieutenant en le transperçant avec son épée, le décapitant, et donnant à manger sa tête à des chiens.

Le chef voulait imposer son autorité sur des rivaux craints et respectés. S'il laissait passer sans réagir deux voyageurs isolés sur son domaine, il s'attirerait des moqueries. Il ressentait un certain malaise face à l'attitude impérieuse d'Archaon.

Cependant il n'en avait cure après réflexion. Même si les deux proies se révélaient très dangereuses, il était impératif de les mettre à mort, quitte à essayer des pertes sévères. Corne-rouge ne parviendrait jamais à rassembler autour de lui un

gros contingent d'hommes-bêtes, à fédérer d'autres clans de créatures en agissant de manière hésitante. Ses semblables respectaient la ruse, mais aussi la force et la brutalité.

Les monstres mi-bêtes, mi-humains chargèrent avec férocité pour ne pas subir un sort semblable à celui du lieutenant. La majorité des assaillants hommes-bêtes comptaient surtout sur leurs griffes, ou des massues en bois pour attaquer. Moins d'un tiers d'entre eux maniaient des lances à lame de fer ou des épées.

La première vague d'ennemis perdit rapidement en vitesse, elle se heurta à un mur de flammes ardentes qui ne se contentait pas de consumer, mais provoquait aussi l'apparition de mutations sur les parties brûlées. Ainsi certaines créatures virent leur corps perdre leur cohésion, des bras rétrécirent, tandis que des jambes devinrent gigantesques. Des gros se retrouvèrent avec une maigreur effrayante, et des chétifs développèrent une musculature phénoménale.

Le spectacle de la métamorphose d'une partie des leurs, ralentit puis arrêta la charge des hommes-bêtes. Le chef eut beau invectiver ses troupes, promettre des punitions exemplaires, ses subordonnés refusèrent d'avancer. Quelques-uns

désertèrent carrément leur clan, et abandonnèrent leurs semblables.

Devant ce manque de loyauté, Corne-rouge piqua une colère monumentale, et empala sur son épée une créature qui reculait. Cette manifestation de cruauté ne fit pas disparaître la peur des subalternes, mais les motiva assez pour que l'attaque reprenne. Les monstres reprirent de l'ardeur quand ils constatèrent un affaiblissement du brasier qui fit toujours des victimes, mais nettement moins que durant la première charge. Fried eut envie d'insulter Conrad, il lui avait pourtant conseillé de garder des forces, cependant le sorcier ne trouva rien de mieux que de céder à son goût pour l'action spectaculaire.

Par conséquent l'ambitieux devait maintenant affronter plusieurs dizaines d'ennemis. Il se défendit vaillamment et tua une bonne dizaine d'adversaires à coup d'épée, mais il s'affaiblissait progressivement. Les créatures se révélaient impressionnées, cependant elles refusaient de fuir, elles tenaient trop à la vie, et craignaient trop leur chef pour songer à abandonner le combat.

Finalement Fried et Conrad furent capturés, et amenés près d'une gigantesque pierre semblant

sacrée pour les hommes-bêtes. L'immense caillou pesant bien vingt tonnes était orné de runes blasphématoires, et entouré de trésors de guerre notamment des armes et armures de bonne qualité. Les créatures regardaient la pierre avec un air de profonde révérence.

Tous deux échappèrent néanmoins temporairement à la mort, car un chaman homme-bête tenait à les sacrifier dans un rituel particulier pour rendre hommage à leur valeur. Cet individu avait une toge violette ainsi qu'un bâton avec une pierre bleue transparente et scintillante. De loin et dans l'obscurité il pouvait être pris pour un homme. Ses caractéristiques animales se limitaient à deux types, des tentacules dans le dos et des cornes noires de taureau sur la tête, qu'il arrivait à rendre invisibles. Corne-rouge regrettait après réflexions sa décision de mener une charge, il perdit plus de la moitié de ses subalternes. Or il savait que pour convaincre d'autres clans de le suivre à la guerre, d'autres éléments que la force brute comptait, notamment les effectifs de son groupe.

Le chef pouvait combler partiellement les pertes en menant une vaste opération de recrutement. Mais même en se montrant particulièrement laxiste en terme d'intégration, il

n'arriverait jamais avant plusieurs mois voire une bonne année à retrouver une harde de plus d'une centaine d'individus. Il ressentait une haine intense pour Fried et son compagnon, il ne désirait pas que ses deux ennemis reçoivent des honneurs religieux.

Le chef souhaitait les torturer lentement, il éprouvait l'envie de les piétiner, et de les supplicier. Il allait ordonner au chaman de changer ses plans, quand il se reprit. S'opposer sans raison valable à un messenger des dieux pourrait lui valoir une malédiction, et inciterait des rivaux au sein de son groupe à tenter de convoiter sa place. De plus il était possible de satisfaire ses pulsions cruelles et les désirs du chaman, rien n'interdisait que le sacrifice soit opéré de façon particulièrement douloureuse.

Conrad s'imaginait auréolé dans un avenir lointain d'une gloire éternelle, et non finir comme rituel religieux et nourriture pour des hommes-bêtes. Il se maudit pour sa stupidité, il aurait dû refuser de suivre un téméraire comme Fried qui savait certes se battre, mais ne valait pas grand-chose en matière de raisonnement.

Conrad : Archaon tu es un imbécile, tu es un terrible idiot.

Fried : Ne t'en fais pas Conrad, j'ai un plan pour se sortir de notre mauvaise situation. Et le chef avec les petites cornes, je parie que tes cornes ne servent à rien, qu'elles sont là juste pour faire joli.

Conrad le sorcier n'en revenait pas, il crut pendant quelques secondes qu'il rêvait. Puis il sentit qu'il se trouvait dans le monde réel à cause de la douleur de ses poignets attachés. Il ne comprenait pas quel démon ridicule poussait Fried à aggraver nettement leur situation. Les chefs hommes-bêtes tenaient en haute estime leurs cornes, les voyaient comme une marque d'autorité, voire un présent divin.

Oser insulter ce type de créature en dénigrant ses cornes revenait à s'infliger une mort très douloureuse, en cas d'absence de protection d'un bataillon armé. Conrad voulut jeter un sort de silence sur l'ambitieux dans un premier temps, cependant il se calma, il y avait peut-être une possibilité intéressante à exploiter en mettant dans une colère noire le dirigeant des monstres.

Fried après avoir tourné en ridicule les cornes du chef enchaîna en langage sombre, un dénigrement très approfondi de Corne-rouge. Il le compara à une fillette humaine chétive en terme de force physique, dit que les excréments d'un

chien étaient plus rusés que le dirigeant, que ses performances sexuelles devaient s'avérer d'un bien piètre niveau, qu'il ne valait absolument rien en tant que combattant. Enfin Fried ponctua sa harangue en clamant qu'il défiait dans un combat singulier le chef.

Quand l'ambitieux se tut, un silence de mort régnait sur les environs, les hommes-bêtes n'osaient pas regarder en face leur chef. De son côté Corne-rouge écumait, il ressentait l'envie de fendre en deux le maudit qui osa l'insulter gravement. Le dirigeant jouerait un jeu particulièrement long et vicieux avec l'ambitieux, il le dépècerait de sa peau très lentement. Alors qu'il allait exécuter ses pulsions morbides, le chaman l'avertit qu'il fallait réagir. Si Corne-rouge ne donnait pas une chance de se défendre à l'ambitieux, il se couvrirait de ridicule, et attirerait sur lui une grave honte. Il subirait de manière incessante des remises en cause de son autorité.

Le chef accéda alors à la demande de Fried, lui et l'ambitieux combattraient sans armes avec les mains attachées dans le dos. Ils s'affronteraient jusqu'à ce que mort s'ensuive. Corne-rouge avait bien l'intention d'occire très doucement son ennemi. Il comptait bien lui faire regretter ses

insultes, et montrer à ses subordonnés que ceux qui cherchaient à le rabaisser connaissaient un sort tragique.

Conrad se dit que sans l'intervention de la magie, il serait impossible que Fried triomphe, même s'il se caractérisait par des aptitudes physiques loin au-dessus de la moyenne humaine. Malheureusement le sorcier n'était pas en état d'accroître la force et la vitesse de quelqu'un par magie. Il avala de force une potion spéciale non mortelle, mais qui annihilait considérablement les facultés de concentration.

Le simple fait d'aligner deux mots se transformait en une véritable épreuve, alors jeter un sort même simple relevait de l'impossible pour Conrad. Le chaman homme-bête servirait d'arbitre durant les hostilités entre les deux protagonistes du duel. Cependant dans les faits il occupait surtout le rôle d'assistant en matière de triche à l'égard de son chef. Il le bénit avec divers charmes pour accroître ses capacités physiques, et il lui fit boire une décoction spéciale le rendant insensible à la douleur et beaucoup plus résistant. Ainsi dans le cas improbable où Corne-rouge recevrait un coup de pied à la tête, il ne devrait normalement rien sentir du tout, et encaisser sans broncher l'attaque.

Autrement dit le soit disant défi entre Fried et son ennemi ressemblait plus à une exécution, qu'à une confrontation loyale. L'ambitieux remarqua l'air narquois de son adversaire, toutefois il ne perdait pas confiance, il prouverait qu'il était capable de vaincre même dans des circonstances défavorables.

Corne-rouge le chef totalement nu pour l'occasion chargea sauvagement son ennemi, toutefois il visa à modérer la force de son impact, il cherchait à déséquilibrer dans un premier temps et non tuer. Fried remarqua ce manège et fit semblant de ne rien voir venir, il se décala à la dernière seconde, et donna un coup de pied au niveau de la jambe droite de son ennemi afin de le déséquilibrer. L'opération se réalisa parfaitement, vu que le chef se vautra lamentablement. Il fallut une intervention surnaturelle discrète du chaman pour que Corne-rouge puisse se relever rapidement. Il étouffait sous la colère et le ressentiment, en outre ses mains attachées gênaient considérablement son rétablissement en position debout. Fried asticota son adversaire, en le comparant à un ver de terre qui prenait un grand plaisir à se rouler dans la boue. Le chef déjà très haineux devint une véritable incarnation de la

fureur suite aux mots de l'ambitieux. Il se promit solennellement une vengeance à la hauteur des outrages de son ennemi.

Il se jura d'organiser un supplice sur Fried tellement glauque et écœurant que même plusieurs générations plus tard, le récit de sa torture demeurerait connu. Problème pour l'instant Corne-rouge se faisait largement dominé, il bénéficiait d'appuis magiques, mais il était affaibli par sa terrible colère. Il s'avérait bien plus fort physiquement que l'ambitieux, néanmoins il perdait actuellement le défi à cause de son état mental instable et de son manque de calme. Cependant Fried n'arrivait pas à donner de coups décisifs sur son adversaire.

Il lui cassa plusieurs fois des os avec de violents coups de genoux et de pied, mais les charmes protecteurs du chaman permettaient une guérison rapide du chef. Alors l'ambitieux décida de recourir à une autre tactique, il mordit sauvagement au cou Corne-rouge. Le chaman perdit en partie sa concentration et sa capacité à soigner à cause de la surprise devant le déferlement de violence de Fried. Ainsi son efficacité mystique décrut durant une seconde, cela fut très bref, mais suffisant pour que l'ambitieux l'emporte en empoisonnant son

ennemi. Le contact de sa salive sur du sang était devenu très toxique, c'était un cadeau des dieux sombres.

L'ambitieux ne fut pas très gêné par l'épaisse musculature du cou du chef, il pulvérisa sans problème différents os avec sa morsure. Les divinités du Chaos le dotèrent d'une force exceptionnelle dans les mâchoires, et renforcèrent terriblement ses dents. Ainsi Fried pouvait maintenant broyer des cailloux durs en les mettant dans sa bouche. Plusieurs hommes-bêtes voulurent venger la mort de Corne-rouge mais le chaman les arrêta, il fallait respecter les modalités d'un duel. Le religieux invita l'ambitieux et son compagnon Conrad à déguerpir.

Cependant Fried avait d'autres projets en tête. Il s'approcha de la dépouille du chef, se mit à découper une large carré de viande sur le cadavre, et ingéra ensuite son cœur. Les hommes-bêtes se révélèrent estomaqués, extrêmement étonnés par l'audace incroyable de l'ambitieux. Certains réagirent très mal, et appelèrent le chaman à maudire l'insolent qui osait s'approprier l'honneur de déguster le cœur de Corne-rouge.

Normalement ce genre de pratique concernait le successeur du dirigeant. Un non

homme-bête comme Fried commettait un sacrilège très grave en violant des usages établis depuis des millénaires. L'ambitieux ne se laissait pas démonter, et apostropha en langue sombre ceux qui contestaient son autorité. Fried était prêt à affronter un par un les créatures qui refusaient de se soumettre à lui. Il y eut bien quelques protestations, mais finalement personne ne releva le défi.

Fried montra de trop bonnes qualités guerrières pour que les hommes-bêtes près de lui songent à le combattre à la loyale. Conrad se sentit admiratif et aussi profondément désolé. L'ambitieux venait vraisemblablement de signer sur le court terme son arrêt de mort. Il était quasi inconcevable que des hommes-bêtes laissent un humain de l'empire les dominer longtemps. Ils profiteraient probablement du sommeil de Fried pour l'assassiner.

Chapitre 10 :

Malgré les angoisses de Conrad le sorcier, son compagnon Fried resta en vie, mieux il affirma sa domination sur plusieurs groupes d'hommes-bêtes. Certes il y eut des complots contre l'ambitieux. Mais ce dernier imposa sa suprématie

grâce à la protection des dieux qui le protégea des empoisonnements, et aussi de sa férocité, sa technique de combat et sa ruse qui incita des rivaux à s'entredéchirer au lieu de s'unir.

Ainsi Archaon le nom de guerre choisi par l'ambitieux commença à se diffuser chez de nombreuses créatures hostiles à l'empire. Après avoir laissé des instructions et emmener une poignée de fidèles hommes-bêtes avec lui, Fried partit vers le nord. Sur le chemin de son périple vers le royaume de Kislev, il se fit initier à la magie noire par Conrad.

Il prouva qu'il était un élève très doué, il apprit en quelques mois des sorts que certains mages sombres mettaient des années à assimiler. Cependant au grand désespoir du sorcier, Fried persistait à refuser de se convertir exclusivement au culte de Tzeentch. Il s'obstinait à vouloir s'attirer les faveurs des quatre puissances majeures du Chaos. Conrad considérait comme une folie terrible d'essayer de se concilier l'appui de plusieurs dieux des ténèbres. Ces divinités témoignaient un haut niveau de possessivité, et elles réclamaient de la part de leurs serviteurs un amour exclusif.

Ainsi un cultiste de Tzeentch qui tentait de s'octroyer les bienfaits d'autres dieux du Chaos,

recevait généralement un châtimeut effrayant. Pourtant Fried n'abandonnait pas, il voulait devenir le Seigneur de la Fin des temps. Conrad reconnaissait une grande détermination et un puissant potentiel chez son élève l'ambitieux. Mais il le voyait comme un fou mégalomane.

Il n'osait pas le contredire ouvertement par peur de se faire tuer. Néanmoins il pensait que le destin de Fried tôt ou tard se résumerait à une terrible tragédie. Les divinités des ténèbres ne pardonnaient pas les gens qui avaient les yeux plus gros que le ventre. Elles se comportaient de manière impitoyable avec les personnes qui les décevaient. Toutefois bien que Conrad soit fréquemment assez individualiste, il demeurait dans l'entourage de Fried. Il pensait être capable de gérer efficacement plusieurs hommes-bêtes au moyen de sa magie noire, même en cas de mort d'Archaon. Et puis une partie de son esprit espérait secrètement que Fried réussisse.

Un des éclaireurs d'Archaon lui rapporta que des mutants se faisaient poursuivre par un sigmariste gradé accompagné par ses acolytes et une foule en colère. Les mutants appartenaient à une petite communauté paisible vivant dans les bois du nord de l'empire. Ils tentaient de survivre

en faisant le moins de mal possible aux hommes. Ils se contentaient de chasser, et de voler de temps en temps un peu de nourriture.

Ils naquirent souvent en tant qu'humains normaux, mais ils développèrent au fil du temps des caractéristiques physiques comme des pieds palmés, ou des poils de couleur bleue qui leur valurent au mieux une exclusion de leur village d'origine, au pire une sentence de mort. Archaon se tâtait pour intervenir, il voulait intégrer des gens dans sa bande, toutefois il recherchait surtout des guerriers prêts à en découdre, et non des personnes pacifiques. D'un autre côté il ressentait de la sympathie pour ceux opprimés à cause de leur apparence.

Conrad insistait pour ne pas chercher de noises au culte de Sigmar. Leur groupe se renforça en effectifs, néanmoins il n'était vraisemblablement pas de taille à affronter des centaines d'individus en colère. Archaon apprit à reconnaître comme sages les conseils du sorcier. Il devait admettre que son interlocuteur possédait une intelligence très vive, et qu'il évita de nombreuses pertes grâce à ses suggestions avisées. Toutefois l'ambitieux éprouvait aussi une haine farouche pour la religion sigmariste, qu'il voyait

comme une terrible imposture qui ne méritait qu'une chose, la répression la plus féroce possible.

Alors Archaon choisit de charger vers la foule enragée, et de leur faire connaître à leur tour la peur de la traque. En outre il commençait à se trouver rouillé, un peu de combat physique lui permettrait de se sentir vivant, et épanoui. Donc il quitta le couvert des bois de chênes avec sa troupe pour sauver les opprimés.

Godard : Sigmar me sourit, aujourd'hui je vais pouvoir me venger de toi Archaon.

Archaon : Tu prends tes rêves pour la réalité. Je vais t'infliger une nouvelle raclée.

La foule de sigmaristes perdit rapidement de sa hargne en voyant arriver un guerrier imposant, accompagné par un sorcier, et surtout une bande d'hommes-bêtes. Mais Godard le templier galvanisa ses suivants, leur rappela leur nombre très supérieur, et les sanctions impitoyables pour les personnes qui se montraient tièdes et peu motivées pour combattre la corruption et les damnés.

Alors des centaines de gens s'approchèrent avec la ferme intention de mettre en pièces Archaon et ses compagnons. Conrad lança une

boule de feu qui tua trois sigmaristes et donna naissance à un démon mineur. Les hommes-bêtes se préparèrent à se faire laminer et formèrent un carré défensif, ils éprouvaient une envie furieuse de prendre leurs jambes à leur cou, de détalier loin des ennuis. Cependant ils se retenaient car l'air triomphant d'Archaon les intriguait, et les poussait à tenir.

Les hommes-bêtes voyaient leur chef l'ambitieux comme une sorte de demi-dieu destiné à les couvrir de gloire et de richesses, alors ils se forcèrent à demeurer en place près de leur dirigeant. Archaon tendit une main, et envoya une boule de feu comme Conrad, toutefois le projectile surnaturel était d'une taille beaucoup plus imposante, et il fit des dizaines de victimes au lieu de quelques-unes. Chacun des morts touchés par le sort de l'ambitieux laissa place à une créature démoniaque vicieuse et puissante qui tailla en morceaux les humains à proximité à coup de griffes, ou de pinces géantes.

Alors la foule s'enfuit sans demander son reste, il ne resta au final que Godard et une poignée de fidèles. Archaon arborait un grand sourire face au templier, encore une fois il triompha de dangereux périls, et se couvrit de gloire. Il se

rapprochait un peu chaque jour de son objectif de devenir l' élu des élus du Chaos.

Godard : Tu ferais mieux de me tuer, si tu m'épargnes, je te ferai regretter amèrement ta décision.

Archaon : Tu as peut-être raison, je vais suivre ta proposition.

Godard s'imaginait rejoindre son dieu Sigmar. Il pensait qu'il deviendrait dans un court moment un ange de lumière, un être supérieur protégeant les justes, et inspirant les sigmaristes par des présages. En fait le templier se transforma en démon de Tzeentch, désormais il travaillerait pour le Chaos par la faute d'Archaon. Il devint une banale chose ronde comme un ballon, mais constituée de bras et de jambes. Il se changea en une sorte de bouffon au bas de l'échelle dans le groupe d'Archaon. De plus il ne fallut pas beaucoup d'efforts à l'ambitieux pour métamorphoser son adversaire, quelques mots de pouvoirs et un peu de concentration suffirent.

De son côté Conrad le sorcier s'amusa à affubler le démon récemment transformé d'habits brillants et à lui faire exécuter divers tours pour l'amusement de ses camarades. Godard demeurait

en partie conscient de son ancienne existence, et il versait souvent des larmes de frustration pour implorer une mise à mort à son égard. Mais Conrad ignorait superbement les supplices de l'ancien templier. Il prenait un pied monstre à le tourmenter, il ressentait un plaisir immense à s'acharner sur le bouffon.

Godard ne pouvait pas se suicider ou se rebeller à cause des effets d'enchantements de domination. En plus d'outil d'amusement, il servait aussi de cobaye pour le sorcier. Il rêvait de se débarrasser de son maître chaque nuit. Il implorait Sigmar de lui venir en aide, il priait avec énergie quelqu'un de le délivrer de son funeste destin.

Personne ne lui répondait, tout ce qu'il récoltait en voyant ses implorations ne pas aboutir, se limitait à de nouvelles larmes. Godard marqua tellement les esprits par sa détresse, qu'il causa l'apparition de l'expression, « triste comme un bouffon ». Archaon trouvait divertissants les tourments de Godard, il considérait comme un acte positif pour sa légende qu'un sigmariste réputé devienne le jouet d'un de ses lieutenants.

Archaon marqua son arrivée dans le royaume du Kislev par une orgie de meurtres et de

pillages, il était à la tête d'une troupe de seulement cinquante personnes. Mais il disposait de soldats très efficaces, les plus faibles de ses subordonnés pouvaient tenir tête à dix guerriers humains.

Archaon s'entoura de favoris des dieux du Chaos, de gens très bénis par les puissances de la ruine. Ainsi il brûla dans son sillage plusieurs villages. Il marqua le printemps par un vaste sillage de destruction, il était le chef d'une troupe qui transformait en cauchemar l'existence de communautés habitant des bois de pins ou de bouleaux.

Lui qui jura dans le passé de protéger l'humanité de créatures maléfiques, se battait à présent auprès de monstres redoutables. Cependant l'ambitieux faisait preuve par moment de gentillesse et de miséricorde. Il intégrait des mutants, il donnait à des parias rejetés pour leur différence physique la possibilité d'acquérir un statut social et de la richesse. Archaon se moquait de l'apparence de ses serviteurs, il n'était pas sensible à des critères comme la beauté extérieure, tout ce qui comptait pour lui se limitaient à la force, l'habileté martiale et la dévotion aux divinités du Chaos.

Par conséquent la bande de l'ambitieux enfla rapidement, elle atteignit vite une grosse

proportion, et dépassa en taille le millier d'individus. Archaon représentait une menace grave pour les communautés isolées, et il gagnait chaque jour de la réputation, mais il estimait trop tôt de chercher à s'attaquer à des villes importantes.

Alors il opta pour poursuivre vers le nord afin de recruter de nouveaux subalternes au sein des désolations du Chaos. Quelques membres protestèrent, argumentèrent qu'il s'agissait d'une folie de chercher à s'aventurer dans un pays considéré comme impitoyable, où les normes physiques et la nature pouvaient du jour au lendemain connaître des bouleversements. Toutefois le charisme de l'ambitieux, aidé par des promesses de gloire et de fortune poussèrent les dissidents à abandonner leur contestation.

Eigma la magicienne des glaces n'en revenait pas du manque d'implication des fonctionnaires du royaume de Kislev pour protéger les paysans. Comme Archaon s'en prenait surtout à de petits villages, les agents administratifs refusaient de lever le petit doigt, de mobiliser des troupes pour contrer l'ambitieux.

Eigma eut beau avertir du danger représenté par Archaon, qu'il signifiait un péril important, vu

que lui et ses soldats prenaient des dizaines de vies humaines chaque semaine, cela n'émouvait pas le moins du monde la plupart des fonctionnaires. Quelques agents répliquèrent même avec un mépris souverain, que la mort de membres du bas peuple ne constituait pas une tragédie. Après tout les paysans se reproduisaient vite.

La magicienne dut se faire violence afin de ne pas jeter un sort néfaste sur certains interlocuteurs, pour ne pas humilier gravement les fonctionnaires qui osaient considérer comme une donnée négligeable le décès de compatriotes, sous prétexte qu'il s'agissait de gens peu importants dans la hiérarchie sociale.

Eigma comprenait pourquoi des tsars organisaient de temps à autre des purges dans les rangs des agents d'état. Les fonctionnaires du Kislev censés servir le pays, œuvraient souvent pour leurs intérêts personnels, et se moquaient royalement des soucis des gens ordinaires. Ils voyaient fréquemment les individus peu influents comme des moins que rien, qu'il fallait ignorer.

Bien sûr des agents se montraient serviables et dévoués, mais de nombreux fonctionnaires ne pensaient qu'à s'enrichir et à copier la noblesse. La magicienne se sentait profondément déprimée, elle éprouvait la

sensation de s'investir pour une cause perdue. Puis elle reprit courage, elle disposait de pouvoirs magiques, et elle ne dit pas son dernier mot.

Même si Archaon ne craignait pas pour l'instant une mobilisation d'agents de l'état du Kislev, cela n'empêchait pas des gens de se liguier contre lui. Plusieurs chefs de village formèrent une coalition pour lui barrer la route. Presque tous les hommes valides de diverses communautés se réunirent pour s'opposer à Archaon. Ils savaient qu'ils affrontaient des adversaires redoutables, mais ils ne comptaient pas se cacher derrière des palissades. D'abord cette stratégie échoua à plusieurs reprises contre les troupes de l'ambitieux qui se moquaient de fortifications en bois. Mais surtout les paysans du Kislev commençaient à en avoir marre qu'un élu du Chaos et sa horde de mutants, de cultistes et de pratiquants de la magie noire profanent leur terre.

Conrad le sorcier considéra d'un œil amusé le rassemblement de guerriers ennemis, il voyait comme des fous inconscients ses adversaires. Certes les kislévites possédaient l'avantage du nombre, et combattaient pour défendre leur patrie, mais ils se battaient avec des armes primitives comme l'arc et l'épée, et aucun lanceur de sort ne

se trouvait dans leur rang. Par conséquent Conrad voyait la victoire comme pratiquement acquise. Le recours à quelques enchantements devrait suffire à provoquer la panique chez les ennemis, transformer leur charge pathétique en une débandade monumentale.

Archaon ne partageait pas le point de vue du sorcier, il apprit à respecter les kislévites. Il entendit plusieurs récits vantant leur courage et leurs prouesses martiales. Il passa outre l'avis de ses lieutenants, il commanda une marche ordonnée au lieu d'une attaque impétueuse, et que ses mages se tiennent sur leurs gardes. Il savait que ses adversaires se trouvaient dans une situation critique, dans le sens que s'ils cédaient aujourd'hui ils ne pourraient pas opposer plus tard de défense sérieuse. Mais Archaon croyait que les guerriers kislévites donnaient toute leur mesure, quand la pression se révélait intense.

Chapitre 11 :

Les guerriers du Kislev ressentait une grande angoisse nouant leurs gorges. Ils choisirent pour guerroyer une plaine plate où ne poussait pas grand-chose, à part une herbe jaune verte

résistante. Chaque camp était entouré au niveau de ses arrières par un bois de pins épais.

Si les kislévites tombaient, leur famille connaîtrait vraisemblablement de terribles outrages. Archaon l'ambitieux et ses sbires se caractérisaient par une terrible cruauté, au nom de leur dévotion aux dieux du Chaos. Ils organisaient des cérémonies religieuses macabres et cruelles sur les vaincus. Ceux qui refusaient de rejoindre sa cause finissaient souvent mangés. Les subordonnés de l'ambitieux dressaient des monticules de crâne pour honorer leurs divinités. Ils souillaient par des viols et d'autres déprédations immondes les épouses des combattants adverses.

Les serviteurs d'Archaon surnommaient affectueusement leur chef suprême en lui donnant le qualificatif d'accueillant, de miséricordieux et de père. Néanmoins ils ne témoignaient absolument aucune pitié pour leurs ennemis. Ils réagissaient avec une haine fanatique à l'égard des personnes qui gênaient leurs pillages et leurs exactions.

Conrad ne comprenait pas la prudence de l'ambitieux, il considérait ses adversaires comme des paysans pouilleux, certes plus entraînés au maniement des armes que les habitants ordinaires

de l'empire, mais tout de même des pouilleux. Le sorcier ne voyait absolument pas l'utilité de tenir la bride aux éléments de leur armée qui voulaient s'amuser et foncer dans le tas. Il y aurait quelques pertes de leur côté, mais normalement rien de significatif. Il estimerait miraculeux que les kislévites ne battent pas de manière désordonnée en retraite, une fois les premiers sorts lancés sur eux.

L'ambitieux voulait éviter des mauvaises surprises, ne pas tomber dans une embuscade aux conséquences désastreuses pour ses troupes. Beaucoup de nobles du Kislev n'aimaient pas recourir aux traquenards durant une bataille, et préféraient la charge frontale. Cependant il devina que le rassemblement ennemi était une initiative de paysans, et non un projet dirigé par des aristocrates. Alors des tactiques inhabituelles pouvaient être mises en place du côté adverse.

Les cavaliers kislévites chargèrent de manière très coordonnée, et ne flanchèrent pas quand les sorts des sorciers les touchèrent, ils essuyèrent des pertes sévères, mais ils tinrent bon et refusèrent de plier devant l'adversité. Ceux qui perdirent leur cheval mais encore valides continuèrent à participer au combat malgré leur

désespoir. Les habitants du Kislev adoraient souvent leur monture préférée, ils voyaient comme des crétins finis les gens maltraitant leur cheval. Dans ce pays il arrivait qu'un père de famille témoigne plus de respect et d'amour pour son étalon que pour ses enfants.

Les cavaliers se rapprochaient dangereusement, ils allaient bientôt atteindre les premiers rangs de l'armée d'Archaon. Cependant l'ambitieux prévint la manœuvre, et invoqua un feu gigantesque qui prit au dépourvu les ennemis, et brisa leur élan. Une fois le brasier éteint, les rares survivants adverses se firent laminer par la contre-attaque des sbires d'Archaon.

Conrad avoua subir de la surprise face à la détermination des kislévites. Il sous-estima leur courage, néanmoins le résultat de la bataille se révéla inchangé. Pratiquement aucune perte chez les cultistes du Chaos, et un vrai carnage pour les ennemis. Il vit qu'Archaon usa de beaucoup d'énergie, qu'il tenait difficilement sur ses jambes. Il comprenait pourquoi, l'ambitieux recourut à un sort demandant des efforts considérables. Il matérialisa un incendie qui tua des centaines de personnes en quelques secondes. Même un sorcier confirmé spécialisé dans la magie du feu aurait été très malmené en tentant une performance

semblable à celle d'Archaon. Conrad éprouva une grande fierté pour l'ambitieux. Il admit pendant un bref instant que son ambition de devenir le Seigneur de la Fin des temps ne paraissait finalement pas insensée.

Toutefois les kislévites ne dirent pas leur dernier mot, des renforts attaquaient par derrière les serviteurs des divinités des ténèbres. Cependant Archaon resta calme, il leva le bras en guise de signal, et de longs épieux de bois se révélèrent brandis, condamnant ainsi la charge adverse à se transformer en un lamentable échec.

L'embuscade kislévite tourna au carnage, les cavaliers qui espéraient surprendre l'ennemi furent les véritables décontenancés dans l'affaire. Face à la tactique du hérisson d'Archaon qui fit lever plus d'un millier d'épieux de deux à trois mètres de façon imprévue, les chevaucheurs reçurent un traitement sanglant.

Suite à cet épisode, l'ambitieux bien qu'épuisé mena lui-même une contre-attaque sur l'infanterie adverse. Et lui et ses subordonnés firent des ravages monumentaux sur des ennemis démoralisés. Ce fut presque une vraie partie de plaisir de s'occuper des kislévites restants, peu furent mais ils misaient sur leur cavalerie pour l'emporter. Donc ils étaient profondément minés

par la perte de leur atout principal, et nettement moins combattifs que d'habitude. La victoire vint pour le camp d'Archaon une demi-heure plus tard. Encore une fois il y aurait des sacrifices et des pyramides de crânes offerts aux dieux du Chaos.

Eigma la magicienne après les fonctionnaires se tourna vers des nobles, elle obtint plus de volonté à défendre des paysans. Néanmoins elle commit des erreurs dans les choix des personnes à qui elle s'adressa. En effet elle ne ménéa pas avec assez de subtilité les susceptibilités. Elle ne se renseigna pas assez, elle pensait naïvement que la défense du pays transcenderait les clivages politiques.

Malheureusement, si les nobles kislévites montraient plus de détermination que leurs voisins impériaux à combattre les serviteurs du Chaos, à cause de leur proximité géographique avec des territoires aux mains des cultistes des puissances de la ruine, d'un autre côté les aristocrates souffraient par moment d'animosité voire de haine à l'égard de semblables. Eigma comprit à ses dépens l'expression « rivaux comme des aristocrates ». Elle découvrit avec amertume que les nobles pouvaient se perdre dans des querelles intestines au lieu de servir l'intérêt commun,

même quand la situation exigeait une intervention rapide pour empêcher des drames graves.

Elle espérait orchestrer un regroupement irrésistible qui balayerait sans problème Archaon. Mais elle assista en réalité à des querelles pitoyables liées à des notions de protocole, et de vieilles rancunes datant parfois de plusieurs siècles. Elle obtint quelques soutiens sûrs, mais rien de suffisant pour inquiéter de manière réelle l'ambitieux.

Elle eut beau jouer sur la fibre patriotique, et appeler au sens du devoir, elle vit souvent un spectacle affligeant. Ainsi des aristocrates refusèrent de l'aider sous prétexte qu'elle demanda de l'appui à un rival politique. Dans certains cas il arriva même que des nobles prennent les armes contre d'autres kislévites. La campagne de recrutement d'Eigma auprès de l'aristocratie ne donna pas du tout les résultats escomptés. La magicienne eut droit à quelques réponses positives, et beaucoup de déceptions.

Archaon l'ambitieux se dédiait à plusieurs dieux, mais toutes les divinités ne l'aimaient pas, au contraire certaines le haïssaient. Ainsi Taal le protecteur de la nature envoya des présages à plusieurs de ses prêtres pour que ceux-ci

organisent une alliance contre l'ambitieux. Archaon affrontait autre chose que des paysans cherchant à défendre leur terre. Il se retrouvait confronté à des forces militaires professionnelles notamment des unités de la Fraternité de l'Ours, un ordre religieux connu pour ses grandes capacités à harceler l'ennemi.

Les militaires kislévites optèrent pour des assauts les avantageant, ils frappaient vite, et se repliaient. Ils choisissaient de tuer à l'arc, et d'autres armes de jet, ainsi que de refuser d'utiliser leur épée contre le gros des troupes adverses. Cette politique d'escarmouche portait très souvent ses fruits contre les servants des puissances de la ruine. Elle énervait généralement l'ennemi, et le poussait à commettre de graves erreurs, du type séparer ses troupes en plusieurs groupes mal organisés. Contre des cultistes traditionnels du Chaos cette manœuvre aurait sans doute abouti à des résultats très positifs.

Néanmoins Archaon n'était pas impulsif, et il connaissait bien les stratégies des différents ordres militaires de Kislev. Alors il ne tomba pas dans le piège. Au contraire il répliqua avec brio à ses ennemis, il fit fabriquer et ensorceler des arcs longs, afin de disposer d'armes de jet d'une portée très supérieure à celle des kislévites. En outre il

invoqua des démons dotés de sens extrêmement aiguisés. Par conséquent ses adversaires n'arrivaient pas à surprendre ses troupes. En prime quand ses ennemis approchaient, ils récoltaient d'abord deux à trois volées de flèches, avant de pouvoir tirer à leur tour.

L'ambitieux décida d'utiliser contre les suivants de Taal, leur dévotion à l'égard de la nature et leur foi. Il s'approcha avec ses troupes d'une clairière sacrée très réputée avec l'intention apparente de la profaner. Cette stratégie poussa les adeptes du dieu de la nature à chercher l'affrontement direct, à renoncer à tenter de tendre des pièges. Les prêtres de Taal se massèrent avec des alliés. Ils rassurèrent leurs compagnons, la présence de la clairière amplifiait leurs pouvoirs, leur permettait de lutter efficacement contre les maléfices des sorciers d'Archaon.

L'ennui venait que l'ambitieux recruta la fine fleur de la magie noire, il disposait de sorciers redoutables, et lui-même possédait des aptitudes surnaturelles franchement développées. En outre il était beaucoup plus facile de souiller un lieu naturel que de le purifier. Polluer s'avérait une formalité très simple à la portée de beaucoup d'imbéciles. D'un côté l'armée de l'ambitieux

s'installa sur une plaine, tandis que ses ennemis bivouaquaient dans une forêt de bouleaux. Les forces adverses s'appuyaient encore une fois beaucoup sur la cavalerie, il y avait des guerriers à pied mais ils formaient une minorité.

Pratiquement tous les kislévites avaient pour l'occasion passer une armure métallique rutilante et bien protectrice. Comparé aux troupes de l'empire qui assemblaient par moment un matériel fait de bric et de broc, les kislévites se caractérisaient par un certain amour du panache en matière d'uniforme et de tenue de guerre. Ainsi même le soldat de base possédait souvent une armure avec des symboles, un cœur au niveau du casque, un ours gravé sur le plastron, une paire de bois de cerfs peints au niveau des épaulières. La tenue chez les troupes d'Archaon allait du guerrier en armure complète rouge à l'individu presque totalement nu.

Le rapport de force était à peu près égal en matière de nombre de personnes, deux mille contre le même effectif. Même si l'ambitieux comptait peu sur la cavalerie et beaucoup plus sur des mages.

Dans un premier temps les sbires d'Archaon semblaient en difficulté, une rumeur courait que l'ambitieux avait abandonné ses hommes. Il prit

avec lui les meilleurs éléments et il laissait les moins réputés se débrouiller seuls. La première charge des kislévites se passa relativement bien. D'ailleurs ils lancèrent quasiment tout ce qu'ils purent en termes d'effectifs dans l'affrontement. Il ne restait que cinq gardes pour surveiller la clairière. Les kislévites ne voulurent pas dans un premier temps s'enfoncer dans les rangs ennemis. Ils jetaient sur leurs adversaires des javelots pour les énerver et déterminer les points faibles de leur formation.

Mais ils étaient victimes d'une stratégie pour les inciter à gagner en confiance, et à s'exposer hors du couvert des bois. L'ambitieux, à la tête de guerriers d'élite, s'approcha discrètement de la clairière, tua les gardes la protégeant, et déversa un polluant magique dont les effets se firent immédiatement sentir.

La souillure transforma le lieu naturel en une immondice, les arbres se flétrirent et se tordirent, l'eau passa de claire à noire comme le pétrole, le sol répandait une odeur nauséabonde. Les prêtres quand ils sentirent la pollution de la clairière, divisèrent leurs troupes en deux, ils se laissèrent aveugler par l'envie de vengeance.

Cette erreur tactique fut la dernière, les guerriers d'Archaon taillèrent en pièces leurs

adversaires qui résistèrent vaillamment, mais qui furent vraiment faciles à battre de par leur déploiement calamiteux.

Il y eut une désorganisation très préjudiciable chez les kislévites qui dura de longues minutes. Le temps que leurs chefs adhèrent à un plan bien conçu, la plupart de leurs troupes se firent massacrer à coup de boules de feu, d'éclairs, de flèches et d'épée. Certains de leurs bataillons partirent vers un front, puis un autre et encore un autre tout cela dans la même bataille. Se focaliser sur plein d'objectifs différents était un moyen sûr de courir à sa perte.

Eigma la magicienne tenta de remonter jusqu'au tsar pour obtenir une réponse adéquate face aux désastres générés par Archaon et ses subordonnés. Elle espérait trouver un soutien rapide et puissant, mais elle subit une nouvelle fois des désillusions. Le responsable des audiences avec le souverain réclama de l'argent, ou un appui politique pour organiser dans un délai bref une entrevue avec le monarque de Kislev. Eigma pensa pendant quelques secondes que se compromettre était peut-être nécessaire pour sauver des vies. Puis elle réalisa qu'elle perdrait

beaucoup, si elle acceptait de donner des pots-de-vin, même pour défendre une noble cause.

Elle n'était pas une femme irréprochable, mais elle avait plutôt une bonne opinion d'elle-même. Si elle faisait une grave entrave à ses principes stricts, elle songea qu'elle risquait de le regretter pendant des années, voire jusqu'à la fin de sa vie. D'un autre côté de nombreuses vies étaient en jeu, sacrifier un peu de son honneur personnel pour le bonheur d'autrui constituait un comportement noble. Néanmoins la magicienne éprouvait un véritable dilemme, elle aimait sincèrement son peuple, elle désirait le protéger, mais c'était beaucoup lui demander, que d'accepter de devenir une personne méprisante. En optant pour pratiquer de la corruption, elle avait l'impression de se mettre au même niveau que les fonctionnaires les plus ignobles.

Puis elle se dit qu'il s'agissait peut-être d'une épreuve pour jauger son honnêteté, et l'amour de son pays. Alors Eigma déclina poliment mais fermement l'offre du responsable des audiences. Malheureusement elle se trompa sur toute la ligne, son interlocuteur ne cherchait pas à la tester, il réclamait bien des avantages. Ainsi la magicienne devrait attendre un à deux ans avant de pouvoir parler au tsar.

Archaon l'ambitieux ne répandait pas seulement le carnage, il cherchait à accumuler du savoir. Par conséquent il épargna certains villages en échange de secrets surnaturels, et d'indications intéressantes. Il s'intéressait de près à la magie, pas seulement à la sorcellerie du Chaos, mais à d'autres formes d'arts occultes. Or le Kislev était un pays où les mages étaient bien plus tolérés qu'au niveau de l'empire, quand ils prouvaient que leurs intentions s'avéraient altruistes.

L'ambitieux n'agissait pas spécialement par désir d'accroître ses connaissances, mais par volonté guerrière. Il considérait l'innovation comme un moyen essentiel de parvenir à surpasser les armées ennemies. Sans l'appui de savants, il y aurait belle lurette que l'empire aurait été conquis par les serviteurs des forces de la ruine. Alors Archaon espérait qu'en réunissant autour de lui des scientifiques et des mages avides de perfectionner les sorts connus, ou de concevoir de nouveaux enchantements, il parviendrait à hâter ses projets de conquête.

Les hommes-bêtes cheminant au côté de l'ambitieux ne partageaient pas l'envie de faire progresser le savoir. Ils manifestèrent leur désapprobation quand ils devaient laisser

tranquilles des villages contre des informations. Ils ne détestaient pas le recours à la ruse, mais ils haïssaient les inventions et les réalisations humaines. Pour eux détruire sauvagement ce qui était construit par l'homme s'avérait hautement jouissif.

Archaon rappela brutalement à l'ordre les contestataires, il ne recourut pas à la parole pour rétablir son autorité, il fit des exemples sanglants. Donc plusieurs opposants se retrouvèrent avec la tête tranchée, et le corps profané. L'ambitieux tolérait difficilement les avis différents du sien, surtout quand les suggestions manquaient d'arguments valables.

Chapitre 12 :

Eigma la magicienne réunit une armée pour s'opposer à Archaon l'ambitieux, elle appela à elle des survivants des batailles, et recruta des milliers de volontaires. Certains nobles et fonctionnaires virent d'un mauvais œil, la campagne d'enrôlement menée contre Archaon. Mais Eigma répliqua en disant que les personnes qui ne désiraient pas se battre contre le Chaos, méritaient peu, à part le titre de couards. La magicienne heurta les sensibilités de puissants, mais elle s'en

fichait. Elle découvrit que beaucoup de gens influents se moquaient du bas peuple. Alors elle allait prendre les choses en main, quitte à mettre en colère des individus hauts placés.

Ses dons en matière de voyance se révélaient limités. Eigma discernait peu d'éléments du futur, elle arrivait difficilement à avoir de visions de l'avenir. Cependant elle ressentait un terrible pressentiment sur Archaon. Elle le voyait comme une menace incroyable pour son pays, elle le considérait comme une calamité qui ferait tôt ou tard un nombre incommensurable de victimes. Elle éprouvait des frissons glacés à la simple mention du nom de l'ambitieux.

Elle jugeait qu'Archaon serait tel un cataclysme ravageur pour le Kislev voire le monde, s'il n'était pas arrêté le plus tôt possible. En effet la magicienne prédit que l'ambitieux développerait une puissance phénoménale dans le futur. Qu'il marcherait à la tête d'une armée de serviteurs du Chaos aux effectifs invraisemblables. Qu'il nouerait des alliances qui feront trembler le tsar du Kislev et vaciller bien des équilibres politiques.

La magicienne estimait qu'Archaon représentait une sorte de fléau absolu, qu'il fallait balayer et anéantir coûte que coûte. Chacun des

deux chefs d'armée fit un discours devant leur troupe, le jour de la bataille qui aurait lieu sur un immense pré.

Eigma : Nous devons gagner, sinon un jour prochain le Kislev sera détruit, soit nos familles mourront, soit elles subiront l'esclavage. Archaon a des projets monstrueux, s'il n'est pas arrêté maintenant, notre cher royaume finira irrémédiablement souillé par le Chaos.

Archaon : Les véritables dieux sont avec nous, nous allons montrer aux faibles kislévites qui est vraiment fort. Aujourd'hui est un jour de victoire pour le Chaos.

Eigma invoqua un froid glacial sur ses ennemis, galvanisée par les enjeux, elle jeta des sorts d'une intensité impressionnante. La pression sur ses épaules ne l'intimidait pas, au contraire elle amplifiait ses aptitudes surnaturelles. La magicienne vit avec satisfaction des dizaines d'adversaires tombés dès les premières secondes du combat à cause de ses pouvoirs. Cependant Archaon ne restait pas inactif, il criblait de projectiles magiques enflammés ses ennemis, il répandait le carnage dans les rangs des kislévites.

Alors la magicienne décida de concentrer l'essentiel de sa puissance mystique sur l'ambitieux qui ne se laissa pas faire, il répondit à la glace par le feu. Pendant une minute entière l'équilibre se fit au niveau des forces surnaturelles, puis une brise se mit à souffler, elle s'intensifia progressivement, elle devint un vent de plus en plus violent, jusqu'à qu'une tempête souffle. Le déchaînement d'énergie magique d'Eigma et d'Archaon modifiait le climat, transformait un temps calme en un véritable cataclysme venteux.

La magicienne refusait de céder le moindre pouce de terrain, elle puisait dans son amour du pays et son altruisme pour amplifier ses attaques mystiques. De son côté l'ambitieux s'inspirait de sa dévotion religieuse fanatique et son désir de conquête pour parvenir à riposter.

Conrad le sorcier voulut assister Archaon pour donner un avantage stratégique important à son camp. Mais il abandonna son idée de soutien, car l'ambitieux tenait à mettre en pièces lui-même Eigma. Il désirait prouver sa supériorité à une vaste assemblée, même si cela signifiait provoquer la mort de centaines de subordonnés. Les kislévites acclamèrent la magicienne dans un premier temps, néanmoins ils finirent par déchanter rapidement. Petit à petit Eigma perdait

progressivement du terrain, elle n'arrivait pas à croire qu'un être dévoré par l'ambition et la cupidité la surpasse. Pourtant elle puisait dans sa vitalité, elle se concentrait comme jamais, elle mettait en danger son existence même dans la bataille magique l'opposant à son ennemi.

Cependant l'envie de protéger d'Eigma ne contrebalançait pas le désir d'Archaon de s'illustrer auprès des forces des ténèbres. Puis la magicienne pensa aux dégâts que causerait la troupe ennemie en cas de défaite. Alors elle trouva une nouvelle détermination qui inversa la donne, faisait reculer Archaon. Il fut à deux doigts de poser un genou à terre devant la nouvelle ampleur du froid subi. Mais il avait d'autres atouts que le feu, il disposait de divers arcanes surnaturels.

La magicienne ressentit pendant un petit moment un doute pernicieux l'envahir, elle se mit à se questionner sur le bien-fondé de sa lutte. Ainsi elle relâcha pendant une demi-seconde sa concentration. L'attaque mentale de l'ambitieux ne lui offrait qu'une petite fenêtre mais il profita du bref succès de son sort de doute pour lancer un assaut mystique de grande ampleur. Il n'avait qu'un délai très bref avant que son antagoniste ne reprenne ses esprits, mais il réagit avec une rapidité extrême. Il déchaîna un feu susceptible

d'incinérer un petit village en quelques battements de cœur.

Eigma hurla de douleur à cause des flammes qui lui détruisaient le corps. Sa mort glaça de terreur le cœur des combattants du Kislev, ils refusèrent la retraite par sens de l'honneur. Mais ils manquaient cruellement d'énergie pour se défendre. Ils ne pensaient plus trop la victoire possible.

Ajouté à cela le nombre supérieur des cinq mille subordonnés d'Archaon, et la présence de bataillons d'élite terrifiants, notamment des champions en armure complète rouge qui fauchaient à coup de hache deux à cinq personnes par moulinet, et l'accablement s'abattit de manière terrible sur les kislévites.

Il n'y eut pas besoin d'une charge de l'ensemble des troupes d'Archaon pour décimer leurs adversaires. Les champions et les jeteurs de sort firent le gros du travail de carnage. Les haches, ainsi que des boules de feu multicolores, et de temps en temps des éclairs violets suffirent à bien décimer les kislévites. Une nouvelle victoire était à ajouter au palmarès de l'ambitieux.

Encore une fois Archaon se sépara d'une grande partie de ses effectifs. Il laissa à un de ses

lieutenants, le soin de préparer le terrain pour l'invasion de Kislev. Il ne garda avec lui que les individus les plus déterminés et les plus forts pour entamer un périple très dangereux en Norsca. Il agissait ainsi pour privilégier la qualité sur la quantité. En outre il doutait d'avoir les moyens de nourrir une troupe nombreuse. Il choisit de s'aventurer sur une terre très hostile, beaucoup plus rude que le Kislev qui possédait pourtant une réputation de pays avec un climat difficile. En effet la Norsca regorgeait de périls, il y avait le froid intense presque toute l'année, la nuit hivernale qui durait six mois, les horreurs monstrueuses à affronter, les pillards qui ne connaissaient pas la pitié avec les étrangers, et d'autres joyeusetés.

Pourtant l'ambitieux ne voulait pas reculer, il désirait se rapprocher des dieux du Chaos. Et puis la Norsca contenait aussi des richesses très intéressantes pour les pratiquants de la magie noire, comme par exemple la malepierre, un minéral excellent pour décupler les facultés magiques des sorciers, et dont la valeur marchande déchaînait les passions. Un gramme de malepierre de mauvaise qualité pouvait se monnayer à un prix supérieur à un lingot d'or pur.

Conrad n'aurait pas été contre une plus solide escorte pour s'aventurer dans la Norsca, puis il pensa que moins les membres de l'expédition seraient nombreux, plus le sorcier pourrait rafler de malepierre. Alors bien qu'il ressentait un certain niveau de peur, il tenait bon, il ne s'enfuyait pas grâce à sa cupidité. Archaon lui n'éprouvait pas d'angoisse, au contraire il se réjouissait. Il s'engageait dans un périple très périlleux, mais il n'en avait cure, car il préparait la conquête du monde pour ses divinités.

Henrik le chef de tribu apprit grâce à un présage du futur, qu'un grand champion des dieux du Chaos allait bientôt croiser sa route. Cette nouvelle au lieu de réjouir, le désolait profondément. En effet le chef rêvait de mener une vie la plus paisible possible. Il participait de temps à autre à des batailles contre d'autres tribus, et à des chasses contre des grosses bêtes, mais il s'agissait d'événements liés à la survie des siens. En outre il essayait de faire couler le moins possible le sang d'humains. Il négociait le plus possible, souvent il arrivait à un compromis satisfaisant sans devoir dégainer son épée.

Problème les champions du Chaos amenaient une mobilisation massive. Ils

engendraient des guerres spectaculaires, ils obligeaient à participer à des dizaines de batailles. Henrik savait que nombre des siens voyaient comme un grand honneur de chevaucher au côté d'un favori des divinités des ténèbres. Mais le chef considérait comme une perte de temps, et une source de gaspillage monumental les champions du Chaos.

Il priait les puissances de la ruine, mais il se contentait amplement de son statut. Il s'aperçut qu'une politique intelligente et modérée valait bien plus souvent mieux qu'un comportement tapageur et la soif de sang pour accroître ses richesses.

Bien sûr choisir de croiser le fer avec ses voisins amenait par moment beaucoup de butin, mais cela alimentait des rancunes et favorisait des coalitions destructrices contre soi. Alors Henrik prit comme décision de faire tout son possible pour tuer Archaon l'ambitieux. Il voyait cette décision comme nécessaire pour éviter que les siens ne subissent un long cycle de guerres. Le chef envisagea bien un moment de négocier, mais il connaissait suffisamment les grands champions des divinités du Chaos, pour savoir qu'il ne ferait que s'humilier s'il optait pour la discussion.

Henrik ne craignait pas de s'attirer le courroux de ses dieux. Il jugeait ses divinités comme inconstantes. Les puissances du Chaos lui en voudraient cinq minutes, puis elles trouveraient rapidement un autre sujet de colère. Le chef se demanda, s'il ne devait pas demander de l'aide à des voisins. Puis il se ravisa, moins de gens seraient au courant de l'affaire, moins les rumeurs sur la mort du champion circuleraient, plus les gens oublierait vite.

Pour l'instant les troupes d'Archaon avaient d'autres soucis que les tribus de la Norsca, elles devaient se coltiner un mammoth enragé. Cet animal ressemblant à un éléphant mais en plus massif et couvert de fourrure donnait beaucoup de fil à retordre aux guerriers de l'ambitieux. La bête était coriace, elle écrasa avec sa trompe et ses pattes trois guerriers, même en ayant deux lances enfoncées dans le corps.

Conrad et les autres sorciers auraient voulu prêter main forte aux combattants avec leur magie, mais Archaon leur interdit. Il craignait que certains enchantements n'altèrent le goût de la viande voire la rendent immangeable. Or l'animal représentait une manne inespérée du point de vue alimentaire, vu les grandes difficultés rencontrées

par les troupes pour se nourrir correctement en ce moment.

Conrad se sentit vexé, même s'il approuvait les arguments, il était très doué pour tuer avec ses capacités mystiques, toutefois ses facultés surnaturelles avaient des effets particuliers dans une chasse. Par exemple ses éclairs d'énergie modifiaient l'apparence des animaux touchés de manière spectaculaire. Ils changeaient un banal lapin en une créature de trois à quatre mètres de haut parfois. L'ambitieux de son côté semblait resté plutôt inactif, il se contentait de psalmodier à voix basse des formules magiques, mais il ne jetait aucun sort. Il récitait des mots de pouvoirs, cependant il ne visait personne avec un maléfice ou un enchantement offensif. Il égrenait des mots en murmurant, il parlait tout seul.

Conrad scruta les environs avec ses sens mystiques pour détecter une menace dans les environs. Toutefois il ne décela rien de dangereux à part le mammoth hargneux. Il se demandait ce qui motivait Archaon, puis une idée jaillit. Il se pourrait peut-être que l'ambitieux ait la phobie des mammoths. Qu'il ne désirait absolument pas combattre la bête, alors il se créait un alibi pour sa non intervention contre l'animal, en énonçant des

formules dans le but d'affronter un péril imaginaire.

Henrik le chef décida d'attendre que ses ennemis subissent des pertes à cause du mammoth avant d'attaquer. Il observait avec ses guerriers dissimulés derrière plusieurs des nombreux rochers du coin.

Ainsi l'animal travaillerait en partie pour le dirigeant en diminuant les effectifs adverses. De plus en choisissant de frapper au moment où les troupes d'Archaon feraient des provisions de viande avec la bête, le chef agirait à un moment stratégiquement avantageux. En effet il interviendrait durant un laps de temps où la formation ennemie était relâchée, concentrée sur un objectif autre que la défense. Il profiterait par conséquent d'un instant de vulnérabilité chez les guerriers de l'ambitieux. Beaucoup de gens reprochaient à Henrik de trop privilégier la ruse, de combattre peu honorablement.

Le chef se moquait de ce type de réprimande, il préférait une tribu prospère à un groupe décimé. Il voyait au-delà de la logique guerrière. Il privilégiait l'intérêt des siens au détriment de traditions qu'il considérait comme idiotes. Il ne reniait pas les dieux du Chaos, mais

il avait d'autres objectifs en vue que la guerre perpétuelle. Il ordonna une approche la plus silencieuse possible, il exigea de son mage qu'il jette un sort de silence pour couvrir le bruit de son arrivée.

Conrad le sorcier ressentait de la déception à l'égard d'Archaon, et en même temps de la joie d'avoir découvert un peu de vulnérabilité chez l'ambitieux. Il ne le jugeait cependant pas, il comprenait que l'on ait peur d'un animal impressionnant comme le mammoth. Le sorcier ne réagit pas au danger qui s'approchait. Il ne détecta aucunement la troupe de plusieurs dizaines de guerriers hostiles qui venait silencieusement essayer de massacrer les sbires d'Archaon.

Alors qu'Henrik pensait la partie gagnée, la victoire acquise, l'ambitieux se retourna, et libéra des éclairs d'une puissance phénoménale, il carbonisa, réduisit en cendres plus de quatre-vingts des cent ennemis. Le chef essaya d'aboyer des ordres afin que ses troupes se dispersent, soient des cibles moins faciles. Mais Henrik n'arriva à rien de concluant, il ressentit une peur monumentale à cause du déchaînement de puissance d'Archaon.

Ainsi il n'eut pas la force de donner des instructions précises. Il contribua par sa terreur à

augmenter le nombre de victimes dans son camp. Il voulut inciter les siens à bouger, à adopter une formation moins serrée. Cependant il ne parvint pas à transmettre de paroles, il resta pétrifié par la peur pendant que les siens se faisaient décimer par des éclairs surnaturels. Henrik ne résista pas à l'impulsion d'uriner face à la démonstration mystique d'Archaon. Il vit des êtres proches avec qui il noua des liens se tordre de douleur, implorer un secours.

Néanmoins le chef demeura impuissant face à la débauche de puissance ennemie. Il n'y avait que l'ambitieux qui œuvrait contre la tribu opposée à lui, mais il réussit tout seul à décimer les rangs antagonistes. Ses éclairs avaient tellement de puissance qu'ils vaporisaient sur une aire de la taille d'un village la glace et la neige. Les cailloux eux même éclataient sous la pression, ils se fragmentaient en une masse minérale insignifiante sous l'action de la foudre surnaturelle.

Les adversaires de l'ambitieux connurent un triste sort, ils finirent majoritairement à l'état de poussière, ou de morceaux de chair humaine très grillée. Les hurlements des blessés graves mettaient du baume au cœur chez l'ambitieux. Archaon allait achever les derniers rescapés,

quand il reçut un message divin l'incitant à épargner Henrik. Il aurait bien voulu d'annihiler tous ses ennemis, mais la volonté des dieux primait pour le reste d'après lui. Et puis ce serait bon pour sa réputation qu'il laisse échapper quelques personnes. Cela terroriserait les opposants à sa gloire, et augmenterait les gens désireux de rejoindre ses rangs.

Le chef survécut, mais il nageait en plein désespoir, il perdit dans la bataille tous ses fils. Il regrettait amèrement sa décision de livrer un combat contre Archaon. Il se sentait horriblement mal, à cause de son choix sa tribu se retrouvait terriblement diminuée, à la merci d'une attaque de ses voisins. Henrik éprouvait l'envie de se pendre. Il considérait qu'une fin misérable comme celle-ci lui conviendrait bien, ou peut-être qu'il pourrait expier plus facilement en se laissant mourir de faim ou de froid.

Vu l'ampleur du désastre qu'il provoqua, il jugeait qu'il méritait une longue agonie. Que la pendaison lui semblait une solution pour se supprimer beaucoup trop miséricordieuse. Puis il se ressaisit, il y aurait peut-être moyen de limiter les dégâts, et les risques de représailles de la part du groupe d'Archaon. Le chef tirerait les siens de

leur mauvaise situation en demandant l'allégeance à une autre tribu, puissante de préférence. Henrik n'avait aucune honte d'échanger son statut de chef contre quelque chose d'inférieur, si cela garantissait la survie des survivants de sa famille et de ses amis.

Il aimait son haut statut social, mais il y renoncerait sans état d'âme si cela permettait aux siens d'avoir un meilleur avenir. Bien sûr il faudrait négocier finement, sinon Henrik risquait d'accroître les ennuis et la détresse de ses proches. Néanmoins il tenait une solution pour venir en aide à sa famille. Il savait qu'il s'engageait dans une partie périlleuse, dont les enjeux seraient déterminants. S'il échouait à vendre ses services, il condamnerait les siens à un avenir précaire, voire même une existence d'esclaves. Alors Henrik se mit à réfléchir comme jamais pour trouver des arguments valables, et établir une excellente stratégie.

Conrad le sorcier trouvait Archaon de plus en plus surhumain, l'ambitieux avait besoin de manger, de boire et de dormir, mais il semblait quand même increvable. Il marchait toujours en tête de convoi, tout en portant la plus lourde charge du groupe. Il voyageait depuis une semaine dans

un pays au climat impitoyable, pourtant il ne montrait pratiquement aucun signe de fatigue. Il paraissait invulnérable, une force de la nature invincible. Il s'éloignait de l'humain pour se rapprocher du divin. Il transcendait ses faiblesses.

Par exemple il monta en première ligne pour combattre un troupeau de mammoths déchaînés, il parvint à lui seul à tuer un mâle adulte robuste et en pleine santé. D'un coup d'épée il endommagea grandement une jambe du mammoth l'affrontant, puis il distribua trois autres attaques qui suffirent à cause la mort de l'immense animal.

Sans enduire de poison ou d'une autre toxine sa lame, il parvint à faire trépasser une bête gigantesque, réputée pour sa grande résistance en moins d'une minute, et avec quelques gestes martiaux précis. La démonstration de puissance d'Archaon impressionna tellement le troupeau de mammoths, que les animaux choisirent la fuite pour échapper à un sort funeste.

L'ambitieux décida de ne pas s'acharner sur les bêtes car il se sentait d'humeur clémente, et qu'il ne prenait pas de plaisir à torturer la faune. Autant il appréciait hautement de supplicier un ennemi des dieux du Chaos, autant il répugnait à martyriser un animal, même quand il s'agissait d'une bête qui s'en prenait à lui ou un de ses

subordonnés. Le tour de force d'Archaon lui valut des vivats tonitruants, il reçut une tempête d'acclamations de la part de ses subordonnés.

Chapitre 13 :

Henrik négocia bien son allégeance, il obtint un statut de jarl influent. Il se fit confier le commandement d'une unité de trente guerriers, en outre sa famille bénéficia d'un traitement convenable. Henrik eut du mal à persuader ses proches de l'accompagner, de renoncer à leur indépendance. Toutefois il se montra très éloquent, et finit par convaincre la majorité de se rallier à son idée de déclarer sa soumission à une autre tribu.

Le jarl choisit de travailler pour un groupe de mages. Il voyait la sorcellerie comme la seule solution pour garantir de manière efficace sa vengeance. Accompagné par plusieurs pratiquants de la magie noire, il avait pour mission de capturer Archaon l'ambitieux et ses sbires pour les soumettre à des expériences surnaturelles. Dans un premier temps Henrik n'appréciait pas l'idée que l'ambitieux survive, mais le jarl se ravisa et se mit à aimer son travail. Une longue agonie en tant que

cobaye pour Archaon constituait un destin exécrationnel.

Ainsi les mages ennemis de l'ambitieux devaient l'endormir lui et ses subalternes au moyen de sorts de sommeil. Problème ils commirent une erreur d'appréciation, et réveillèrent deux géants camouflés par de la neige qui dormaient près d'eux. Les mages se firent massacrer à coup de massue de bois et de tronc d'arbre. Quand les subordonnés d'Archaon aperçurent la charge des géants, ils connurent de la panique. Mais ils se ressaisirent à cause de l'assurance de leur chef. En effet l'ambitieux s'avança vers un premier géant à toute vitesse, lui trancha les tendons de la cheville et lui planta son épée en plein cœur. Le dernier géant vivant plutôt que le combat rapproché opta pour lancer des rochers, mais Archaon rattrapa en vol un des projectiles gigantesques et l'expédia de manière fracassante dans la tête de l'envoyeur précédent, ce qui le tua.

Quelques heures plus tard après l'aventure avec les géants, l'ambitieux et son groupe arrivèrent à un port de quelques centaines d'âmes, les constructions s'avéraient de bois et d'os sauf la maison principale de la structure maritime en pierre enchantée.

Conrad le sorcier négocia avec des nordiques apeurés, un passage sur la mer du Chaos. Il dut employer un mélange de menace et de cajoleries pour les pousser à fournir un équipage maritime et leur meilleur bateau. Il promit une superbe récompense, et des représailles sévères en cas de refus d'obtempérer. Les marins exigèrent d'abord un paiement d'avance, mais ils finirent par accepter de n'être rétribués qu'à l'arrivée à cause d'un regard sévère de Conrad, et d'une belle démonstration d'intimidation. En effet le sorcier déclencha un brasier ardent en murmurant un mot de pouvoir. Il cloua ainsi le bec des quémandeurs, il les incita à attendre plus tard avant de demander des comptes.

Archaon laissa Conrad s'occuper des tractations avec les nordiques, car il ne maîtrisait pas parfaitement leur langue. Il était une flèche en magie, et il disposait de très bonnes facultés intellectuelles. Mais ses capacités d'apprentissage connaissaient des limites. Il consacrait un certain temps à parfaire ses compétences en matière de langue nordique. Toutefois il préférait s'entraîner au maniement des armes et à l'étude de la sorcellerie. Résultat il comprenait certains mots nordiques, et avait la possibilité de faire des

phrases simples dans cette langue. Mais dès qu'il s'agissait de demander quelque chose de compliqué il pouvait créer des quiproquos.

Ainsi une fois il confondit les termes repas et danger, ce qui créa de l'incompréhension chez ses subordonnés, et donna un avantage à des ennemis.

La traversée sur la mer du Chaos se déroula sans incident notable, la houle fut forte, et les courants marins traîtres, mais c'était la norme sur cette étendue d'eau salée. Aucun monstre marin n'attaqua le bateau contenant Archaon et ses subalternes. Très souvent des créatures gigantesques coulaient les bateaux s'aventurant sur la mer du Chaos. Conrad voulut mettre à mort les marins nordiques une fois arrivé sur les Désolations du Chaos. Toutefois non seulement Archaon s'opposa mais il augmenta le montant de la récompense promise, il versa cinq cents pièces d'or.

Henrik devint une incarnation de la haine, suite à son échec à capturer Archaon, sa famille et ses proches servirent de cobayes. Le haineux n'échappa à un sort triste que grâce aux sacrifices d'amis et de parents, qui donnèrent leur vie pour lui permettre de s'échapper. Depuis Henrik vouait

un ressentiment très profond à l'ambitieux, il jura sur les principaux dieux du Chaos qu'il ferait tomber Archaon, qu'il l'empêcherait de connaître la gloire, qu'il provoquerait son trépas de manière misérable. Après plusieurs jours de réflexion, il trouva un moyen plaisant d'arriver à ses fins, le recours à la maladie surnaturelle.

Plutôt que d'offrir une mort glorieuse sur un champ de bataille pour Archaon, le haineux voulait que son ennemi subisse les effets de microbes non mortels, mais aux effets très nocifs sur l'intelligence, l'apparence et la force physique. Ainsi son adversaire deviendrait débile, hideux, et faible il serait dans l'incapacité de diriger par l'intrigue, la beauté ou l'épée.

Henrik était prêt à offrir son âme si en retour les conséquences de la maladie sur l'ambitieux se révélaient permanentes et surtout irréversibles. Le haineux allait très loin dans les représailles, mais il ne lui restait que la vengeance. Il perdit son foyer, sa famille, ses amis, et la plupart de ses possessions matérielles.

Il enchaînait les déboires depuis qu'il se mit sur la route d'Archaon, qu'il chercha à empêcher l'ambitieux de réussir à se hisser au rang de principal favori des puissances de la ruine. Le démon avec qui Henrik pactisa, assura que

personne de mortel n'était capable de résister à sa préparation infernale.

La créature concocta dans une marmite pendant plusieurs jours une recette néfaste. Elle mit ensemble des ingrédients toxiques, des asticots moisissés, des morceaux de lépreux, des foies gangrénés, puis elle touilla le tout, le mélangea pour obtenir une bouillie verdâtre. Malheureusement pour le haineux, un vent très violent se mit à souffler et répandit par terre le contenu de la marmite, détruisant ses rêves de vengeance. Le démon réclama quand même le paiement promis. Henrik refusa, il se fit trucider et son âme se retrouva dans un enfer de la maladie. Archaon était le responsable de la rafale qui signa la fin du haineux.

Il pouvait envoyer des sorts impactant le climat. Il remarqua grâce à un sort de divination, la présence de son ennemi, et il recourut donc à un sort pour nuire à cet adversaire persistant.

Le passage d'Archaon signifia de sérieux ennuis pour les habitants de la Norsca. L'ambitieux recruta beaucoup de guerriers compétents, mais surtout il tua un nombre vraiment significatif de gens capables de se battre avec brio. Ainsi certaines tribus furent victimes de

l'extinction à cause de monstres, maraudeurs et d'autres menaces faute de défenseurs valables. Archaon était vu comme un élu des dieux, mais pour l'instant il apportait la mort à grande échelle.

Henrik avait une vision de la paix peu répandue chez les siens. Mais il n'avait pas tort sur le point suivant, les grands champions du Chaos étaient des vecteurs d'ennuis puissants pour les gens ordinaires.

Après avoir traversé la mer du Chaos, Archaon s'engagea dans les désolations du Chaos, qui passaient pour beaucoup de gens pour un véritable enfer. Le climat subissait des variations affolantes, ainsi du jour au lendemain, il était possible de passer d'un été caniculaire à un hiver glacial. Les rites pratiqués par les humains y habitant s'avéraient barbares au possible, dans le sens que le cannibalisme et le sacrifice humain se révélaient monnaie courante. La nature subissait une corruption démentielle, en moins d'une minute des animaux paisibles se transformaient en bêtes enragées, des végétaux devenaient capables de courir plus vite qu'un guépard, ou accédaient à la parole humaine, tandis que des hommes se changeaient en arbres.

Il existait des zones avec une relative stabilité dans les désolations. Elles comportaient par moment un climat, une faune et une flore en apparence accueillants. Mais il s'agissait le plus souvent d'un piège mortel. En effet les désolations regorgeaient de démons ou de serviteurs du Chaos retors qui passaient leur temps à tendre des traquenards pour piéger d'infortunées victimes, afin de torturer à loisir des malheureux, ou se nourrir d'âme.

Bien que l'ambitieux voyagea dans une zone où l'échec signifierait vraisemblablement une éternité de supplices, il se sentait gaillard et joyeux. Il progressait constamment vers son but, devenir le favori des divinités des ténèbres. Il savait que les désolations offraient de nombreux défis difficiles, qu'elles contenaient des périls mortels en pagaille. Toutefois l'ambitieux ne reculerait pas, il tenait à devenir le favori des puissances de la ruine. Il voulait unifier les serviteurs des forces de la déchéance sous sa bannière.

Bien que les principaux dieux du Chaos avaient de grands projets pour Archaon, cela n'empêchait pas certains démons de ne pas apprécier l'ambitieux. Le plus véhément parmi les

opposants était Belakor. Il s'agissait d'un être très puissant mais victime de plusieurs malédictions par ses maîtres divins. Il commit l'erreur de se révolter, de se considérer comme l'égal d'un dieu, par conséquent il hérita de divers fardeaux.

Le plus lourd aux yeux de Belakor consistait en l'obligation de couronner l'archi-champion du Chaos, la personne qui parviendrait à s'attirer les faveurs des quatre principales forces des puissances de la ruine. À priori la tâche de réussir à unifier les quatre plus grandes factions des ténèbres relevait de la folie mégalomane, mais il arrivait que des personnes très exceptionnelles s'illustrèrent assez pour réaliser ce tour de force.

Belakor travaillait pour le Chaos, il paraissait contradictoire qu'il fasse obstacle à l'ascension d'un individu capable de réaliser des tâches très difficiles pour les divinités de la ruine. Cependant les dieux étaient joueurs, ils aimaient bien dresser sur la route de l'archi-champion des obstacles majeurs. Ce qui permettait à Belakor d'avoir le droit d'essayer de tuer les gens capables d'obtenir le titre de favori absolu du Chaos.

Néanmoins il fut quand même contraint deux fois de s'agenouiller devant un archi-champion dans les siècles passés et de faire preuve d'une déférence qu'il qualifiait d'écœurante.

Belakor éprouvait une rage incommensurable chaque fois qu'il devait reconnaître la supériorité de quelqu'un sur lui. Il considérait comme le pire des affronts la perspective de considérer une personne autre qu'un dieu comme son chef. Aussi il se jura d'exterminer Archaon peu importe les moyens à employer. Il ne voulait absolument pas revivre l'humiliation de couronner quelqu'un.

Belakor l'envieux s'attaqua à Archaon aux moyens de rêves particulièrement tourmentés, il montra à sa cible des visions de différents enfers. Il se plaisait à lui suggérer que l'ambitieux finirait victime de mutations qui le rendraient débile et repoussant. Il lui fit croire qu'il souffrirait de mille maux, qu'il subirait plusieurs maladies handicapantes, qu'il ne mourrait jamais, mais qu'il souffrirait pour l'éternité de pathologies terribles qui lui donneraient envie de hurler à chaque minute de son existence dans un enfer de la putrescence.

Archaon imagina finir en ornement, que son crâne serve de décoration pour un champion du Chaos plus illustre que lui, que sa dépouille serve d'exemple pour de nombreuses personnes comme démonstration d'un orgueil insensé. L'ambitieux se vit s'abandonner totalement aux

plaisirs, s'adonner aux pires excès pour obtenir des moments de joies toujours plus rares. Quémander avec servitude les caresses d'un maître, s'avilir dans la luxure et la débauche sexuelle la plus infâme.

Il rêva qu'un représentant de Sigmar l'abatte facilement. Qu'un champion des dieux de la lumière se débarrassait sans trop de difficulté de lui, le considérait comme un obstacle insignifiant. Belakor fit preuve d'une inspiration très fertile pour tourmenter. Il élaborait des cauchemars terrifiants capables en moins de cinq minutes de faire perdre complètement l'esprit à une personne ordinaire.

Il se surpassa en matière de tortures oniriques, de rêves atroces. Pourtant Archaon plus il rêvait, plus il s'habitua et surmontait ses songes macabres et déstabilisants. Il disposait d'une résolution peu commune, il possédait une volonté capable de déplacer les montagnes. Quand il se consacrait à un but vu comme important, il ne reculait pas, il se donnait à fond, il allait de l'avant peu importe les conséquences.

Belakor ressentit une colère intense en voyant sa stratégie d'harcèlement échouer, mais il ne s'avoua pas vaincu. S'il ne pouvait infléchir

Archaon, le faire douter ou conduire aux portes de la folie, il changerait dans ce cas de cible. Il s'en prendrait aux compagnons de l'ambitieux, il instillerait dans leur cœur la défiance, la haine et la paranoïa. Il visa en priorité Conrad par envie de faire souffrir Archaon. Il espérait ainsi que son ennemi principal, l'ambitieux, se méfie de tout le monde, n'accorde à personne sa confiance, s'enfonce dans un cercle d'amertume. Qu'il passe le plus clair de son temps à surveiller ses arrières, qu'il oublie sa mission d'unir les factions des dieux du Chaos pour se consacrer de manière quasi exclusive à sa protection.

Belakor obtint au début de somptueux résultats, il parvint à dresser contre l'ambitieux des compagnons très dévoués. Il réussit à rendre hargneux voire haineux contre Archaon tous les subordonnés l'accompagnant dans les désolations. Ainsi l'envieux espérait que son ennemi soit poignardé dans le dos, ou assassiné durant son sommeil. Néanmoins il sous-estima grandement les facultés charismatiques de son adversaire, il ne tint pas assez compte des capacités à unir de l'ambitieux. Archaon ne recourut pas à des mesures punitives, pour neutraliser les envies de complot ou de meurtre de ses subalternes à son égard.

À la place, il utilisa la magie pour montrer une vision magnifique pour un adorateur du Chaos, les temples des divinités de la lumière détruits partout dans le monde, la vénération des dieux de la ruine qui pouvait s'exprimer au grand jour dans chaque partie de la planète y compris l'empire ou le Kislev, des richesses incommensurables et un statut important pour les suivants de l'ambitieux, la possibilité de devenir un démon majeur, ou d'accéder à l'immortalité. Les sbires d'Archaon renouvelèrent leur serment d'allégeance suite à la performance de leur chef.

Belakor écumait de rage, il éprouvait l'envie de se mordre jusqu'au sang et de taper violemment sa tête contre un mur, tellement il ressentait de la frustration. Il entra dans un état de fureur démentielle, il ne commença à se calmer qu'après avoir réduit en charpie plusieurs serviteurs. Puisqu'Archaon déjouait des plans subtils, l'envieux allait changer de tactique. Il opérerait pour la charge frontale avec le déploiement de gros moyens.

Ainsi Belakor réunit dix mille soldats humains, plusieurs démons majeurs, trente géants, deux dragons du Chaos et, il leur ordonna de mettre en pièces l'ambitieux et ses compagnons.

Quand les subalternes d'Archaon remarquèrent la horde nombreuse qui se dirigeait vers eux, la peur glaça leur cœur.

Les sbires de l'ambitieux se dirent qu'il fallait d'urgence battre en retraite pour éviter de se faire laminer. Ils conclurent que la fuite constituait la seule option raisonnable pour demeurer en vie. Cependant Archaon refusait de reculer, il était là pour impressionner les dieux du Chaos, et non pour reconnaître la supériorité d'une armée. Alors il chargea sans éprouver un seul instant de doute. Les subordonnés de l'ambitieux apprirent à témoigner une confiance indéfectible à leur chef, résultat ils marchèrent sur ses traces, se joignirent à son attaque héroïque.

Belakor rit devant le courage insensé d'Archaon, il considérait comme complètement stupide de ne pas chercher à détalier face à une force très supérieure en nombre, et comportant des individus d'une grande puissance magique et physique. Néanmoins rien ne se passa comme il le souhaitait, la magnifique résistance de l'ambitieux et de ses sbires conquit les cœurs. Et puis les champions ennemis étaient à la recherche d'un maître de confiance. Or ils furent séduits par les performances à l'épée d'Archaon et de ses subordonnés. D'ailleurs ces derniers firent bien

d'autres choses remarquables, ils déployèrent un courage magistral, ils ne fléchirent pas même quand l'effectif très supérieur de la horde leur parut en pleine figure.

En prime les démons majeurs et les dragons n'étaient pas liés par un pacte très contraignant à Belakor, et la perspective de le faire enrager leur apporterait beaucoup de joie. Donc eux qui occupaient la position de chefs se soumirent. Cela eut un effet boule de neige sur l'ensemble de leurs subordonnés. Par conséquent la horde ennemie finit par se laisser séduire, reconnaître comme un dirigeant digne de la commander Archaon.

La conclusion était que l'envieux participa à construire la légende de l'ambitieux, qu'il le dota involontairement d'une armée considérable, qu'il contribua à en faire l'archi-champion du Chaos. Belakor promit quand même solennellement de ne jamais s'agenouiller devant Archaon, il demeurerait déterminé à lui nuire.

Chapitre 14 :

Sur une plaine balayée par un vent froid, et à l'intérieur d'une splendide tente en tissu enchanté entouré de centaines d'autres faites

surtout de peaux d'animaux, Archaon et Conrad son subordonné discutaient.

Conrad : Pourquoi êtes-vous préoccupé ?

Archaon : Je vais tenter un périple très dangereux vers Naggaroth la terre des elfes noirs.

Conrad : Il faut rassembler des forces supplémentaires avant de tenter de conquérir cet objectif ambitieux.

Archaon : Je n'ai pas encore l'intention de mettre au pas les elfes noirs, je désire surtout prouver que je suis l'archi-champion du Chaos. Je te confie le commandement du gros de mon armée, je te charge de continuer la campagne de recrutement.

Conrad : Comme vous le désirez.

Archaon : Il est possible que je passe beaucoup plus de temps que prévu à chercher des preuves démontrant que je suis l' élu favori des dieux du Chaos. Que mes épreuves soient très nombreuses.

Conrad : Ne vous en faites pas, je vous aiderai le temps qu'il sera nécessaire.

Naggaroth portait divers noms, un des plus connus était terre de la cruauté, en effet ses habitants dominants, les elfes noirs se révélaient d'un sadisme et d'une méchanceté particulièrement développés. Ils se complaisaient

généralement dans la torture et la dépravation. D'ailleurs la férocité au combat et le crime subtil, faisaient partie pour eux des critères d'élévation sociaux très appréciés et loués.

Un elfe noir qui se montrait gentil ne faisait pas long feu, il s'attirait plus que des moqueries, il subissait souvent une mort douloureuse saluée par l'approbation de ses congénères. Naggaroth était une terre plutôt hostile, le froid du climat endurcissait le cœur de glace de ses habitants. L'économie du royaume se basait beaucoup sur l'esclavage. Les elfes noirs se révélaient de très bons guerriers qui ne rechignaient pas à la tâche, et aussi d'excellents marins. Mais ils comptaient beaucoup sur des captifs pour les travaux jugés rebutants, ou pour alimenter les sacrifices religieux de leurs temples.

Chaque année des milliers de prisonniers servaient d'offrandes à Khaine la divinité du meurtre et de la guerre, et le principal dieu du panthéon de Naggaroth. Les elfes noirs ne possédaient pas de peau noire, mais plutôt blanche. Ils devaient plutôt leur nom à la noirceur de leur âme, au fait qu'ils témoignaient souvent voire quotidiennement d'un comportement profondément cruel. Ils ressemblaient assez physiquement aux humains excepté la présence

d'oreilles pointues. Parmi les autres différences avec les hommes, il y avait l'espérance de vie qui pouvait dépasser le millier d'années, et une affinité bien plus forte avec la magie noire.

Les elfes noirs passaient pour des références en matière de sorcellerie, bien qu'ils ne se tournent que rarement vers les dieux du Chaos.

Après un voyage naval relativement sans histoire, Archaon débarqua avec environ une centaine de compagnons depuis un grand navire à voiles dans une crique isolée de Naggaroth.

L'ambitieux remarqua qu'un imposant groupe d'elfes noirs se dirigeait vers ses troupes. Les soldats ennemis semblaient protéger un convoi de richesses importantes. Le rapport numérique se chiffrait à plus de dix contre un en faveur des adversaires. La plaine désolée de terre grise sur laquelle poussait une herbe rare et soufflait une brise froide risquait d'être le théâtre d'une défaite pour l'ambitieux.

Archaon connaissait d'ailleurs la réputation de formidables combattants des elfes noirs. Leur longue expérience, leur haine de la défaite, leur entraînement très contraignant faisaient de chacun d'eux une menace tangible pour dix autres guerriers humains. L'ambitieux disposait de

guerriers d'élite, mais il doutait de la victoire de ses compagnons. Il croyait possible de s'en tirer grâce à ses pouvoirs, mais il estimait que ses camarades risquaient d'être massacrés.

Or Archaon avait besoin d'un maximum de lames pour espérer triompher. Ses subordonnés avaient soif de carnage, et surtout convoitaient la fortune transportée par les elfes. Ils virent un coffre rempli d'or, et de bijoux tombés d'un chariot. Il s'agissait seulement d'un échantillon, pourtant il s'avérait suffisant pour payer la rançon d'un roi de Norsca puissant. Les subalternes d'Archaon réclamaient avec ardeur l'ordre de participer au combat, de se déchaîner, de se livrer à un carnage en règles. L'ambitieux ne dédaignait pas les richesses, il appréciait d'étaler sa puissance financière. Néanmoins il était aussi une personne pragmatique, il sentit la présence de plusieurs sorcières redoutables dans le convoi. Alors il donna l'ordre de ne pas chercher les ennuis. Pour calmer les ardeurs de ses camarades, il mentit en affirmant que la fortune transportée par les elfes contenait plusieurs malédictions, que chercher à acquérir l'or de leurs ennemis ne leur vaudrait que des ennuis.

Malheureusement le combat semblait inévitable malgré les réticences d'Archaon, car une sorcière parvint à détecter la présence de subordonnés de l'ambitieux qui ne trouvèrent rien de mieux que de crier leur frustration. Les elfes disposaient d'une ouïe très supérieure à celle des humains, et en outre ils pouvaient amplifier leur capacité à entendre par l'intermédiaire de sorts. Selon certaines rumeurs il existerait des elfes capables de déceler un murmure d'une personne située à plus d'une heure de marche de distance.

Archaon réfléchit, il pouvait peut-être l'emporter grâce à l'orgueil de ses ennemis qui avaient tendance à croire supérieurs aux autres races. Toutefois l'ambitieux estimait que ce serait sans doute au prix de pertes très sévères. En prime il pensait que la défaite se révélait beaucoup plus probable que la victoire. Même si Archaon était béni par plusieurs divinités, il restait un mortel pouvant être battu, et puis il ne s'avérait pas la seule personne à bénéficier de l'appui de dieux. Les sorcières ennemies recevaient l'aide d'entités redoutables, et leur expérience qui se comptait en siècles faisait de chacune d'elle un adversaire redoutable pour l'ambitieux.

Archaon décida cependant de recourir à la magie, mais il ne visa aucun elfe, il se contenta

d'ouvrir une grosse faille sous le convoi. Ainsi il provoqua la disparition dans les profondeurs de la terre d'une véritable fortune. Il regrettait le geste de sacrifier des richesses considérables, mais il considérait comme prioritaire sa survie et celle de ses subordonnés. En plus il agit avec intelligence, les elfes à cause de l'effondrement menaçant leur or et leurs bijoux se désintéressèrent totalement des troupes de l'ambitieux. Ils se focalisèrent sur la récupération de leurs biens financiers, permettant ainsi à Archaon et ses subalternes de quitter indemnes le théâtre des combats.

Bien qu'Archaon assura à ses subordonnés que le trésor des elfes ne leur profiterait pas. Certains subalternes rechignaient quand même. Ils dirent que même si des maléfices planaient sur les richesses du convoi, qu'il existait des parades contre les sorts néfastes, et que se passer d'une fortune colossale constituait un beau gâchis. L'humeur des compagnons de l'ambitieux ne s'améliora pas quand ils découvrirent leur destination ; une citadelle d'une taille gigantesque capable de servir de lieu d'habitation pour tous les citoyens d'une grande ville de plusieurs dizaines de milliers d'âmes, et dont la hauteur s'annonçait stupéfiante.

Elle disposait de plusieurs centaines d'étages, et presque autant de tours. Fouiller la forteresse demanderait vraisemblablement des jours, peut-être même des semaines, vu que le nombre de ses pièces se chiffrait probablement à plusieurs milliers. Les subordonnés d'Archaon demandèrent à leur chef si les recherches seraient longues, si leur dirigeant savait où chercher. L'ambitieux répondit qu'il devait s'aventurer vers le bas et non le haut, mais qu'il manquait pour le moment d'informations précises.

Néanmoins il répliqua que l'épreuve qui les attendait, les couvrirait de gloire. Les subalternes ne crachaient pas sur de la renommée, cependant ils hésitaient vraiment à suivre leur chef. Ils entendirent parler de la citadelle, il s'agissait d'un lieu réputé pour être sans retour. Il contenait des créatures féroces, et sur la multitude de personnes qui tentèrent de l'explorer seulement deux parvinrent à revenir vivants.

La citadelle s'appelait d'ailleurs l'ancre de la lente agonie. On racontait que les gens s'aventurant à l'intérieur mettaient des siècles à mourir quand ils se faisaient transpercer par une lame. Qu'en cas de capture ils servaient de déjeuner pour des monstres pendant une période d'une durée supérieure à une décennie.

Les camarades d'Archaon tentèrent d'y voir dans les ténèbres omniprésentes de la forteresse au moyen de torches, ils n'arrivèrent à rien. Au contraire toute tentative d'illuminer n'aboutissait qu'à rendre l'obscurité encore plus oppressante. L'ambitieux tenta de percer le noir par l'intermédiaire d'une lumière surnaturelle. Toutefois il ne parvint à aucun résultat tangible, il ne réussit qu'à gaspiller des forces. L'échec de leur chef Archaon à triompher de la sorcellerie de la forteresse accrut la peur de ses subordonnés qui murmurèrent qu'essayer de pénétrer dans un lieu où la cécité était une règle constituait une folie.

Comment pourrait-on triompher d'adversaires en subissant un aveuglement total ? Même un guerrier exceptionnel ne valait pas grand-chose généralement s'il se retrouvait dans l'incapacité de compter sur sa vue. L'ambitieux n'en voulut pas à ses subalternes de douter, mais il refusait d'abandonner. Il se jura de réussir à devenir le favori des principaux dieux du Chaos, ou du moins de mourir en essayant.

Alors il s'aventura résolument dans la citadelle malgré les rappels à l'ordre et les exhortations de ses guerriers qui l'incitaient à rebrousser chemin pour ne pas connaître une fin

tragique. Archaon dit à ses camarades de l'attendre une semaine. S'il ne revenait pas passer ce délai, ses compagnons auraient la permission de partir et de se choisir un nouveau dirigeant.

L'ambitieux spécifia que Conrad le sorcier méritait d'être pris en compte en tant que successeur. Archaon sentit le venin du doute l'envahir au fur et à mesure de sa progression. Il voulut pendant un moment reculer, retourner hors de la forteresse. Puis il raffermi sa volonté, il ne possédait aucune chance d'obtenir le titre d'archi-champion des puissances des ténèbres, s'il perdait son désir de conquête.

L'ambitieux sentit une légère odeur, puis au fur et à mesure qu'il se rapprochait la senteur légèrement dérangeante se mua en une véritable puanteur. Archaon puisa dans ses connaissances pour essayer d'identifier de quel être vivant provenait l'infection olfactive. L'ambitieux finit par comprendre que ses adversaires étaient des troglodytes, des créatures mi-lézards, mi-humaines, ils possédaient des jambes et des mains, mais le reste de leur corps s'apparentait à celui du reptile.

Il fallait se méfier d'eux, car bien que ces êtres soient stupides au point de s'acharner

pendant des minutes sur le corps d'un ennemi réduit en bouillie, ils demeuraient quand même des combattants très efficaces de par leur grande force et leur vitesse impressionnante. Ils étaient capables de manier une épée ou d'autres armes grâce à une sorte d'instinct de chasse. Toutefois ils usaient d'une technique martiale déplorable, ils ne savaient souvent frapper que d'une façon, du haut vers le bas.

Les sous-estimer constituait une grosse erreur cependant. En outre même désarmés les troglodytes restaient des menaces pour Archaon, un coup de leur queue puissante suffirait à le déséquilibrer, leur poigne leur permettrait de briser ses os, leurs dents lacéreraient sans problème sa chair, leur peau très épaisse les aiderait à supporter des coups d'épée ravageurs.

Pour arranger les choses les créatures reptiliennes ne ressentaient pas d'oppression à cause de l'obscurité magique. Ils s'habituaient au fil du temps à la présence des ténèbres mystiques, maintenant ils supportaient mal la lumière même ténue. Par contre ils éprouvaient très peu de gêne à se mouvoir dans le noir. Ils compensaient allègrement leur handicap visuel au moyen de leur ouïe et de leur odorat.

Les troglodytes pouvaient peut-être comprendre Archaon, mais ils s'en fichaient. Ils étaient trop obnubilés par leur tâche de gardiens des lieux chargés de mettre à mort tous les étrangers à leur race. Ainsi ils chargèrent de manière désordonnée et sauvage. Ils comptaient sur une victoire facile étant donné la nature de leur adversaire isolé.

Ils croyaient avec dédain et mépris que leur triomphe se révélerait sans difficulté. Les créatures estimaient qu'elles festoieraient de la viande de l'ambitieux. Qu'elles amélioreraient leur ordinaire qui se composait surtout de rat, avec de la chair humaine. Archaon cependant ne se laissa pas faire, il se retrouvait entouré par des ennemis en surnombre, et dans un environnement peu propice pour le combat. Néanmoins même s'il ne voyait pas, il disposait de capacités d'anticipation fabuleuses. Ses dons de voyance lui permettaient de connaître à l'avance les attaques de ses adversaires.

L'ambitieux parvenait à déceler d'où venaient les coups de ses ennemis qui guerroyaient surtout à mains nues, sauf quelques dominants se battant avec une massue ou une épée en mauvais état. Archaon jouait néanmoins un jeu dangereux, il surpassait le handicap du noir, mais il brûla ses

forces vitales en puisant dans sa puissance magique.

Surtout que les ténèbres surnaturelles véhiculaient des toxines paralysantes qui mettaient à rude épreuve l'organisme. Les troglodytes développèrent une immunité au poison, mais l'ambitieux lui ne vivait pas depuis des décennies dans la citadelle. Par conséquent il ne bénéficiait pas d'une adaptation environnementale lui permettant de supporter facilement les effets de l'obscurité mystique. Les créatures furent impressionnées par les capacités martiales de leur adversaire. Mais elles se ressaisirent malgré des dizaines de pertes, quand elles constatèrent la respiration difficile de leur ennemi.

Chapitre 15 :

Les troglodytes commencèrent à mettre sérieusement en difficulté Archaon l'ambitieux qui parvint à défaire une bonne centaine d'ennemis, mais qui peinait progressivement à se concentrer. Alors qu'au début du combat il entraînait la mort de deux à trois adversaires par seconde, son rythme de tuerie s'abaissait petit à petit. Il continuait à semer le carnage, mais ses mouvements perdaient en vivacité et en précision.

Par exemple une créature particulièrement vive arriva à parer un de ses coups avec une épée, et Archaon toucha le torse d'un troglodyte au lieu de sa tête. Encore quelques minutes, et il serait sans défense, à la merci des attaques de ses ennemis. Surtout qu'il restait des centaines de créatures avides de verser le sang de l'ambitieux. Elles criaient vengeance pour la mort de leurs semblables.

Bien que très stupides, elles étaient capables de ressentir de la colère. En outre elles éprouvaient de l'énervement face à la résistance acharnée et dévastatrice d'Archaon. Elles n'allaient pas se contenter de lui offrir une mort rapide. Elles lui réservaient le supplice de la digestion lente. Les troglodytes découvrirent qu'en évitant de porter un coup fatal à la tête chez un adversaire, ils pouvaient le maintenir en vie très longtemps dans la citadelle.

Ils destinaient pour les ennemis qui les énervaient une agonie terrible. Ils mangeaient une main, puis ils attendaient que la partie du corps ingérée repousse pour continuer à se nourrir. Les suppliciés mourraient très lentement, voire pas du tout. Les environs furent aménagés à l'origine pour servir de lieu de torture, alors des charmes

magiques furent créés afin d'aider à battre des records en terme de durée de supplices.

Certaines personnes servaient de garde-manger pour les troglodytes depuis plusieurs siècles. Archaon vécut comme un affront personnel l'avenir qui se présentait à lui, alors il tenta le tout pour le tout. Il abandonna ses sorts de voyance pour puiser dans les forces mystiques des ténèbres l'entourant. Il façonna alors un sortilège funeste surpuissant créé pour donner la mort partout dans la citadelle. Problème la moindre erreur dans la prononciation des mots de pouvoir complexes, la moindre hésitation signifierait le décès possible, ou un destin pire que la mort sur l'ambitieux.

Les créatures restèrent quelques secondes immobiles, à cause de l'effrayante aura de puissance d'Archaon. Elles regardèrent intriguées leur ennemi. D'habitude leurs adversaires finissaient par se fatiguer à cause des toxines des ténèbres. Ils ne déployaient pas une force magique effrayante après un séjour de plusieurs minutes dans l'obscurité. Le poison contenu dans l'air ne tuait pas, néanmoins il avait des vertus paralysantes certaines. Il provoquait l'immobilisation de créatures massives et très

résistantes de plusieurs centaines de kilos comme les trolls.

Pourtant l'ambitieux bougeait comme un forcené les bras pour mieux canaliser la puissance mystique, et il irradiait un pouvoir surnaturel effrayant. Bien qu'il soit très vulnérable, il ne subissait pas d'attaque, car les troglodytes se révélaient subjugués par un spectacle inhabituel. Archaon ne pensait pas à se défendre ou à attaquer, il se contentait de stocker un maximum d'énergie pour la relâcher au moment opportun. Cet acte s'avérait très dangereux. Si l'ambitieux montrait une volonté amoindrie, s'il succombait même très brièvement au doute, il serait victime d'un esprit brisé, et surtout une métamorphose qui le rendrait méconnaissable.

Son corps serait victime de dizaines de mutations physiques le transformant en un monstre difforme. Il se changerait en un être pitoyable, une parodie entre l'animal et l'humain. Ou alors il mourrait, se muerait en une bouillie informe tellement les puissances incontrôlées altéreraient son enveloppe charnelle. Heureusement Archaon possédait un mental quasi inébranlable, son fanatisme religieux lui donnait une volonté de fer. Il libéra une quantité ahurissante de pouvoir magique quand il finit de

tracer dans les airs les symboles de son enchantement.

Au départ rien ne semblait se passer, les troglodytes s'attendaient à quelque chose d'impressionnant, mais il semblait qu'Archaon ait lamentablement échoué. Alors les créatures poussèrent un soupir de soulagement, et elles se rapprochèrent lentement de leur proie afin de lui instiller davantage de peur. Puis il y eut le son d'une chute lourde, un troglodyte vu par ses semblables comme un gringalet s'effondra brutalement. Les monstres y prêtèrent attention une seconde, et se désintéressèrent de leur congénère chétif pour se concentrer sur la manière d'effrayer leur victime. Cependant un autre bruit attira leur attention, un autre des leurs chuta brusquement, et il ne se relevait pas.

Quelques troglodytes tâtèrent et tentèrent de réveiller celui qui tomba, mais ils n'eurent pas de réponse peu importe la puissance de leurs avertissements sonores, et la manière dont ils secouèrent l'effondré.

Les troglodytes commençaient à sérieusement paniquer, mais ils étaient trop têtus pour renoncer à tuer Archaon, ils continuèrent à se rapprocher davantage de lui. Ce qui constituait une erreur de taille, le sort de l'ambitieux prenait la

forme d'une sorte de cercle invisible. Plus une personne s'en éloignait moins elle subissait de dégâts.

Mais les créatures s'obstinèrent alors elles perdirent une à une la vie, à force de chercher à nuire à Archaon. Elles subissaient les effets d'un conditionnement mental qui gênaient leurs capacités à réfléchir. Pour elles un intrus devait être vaincu peu importe les circonstances. Ainsi il finit par ne plus rester un seul ennemi dans les parages.

Vaincre les troglodytes libéra d'un poids Archaon, leur décès signifia la dissolution des ténèbres surnaturelles, et la fin de la présence de toxines dans l'air. Apparemment l'épreuve instillée par les divinités du Chaos était liée aux troglodytes, donc leur décès signifiait que les dieux levaient les sorts néfastes de la citadelle.

L'ambitieux remarqua alors le nombre impressionnant de ses adversaires trépassés qui dépassait le millier. Archaon entreprit alors d'arracher le cœur de ses ennemis les plus influents, il cibra quatre créatures semblant jouer un rôle de chef de par leur taille et la présence de belles épées.

Il n'agissait pas par sadisme mais par instinct, il se fia à une intuition l'incitant à s'encombrer avec des organes. Il ne rencontra pas âme qui vive au cours de son périple. Il lui aurait normalement fallu des jours pour arriver à son but, étant donné qu'il s'aventurait dans un immense endroit labyrinthique, qu'il visitait pour la première fois de sa vie. Néanmoins il progressait rapidement, il lui suffit d'une poignée d'heures pour arriver à son but, un autel dédié aux dieux du Chaos. La table de pierre s'avérait très détaillée, elle fourmillait de références en rapport avec les forces de la ruine, elle suintait une puissance impie qui se réactiva à l'approche d'Archaon.

Cette découverte rendit heureux l'ambitieux qui récita alors une longue prière pour rendre hommage à ses quatre divinités tutélaires, le dieu du changement, le représentant de guerre, le propagateur de la maladie, et l'incarnation du plaisir. Il accorda à chacune des entités qu'il jura de servir loyalement un cœur. Il traça sur chaque organe une rune liée à une des quatre principales puissances des ténèbres.

Quand il finit son hommage, un vent commença à se lever, et à entourer Archaon qui ne montra pas de signe de peur. Au contraire il accueillit stoïquement ce prodige. Il estimait avoir

accompli son dû, il attendait avec sérénité la réaction de ses divinités. Malheureusement peu de temps après l'ambitieux se mit à crier, à cause d'une douleur terrible au niveau du front.

Les subalternes d'Archaon hurlèrent de joie en voyant leur chef, et en découvrant que l'ambitieux arborait une splendide preuve de bénédiction des divinités des ténèbres. Il possédait désormais sur le front la Marque flamboyante du Chaos, un signe représentant une étoile à huit branches, composé des quatre runes principales des principaux dieux des puissances de la ruine. En outre l'armure d'Archaon s'avérait rouge sang et non plus noire, elle bénéficiait d'une solidité incroyable grâce à un don divin. Elle encaisserait sans broncher un tir de canon à bout portant.

Les subalternes se préparèrent à rentrer par voie de terre vers le nord, mais l'ambitieux les avertit qu'il faudrait se diriger vers le sud-est. Cette décision sema de l'incompréhension, elle amena des discussions animées. Archaon les fit taire, en prétextant que les dieux le guidaient. Ainsi le groupe des Épées du Chaos se dirigea vers les côtes de Naggaroth. Il chemina pendant des jours sans rencontrer d'incidents spécialement gênants. Il se fit attaquer deux fois mais ses

membres repoussèrent sans subir de pertes leurs assaillants. Les elfes noirs croisés savaient tendre des embuscades efficaces. Mais ils affrontaient un adversaire terrible dans la personne de l'ambitieux, qui révélait leur présence grâce à son sixième sens, détruisait leurs armes par magie, et instillait la terreur au moyen d'enchantelements.

Bref les elfes se firent tailler en pièces sans opposer de résistance sérieuse chaque fois qu'ils croisaient la route d'Archaon. Les Épées du Chaos arrivèrent après une semaine de cavalcade à cheval devant le rivage de Naggarth. Là ils remarquèrent qu'un navire métallique noir se trouvait non loin d'eux. Près du bateau un gigantesque serpent de mer servait de troupe de choc.

La créature marine avertit ses maîtres de la présence d'étrangers. Les pirates elfes noirs se sentirent grisés à l'idée de mettre la main sur des esclaves robustes. Ils revenaient d'une campagne militaire qui se révéla peu enrichissante. La malnutrition et une épidémie décimèrent les captifs des bandits des mers. Alors les pirates éprouvaient une joie malsaine à l'idée de renflouer leurs pertes, de parvenir à mettre la main sur un précieux butin. Certains hurlèrent des malédictions, et firent même en nordique des

descriptions sur l'avenir tragique qui attendait leurs ennemis en cas de capture.

Les Épées du Chaos répliquèrent aux insultes de leurs adversaires, et promirent à leur tour un futur très désagréable pour les elfes. Archaon réfléchissait sur la conduite à tenir, tailler en pièces les ennemis serait possible. Mais cela pousserait les survivants à prendre la fuite, à emmener leur navire le plus loin possible. Il faudrait pourtant se défendre face à l'assaut des pirates, néanmoins cet acte priverait les Épées du moyen de transport maritime convoité.

Puis l'ambitieux eut une illumination, il puisa dans les vents de magie pour déclencher un sort dévastateur. Il convoqua une tempête afin de faire échouer sur une crique le bateau. Les pirates pris au dépourvu perdirent plusieurs des leurs par noyade. Quand ils arrivèrent à terre, ils avaient très envie de fuir Archaon qui recourait à une sorcellerie terrifiante.

Toutefois quelques mots bien choisis par l'ambitieux rendirent fous furieux les bandits des mers qui chargèrent avec frénésie. L'ambitieux traita les pirates d'incapables pathétiques qui feraient mieux d'échanger leurs armes contre des hochets, des bébés seraient plus dangereux qu'eux pour menacer leurs semblables honnis les hauts

elfes. Vu que cela faisait des millénaires qu'ils échouaient à conquérir les terres d'ennemis moins nombreux qu'eux.

Archaon plongea dans le sommeil une vingtaine de pirates, puis il laissa ses subordonnés s'amuser avec le reste de leurs ennemis. Les elfes témoignèrent une réelle vaillance, cependant ils ne participèrent pas depuis un bon bout de temps à des combats éprouvants. Ils jouèrent les esclavagistes contre des cibles en sous-nombre et mal préparées. Ils eurent beau réaliser la mesure de leurs adversaires en abandonnant les tactiques visant à immobiliser avec un filet pour se concentrer sur le fait de tuer avec un épée ou un carreau d'arbalète, ils se firent quand même rapidement dominés par les guerriers de l'ambitieux qui étaient des vétérans aguerris. Mais ils n'abandonnaient pas la lutte car ils avaient toujours leur serpent de mer pour les défendre. Surtout que la créature était franchement coriace.

Mais Archaon fit une offre par télépathie à la bête marine, la liberté contre sa non-assistance envers les elfes, l'animal saisit avec joie l'occasion offerte. Il resta immobile pendant que ses maîtres se faisaient tailler en pièces. Le mage des pirates tenta d'user d'un sort de douleur afin d'obliger le serpent à se montrer docile. Mais

l'ambitieux veillait, aussi la créature ne ressentit aucune douleur physique. Elle put même dévorer une partie de l'équipage ennemi. Le sorcier adverse tenta de se venger sur la créature, mais Archaon contrecarrer ses plans, il fit implorer la tête de son ennemi en exécutant rapidement une série de gestes et de paroles liés à un sort de mort.

Les pirates étaient braves mais ils affrontaient des ennemis choisis par les dieux du Chaos avec des armures bénies vraiment résistantes, et des facultés de déplacement surhumaines. Là où un elfe arrivait à effectuer une action, les subordonnés de l'ambitieux en réalisaient trois ou quatre. D'ailleurs même quand ils se faisaient toucher, ils ne sentaient pas grand-chose, leurs protections métalliques extrêmement solides et leur vitalité surnaturelle leur assuraient un répondeur formidable. Il n'y eut qu'un blessé léger parmi les troupes d'Archaon contre un équipage qui se faisait décimer à grande vitesse.

Très vite il resta à peine dix elfes encore vivants, ils regardaient avec hargne leurs adversaires. Archaon décida d'en épargner deux et de provoquer la mort par le fouet sur les huit autres. Les deux survivants promirent supplice et esclavage sur l'ambitieux quand leurs supérieurs hiérarchiques apprendraient la nouvelle de

l'attaque. Archaon se moquait complètement de ce type de menace. Et dans le cas où il affronterait un péril grave sous la forme de représailles armées, il éprouvait de la joie à combattre des ennemis. Mais le voyage de retour se déroula sans ennuis particuliers.

Archaon une fois de retour remarqua que Conrad le sorcier fit de l'excellent travail. Tous deux débattirent dans la tente en tissu du mage. Ce dernier remplit d'organes humains conservés dans des bocaux de verre son antre, il y avait quand même de la place pour s'asseoir.

Conrad : Quels sont vos projets, votre excellence ?

Archaon : Je vais réunir une flotte de guerre pour partir mettre la main sur l'armure de Morkar et un butin fabuleux.

Conrad : Pourtant votre armure me semble redoutable.

Archaon : C'est vrai, mais posséder l'armure de Morkar aidera à me faire reconnaître comme l'archi-champion du Chaos. Autrement je te dis bravo, tu as doublé le nombre de mes partisans.

Conrad : Merci votre excellence.

Archaon l'ambitieux et ses vaisseaux partirent vers la Lustrie, une terre constituée

essentiellement d'une vaste forêt tropicale. Le climat chaud et humide s'annonçait porteur de maladies locales pour ceux qui manquaient de résistance. En outre il fallait supporter les serpents venimeux, les moustiques et d'autres parasites suceurs de sang. Pour arranger les choses, il arrivait souvent que des pluies torrentielles et d'autres événements climatiques dangereux comme des cyclones se manifestent.

Même si Archaon et ses jeteurs de sorts préservaient en partie leurs subordonnés des désagréments, il n'empêchait que le périple dans la jungle de Lustrie s'annonçait le contraire d'une promenade de santé.

Il allait falloir affronter des épreuves difficiles. Il n'y avait pas que la faune qui posait problème, la flore apportait son lot de joyeusetés pour les voyageurs. En plus des traditionnelles plantes capables de dévorer un homme, il était nécessaire de faire attention aux champignons toxiques qui libéraient des spores mortels pour les humains. Les animaux de Lustrie rivalisaient voire surpassaient en dangerosité certaines horreurs des désolations du Chaos. Ils comptaient des créatures dont la taille et la voracité en faisaient des périls égaux à un dragon adulte.

En s'engageant dans les profondeurs de la forêt de Lustrie, une rencontre avec des créatures immenses de plus de dix mètres de long devenait possible. En prime Archaon et ses sbires se dirigeaient vers une zone très redoutée. Il s'agissait de la côte des vampires, un endroit où les morts-vivants pullulaient, et réduisaient en esclavage les malheureux qui osaient pénétrer sur leur territoire. La côte était remplie de tours de garde, espérer accoster discrètement relevait de la folie manifeste.

Un vampire vieux de quelques siècles se tailla récemment un petit royaume en Lustrie. Il comptait bien asservir l'ensemble des terres du continent pour commencer, puis il étendrait sa domination sur le monde. Il savait qu'il rencontrerait de nombreux obstacles, mais il avait foi dans ses capacités de mage. Il envoya pour tester leur ré pondant quelques bataillons de morts-vivants sur le camp d'Archaon. Le vampire comme tous ses semblables possédait une affinité naturelle avec la nécromancie, la magie de la mort. Néanmoins il se distinguait particulièrement de ses congénères par son grand talent mystique. Il démontrait une habilité supérieure à la moyenne par rapport à ses semblables pour la magie noire.

Il croyait d'ailleurs que le fait d'avoir un talent particulier le destinait à régner sans conteste durant des millénaires sur le monde. Ses ambitions se révéleraient particulièrement dévastatrices pour la nature et les hommes, en cas d'aboutissement. En effet le vampire voulait invoquer une nuit éternelle sur la planète. Ce qui aurait des conséquences dramatiques sur la faune et la flore.

De nombreux animaux seraient perturbés, et une famine sans précédent risquait de s'établir sur les différents royaumes. Les fruits, les légumes, et les céréales avaient besoin de la lumière du jour pour pousser. Pourtant le vampire s'en moquait, il désirait faire des promenades quand il le voulait. Peu lui importait les désirs des humains, le monde était destiné à lui appartenir, alors il en ferait ce qu'il voulait. Tant pis si un nombre colossal de personnes finissaient par mourir par sa faute.

Un futur souverain mondial ne gagnait rien en se souciant des supplices des races inférieures. Le vampire se caractérisait par un haut niveau de mégalomanie. Il croyait que l'ensemble des humains se prosternerait à ses pieds, quand il aurait fini de concrétiser ses plans. Il avait d'ailleurs un puissant moyen d'augmenter sa puissance même s'il ignorait ses propriétés,

l'armure de Morkar. Le vampire la garda comme pièce de décoration pendant quelques années, puis fatigué de sa vue il la rangea dans une tombe.

Chapitre 16 :

Les squelettes et les zombies faits à partir des humains des environs, ou de gros animaux carnivores, notamment les lézards géants de deux mètres de long, étaient des adversaires coriaces. Ils ne succombaient pas à la peur. Ils encaissaient sans problème des attaques destructrices. Un bras ou une jambe coupée ne faisait que les ralentir.

Les morts-vivants envoyés contre Archaon l'ambitieux et ses troupes causèrent dans un premier temps de la surprise et de l'effroi. Ils surgirent silencieusement de manière très furtive, ils massacrèrent des sentinelles avant de se ruer à l'attaque. Leurs rangs grossirent des tués de la bataille, ce qui suscita du désespoir et de l'émoi chez leurs adversaires. Néanmoins Archaon et ses mages ne se laissèrent pas impressionnés, ils invoquèrent des créatures démoniaques pour venir en aide à leurs guerriers. Par conséquent les subordonnés de l'ambitieux purent compter sur le secours d'êtres à la forme humaine, mais avec souvent quatre bras dont deux terminés par des

pinces. Il y avait aussi des invocations d'individus rappelant un ballon fait de chair et d'os, dont les jambes ou les mains renforçaient l'apparence grotesque, mais néanmoins utiles, de par leur capacités à jeter des sorts dévastateurs de flammes ou d'éclairs multicolores.

Les zombies ne se laissèrent pas infléchir, contrairement à des mortels qui auraient tressaillis face à des démons. Les morts-vivants restèrent de marbre face à la magie de leurs ennemis. Ils essuyèrent des pertes lourdes, mais ils refusaient de battre en retraite, ce qui s'avérait normal. Ils ne possédaient pas de volonté personnelle, ou la capacité de ressentir les émotions. Ils ne savaient que suivre les ordres, de préférence pas trop complexes, sinon ils étaient incapables d'obéir.

Ainsi par exemple une phrase de plus de cinq mots constituait une épreuve difficile pour un zombie, sauf ceux particulièrement ensorcelés. En effet en recourant à des enchantements puissants, il était possible de créer des morts-vivants avec la faculté de réfléchir. Toutefois cela demandait généralement une grosse dépense d'énergie magique et de temps. Finalement les zombies se firent tailler en pièces par les soldats d'Archaon. Ils causèrent des dégâts dans un premier temps. Mais une fois que les guerriers de l'ambitieux se

reprirent, ils arrivèrent à anéantir sans trop de problèmes leurs adversaires infatigables mais avec un équipement dérisoire, vu que ces derniers brandissaient au mieux des épées courtes rouillées.

Le vampire nécromancien n'apprécia pas du tout la nouvelle de la débâcle de ses troupes. Il s'attendait à une défaite, mais il estimait que ses bataillons auraient dû infliger des dommages sérieux à ses ennemis. Or le nécromancien ne dénombra qu'une vingtaine de blessés chez ses adversaires, tandis que les mille morts-vivants envoyés par lui furent réduits en poudre ou en bouillie. Le vampire considérait que la cause de sa déroute ne venait pas de lui, mais d'une trahison intérieure. Il se promit solennellement de faire des exemples sanglants parmi ses lieutenants, pour obtenir des aveux sur les renégats qui conspiraient contre lui.

Tant pis s'il sacrifiait au passage quelques éléments compétents. Les subordonnés même utiles constituaient une denrée très facilement remplaçable. Alors que le nécromancien de par son talent exceptionnel pour la sorcellerie jugeait qu'il méritait le titre d'être unique. Il avait clairement la grosse tête, mais ses subalternes évitaient d'essayer de le rappeler à l'ordre même

gentiment. En effet le vampire se caractérisait par un tempérament très colérique et impitoyable.

Malheur au serviteur qui l'énervait, dans la plupart des cas la punition pour le fautif se révélait sanglante et particulièrement douloureuse. Le nécromancien ne pardonnait pas la critique, même bien fondée. Il sanctionnait de mort toute personne ayant l'outrecuidance de lui asséner une vérité dérangeante, y compris si les paroles étaient modérées, polies et gentillettes.

Le vampire n'aimait sincèrement qu'une seule personne, lui-même. Il mettait une énergie considérable à collectionner les portraits le représentant. Il possédait des milliers de peintures montrant son corps ou son visage, mais il ne se lassait jamais de se contempler. Puisque les morts-vivants ne donnaient pas de résultats probants, le nécromancien décida de recourir à la menace ailée.

Archaon et ses serviteurs avançaient résolument vers la cité-état du vampire. Là où le nécromancien menait principalement ses rituels surnaturels impies pour accroître sa domination. Il espérait faire de sa ville une capitale rayonnante qui inspirerait le monde entier. Pour l'instant il se faisait petit à petit grignoter son territoire par les

autochtones de Lustrie. Il voulait susciter l'adoration, mais il générait surtout du dégoût et de l'amertume. Ceux qui le suivaient, le faisaient surtout par cupidité et non par loyauté.

L'ambitieux fut le premier à voir le danger volant grâce à ses sens magiques. Il décela une nuée de milliers de chauves-souris sanguinaires. Ces animaux voraces ne se nourrissaient pas d'insectes ou de fruits, mais de sang. Ils étaient dressés pour se gorger de fluide sanguin.

Archaon estimait que la lutte serait plus rude que contre les morts-vivants. Individuellement les chauves-souris n'étaient pas dangereuses pour une armée. Mais en très grand nombre elles représentaient un péril mortel. Leur capacité à obéir aux ordres se révélait limitée, les animaux volants ne comprenaient qu'un panel limité de directives, et ils éprouvaient des sentiments comme la peur, et la défiance. Néanmoins ils disposaient aussi d'une mobilité dérangeante de par leur faculté à se déplacer dans les airs. En outre si taper sur un zombie lent ne présentait pas de difficulté pour un guerrier aguerri, tuer une chauve-souris s'annonçait bien plus compliqué.

L'animal se déplaçait rapidement, et possédait d'excellents réflexes. Archaon jura intérieurement, il allait ordonner à ses mages de

déclencher des boules de feu, quand il eut une autre idée. Il exigea que ses sorciers se concentrent sur le fait de générer une puissante odeur de sang et de sucre sur les chauves-souris.

Les sorciers de l'ambitieux auraient préféré recourir à des sorts plus offensifs, comme par exemple des éclairs d'énergie. Ils eurent d'ailleurs l'envie de se protéger avec un bouclier magique composé de lumière pour éviter de finir dévoré. Ils eurent pendant une à deux secondes, un gros moment de doute. Mais les mages se ressaisirent vite, ils apprirent à faire confiance à leur chef, alors ils agirent sans poser de question.

Les chauves-souris continuèrent à se rapprocher, puis elles ralentirent et commencèrent à se battre entre elles. Ces animaux volants perdaient beaucoup de lucidité en présence d'un sang contenant une senteur de sucre. Et puis l'usage de la magie noire pour dresser les animaux ailés, les rendit assez stupides et peu soucieux de leurs congénères. Ils oubliaient complètement les ordres de leur dresseur pour se jeter sans vergogne sur la proie à l'odeur délicieuse. Les créatures ailées qui se battaient mutuellement, se griffaient et se mordaient, constituaient un spectacle étonnant qui fit rire un guerrier d'Archaon. Puis

quelques hommes se laissèrent gagner par l'hilarité, ensuite ce fut le tour d'un dixième des troupes de s'esclaffer, enfin la plupart des subalternes ne put se retenir de rigoler.

L'ambitieux lui-même eut du mal à ne pas céder à l'euphorie générale. Cependant il tenait à rester vigilant, il y avait peut-être d'autres mauvaises surprises en préparation. L'ennemi pouvait posséder d'autres ressources que des chauves-souris. Mais au bout de plusieurs minutes d'attente, rien de périlleux n'apparut.

La nuée de bêtes s'éclaircit considérablement. Il ne restait sur les milliers de créatures envoyées que quelques dizaines de chauves-souris. Des sorciers d'Archaon voulurent achever les animaux survivants, mais leur dirigeant leur intima l'ordre de ne rien faire. Il fallait conserver des forces en cas de deuxième vague. Et puis la plupart des chauve-souris encore en vie du premier assaut étaient condamnées à être inoffensives, étant dans l'incapacité de voler, et de faire autre chose que de se mouvoir pathétiquement par terre.

Le vampire nécromancien s'attendait à des nouvelles réjouissantes, il estimait que ses ennemis devaient être très diminués et

considérablement démoralisés. Le vampire piqua une colère monumentale quand il apprit le cours réel des événements. D'après les rapports, les milliers de chauves-souris envoyées sur les adversaires ne firent pas une seule victime, elles ne servirent qu'à causer du rire. Elles se détruisirent mutuellement au lieu de chercher à prendre des vies ennemies. Le nécromancien se dit qu'il était entouré de traîtres, qu'il fallait faire des exemples sanglants pour inciter à lui obéir sans discuter.

Ainsi il choisit au hasard dix officiers de son armée qu'il condamna à une mort atroce. Il sacrifia quelques éléments très méritants juste pour satisfaire une pulsion négative. Dans le seul but de se calmer les nerfs il se débarrassa de subordonnés utiles. Il s'agissait d'un pur gâchis qui le couvrait de ridicule. Néanmoins le vampire s'en moquait, il jugeait que se montrer impitoyable en toutes circonstances, que répandre la terreur en permanence valait beaucoup mieux que de distribuer souvent des récompenses. En effet le nécromancien donnait rarement des remerciements, il était beaucoup plus un adepte de la sanction. Résultat une bonne partie de ses subalternes se payaient dans son dos, gardaient secrètes des découvertes capitales, cachaient pour

leur intérêt personnel des artefacts surnaturels, ou d'autres éléments de pouvoir.

Le vampire ne perdait cependant pas espoir, il disposait toujours de ses troupes d'élite, sa plus grande fierté. Une véritable armée de créatures altérées par la magie noire qui ne demandaient qu'à le servir. Certes elle ne supportait ni la lumière du soleil ou de la lune. Néanmoins elle gardait avec une très grande efficacité les catacombes de la cité. Quand l'ambitieux et ses compagnons pénétreraient dans les sous-sols de la ville, ils se feraient laminer.

Finalement Archaon et ses subordonnés arrivèrent à la cité du vampire, ils fouillèrent consciencieusement. Ils débouchèrent sur un endroit sans végétation, à part quelques plantes flétries. Le lieu était constitué de routes pavées, et de bâtiments de pierre grise. Il y avait des habitations de forme carrée à un étage, et d'autres zones abritant des constructions imposantes plus hautes qu'une vingtaine d'hommes, prenant la forme d'une sorte d'escalier à quatre côtés mais avec des marches gigantesques de deux mètres de haut.

Dans un premier temps l'ambitieux et ses subalternes ne parvinrent à rien de concluant. Il y

avait par moment des vagues d'ennemis morts-vivants à affronter, mais rien de particulièrement préoccupant.

La cité-état avait des bâtiments impressionnants, cependant le vampire n'embellit pas l'endroit en l'envahissant. Il s'occupait essentiellement d'accumuler des artefacts magiques et de mener des expériences. Des notions comme le confort de ses serviteurs, et l'envie de satisfaire les besoins vitaux de ses sujets ne le concernaient pas. Le nécromancien étudiait les arts occultes, et se moquait du reste. Il délégua la gestion de ses troupes à des lieutenants.

Il se contentait d'autoriser les subalternes méritants à accéder à sa bibliothèque mystique, pour apprendre des sorts destinés à contrôler des morts-vivants et d'autres créatures. Malheureusement son obsession pour la recherche surnaturelle lui joua un tour pendable. Mis à part un régiment d'élite asservi par ses soins, il ne restait pratiquement personne obéissant aux ordres du vampire dans la ville.

La plupart des subalternes du nécromancien prirent la fuite en voyant les troupes d'Archaon. Ils choisirent d'abandonner leur maître, plutôt que de continuer à lutter pour un chef qui se montrait

hautain et méprisant. L'ambitieux se révéla satisfait de la situation, les adversaires battaient en retraite hors de la ville, voire se mettaient à son service. Cela devrait faciliter la quête de l'armure de Morkar et des autres trésors de la cité.

Après avoir cherché dans les étages supérieurs et les rez-de-chaussée, Archaon et ses camarades découvrirent des richesses intéressantes, notamment des milliers de pièces d'or. Mais l'ambitieux avait l'intuition que quelque chose lui échappait. Une voix intérieure le mena vers un passage secret conduisant à un immense souterrain. Cela puait le piège, cependant Archaon voulait à tout prix mettre la main sur l'armure de Morkar, un artefact indispensable pour qu'il puisse revendiquer le titre d'archi-champion du Chaos. Alors il pénétra sous terre, de plus il tenait à ramener au bout d'une pique la tête du vampire qui fomenta des attaques contre ses serviteurs.

L'ambitieux et ses subordonnés eurent le droit à un joli comité d'accueil, des milliers de créatures se ruèrent sur eux. La moitié supérieure de leur corps était humaine, mais l'inférieure s'avérait semblable à celle du serpent. Les monstres ne portaient pas de vêtements, et leur

armement primitif composé de bâtons de bois et d'os fit rire durant un premier temps les subalternes d'Archaon.

Toutefois les sbires de l'ambitieux perdirent rapidement de leur superbe. En effet les créatures se régénéraient à très grande vitesse, elles considéraient comme un désagrément passager l'amputation d'un bras ou d'une jambe, quelques secondes après avoir perdu un membre ou une tête, elles repartaient à l'attaque comme si de rien n'était. Seuls les sorciers et Archaon obtenaient des résultats contre les monstres, et encore ils devaient déployer un grand niveau de puissance, réduire complètement en cendres le corps des créatures pour les empêcher de revenir à la charge. Petit à petit l'armée de l'ambitieux se faisait submerger, la retraite était coupée par un régiment de monstres.

Chapitre 17 :

Archaon l'ambitieux se montra magnifique de puissance et de détermination. Il détruisit définitivement des centaines d'ennemis, cependant même lui commençait à sérieusement fatiguer. Pour arranger les choses certains de ses sorciers moururent de fatigue, et la majorité de ses

guerriers se révélèrent affaiblis sérieusement à force de se battre.

Le vampire nécromancien exultait, il prenait le dessus sur une grande armée ennemie. Il connut quelques déboires mais ce n'était pas grave, il se renforcerait considérablement en transformant en morts-vivants les cadavres de ses adversaires. En outre il récolterait un prestige important, en se présentant comme le vainqueur inconditionnel de champions redoutables du Chaos. Il avait l'intention d'enjoliver son triomphe, de cacher par exemple l'épisode où il se planquait en priant pour que ses ennemis ne le débusquent pas.

Le vampire eut une chance insolente, si Archaon ne s'était pas montré cupide en fonçant tête baissée dans un piège évident, le nécromancien aurait vu son petit royaume être conquis ou du moins dévasté. Il allait bientôt distribuer aux nombreuses personnes qui l'abandonnèrent une rude série de châtiments. Le vampire jugeait comme complètement illogique et totalement stupide l'idée de se rebeller contre lui.

Bien sûr il imposa deux cents coups de fouet à un serviteur qui fit tomber un verre de sang ; il torturait systématiquement tout individu qui n'arrivait pas à déclamer correctement ses dix titres principaux lors d'une audience ; il obligea

des centaines de familles à fournir un fils ou une fille pour des expériences stupides, comme la résistance d'un crâne non protégé à un puissant coup de massue. Néanmoins le nécromancien ne comprenait pas les trahisons à son égard.

Le vampire occupé à triompher commit une erreur. Il ordonna par le lien d'un message télépathique à ses créatures de se jeter dans un gouffre. Il maîtrisait mal la langue de ses monstres. Il se rattrapa à temps mais ses créatures connurent quand même un déploiement anarchique pendant quelques minutes. Le temps qu'il reprenne la situation en main, Archaon et ses troupes sortirent à l'air libre grâce à une charge furieuse. Ils ne furent pas suivis car leurs ennemis ne supportaient pas la lumière du soleil.

L'ambitieux changea de stratégie, il envoya de petites forces près de chaque souterrain, et leur donna l'ordre de tenir les sorties vers l'extérieur. Il attendit tout de même un jour avant de mener une contre-attaque pour que ses guerriers puissent se reposer des durs événements. Le nécromancien ne comprenait pas la tactique de ses adversaires. Certes ses ennemis ne se faisaient pas déborder à cause de l'étroitesse des sorties qui ne permettaient qu'à une ou deux créatures de sortir

à la fois vers l'extérieur. Cependant ils menaient une guerre d'usure qui finirait par leur coûter la vie, les troupes ennemies auraient dû tenter de fuir quand ils en avaient l'occasion.

D'un autre côté le nécromancien se révélait très content du comportement obstiné de l'ambitieux, car cela lui fournirait beaucoup de morts-vivants supplémentaires à la longue. Le vampire ne prit pas la peine de surveiller ses monstres. Il se retira dans son laboratoire pour se consacrer à une recherche passionnante, la création d'une grenouille zombie capable d'émettre des cris. Il commit alors une erreur de taille.

Plus le temps passait plus les capacités de guérison des créatures diminuaient. Au début la dégradation des facultés de régénération s'annonçait imperceptible, mais au fil des jours elle s'accroissait, jusqu'à devenir totale. Archaon considérait que nul être vivant au monde à part peut-être les dieux ne possédait une énergie vitale infinie, que même une personne capable de se remettre de blessures mortelles en quelques secondes, pouvait mourir, si l'on mettait suffisamment la pression.

Alors Archaon attaqua il choisit de mener un carnage monumental, pendant que ses guerriers

surveillaient les différentes issues. Pendant le premier jour les créatures rencontrées semblaient se moquer des assauts contre elles, en effet elles encaissaient sans broncher les coups d'épée, de poing et de pied à leur égard. Elles subirent quantité de blessures mais elles parvenaient à se régénérer au bout de quelques minutes voire secondes. Cependant au fil des combats les délais pour se soigner chez les monstres s'allongeaient. Le deuxième jour il était nécessaire d'attendre un peu plus longtemps que d'habitude pour guérir complètement, parfois dix minutes avant de se remettre d'une décapitation.

Archaon combattait les privations qu'il s'imposait en puisant dans les vents de magie, il se nourrissait de puissance mystique. Et il gorgeait son corps de tellement de pouvoir magique, qu'il était temporairement à l'abri des besoins comme la soif et le sommeil.

Le troisième jour certaines créatures mettaient une heure avant de rétablir face à une fracture, et quelques-unes découvrirent que des cicatrices paraissant permanentes apparaissaient sur le corps. Le lendemain des monstres ne furent plus en état de combattre pour longtemps, ils durent se cacher de l'ambitieux afin d'éviter un trépas définitif. Peu de temps après que les

premières créatures frappées d'incapacité à guerroyer apparurent, les morts commencèrent à s'accumuler dans les rangs des monstres.

Finalement Archaon gagna son pari même s'il fallut six jours de combats éreintants pour parvenir à défaire tous les ennemis d'élite. Certes les hommes-serpents avaient des caractéristiques redoutables, notamment une grande force physique, mais ils n'avaient pratiquement aucun esprit d'équipe ou coordination. Et leur équipement ne comportait que des os ou des pierres. Et aucun d'eux ne maîtrisait la magie. Ajouté à cela qu'Archaon et ses mages recoururent à des ruses comme des sorts de confusion mentale. Et il arrivait que les hommes-serpents mâchent le travail de leurs ennemis, en se battant les uns contre les autres.

Le vampire devint fou furieux quand il vit le triste état de sa cité après les rudes combats menés à l'intérieur. Il défia en duel de magie Archaon qui accepta de se mesurer à son ennemi. Le nécromancien poussa un soupir de soulagement, il pourrait au moins se venger sur le principal responsable de la destruction de sa ville, et avec de la chance il prendrait le contrôle d'une redoutable armée.

Il n'avait aucun doute sur ses possibilités de victoire. Il humilierait dans les grandes largeurs l'ambitieux, il démontrerait très facilement son immense et indéniable supériorité. Il était tellement certain de son triomphe, qu'il n'attaqua pas avec toutes ses forces. Il se contenta d'envoyer vers son adversaire une boule de feu en bridant beaucoup la puissance de son sortilège. Archaon para facilement l'enchantement offensif adverse et répliqua avec un éclair d'énergie, le vampire survécut mais il écopa de belles brûlures. L'ambitieux houspilla son ennemi en baillant de manière très voyante, comme s'il signifiait qu'il trouvait le combat très ennuyeux.

Le nécromancien n'apprécia pas du tout le geste d'Archaon. Il se promit solennellement d'asservir l'âme de son antagoniste et de lui offrir une éternité de tourments. Néanmoins il se réveilla, il décida de combattre à fond, car il sentait que son ennemi méritait le qualificatif de personne redoutable. Le vampire recourut à son enchantement néfaste le plus destructeur, la lumière mortelle, un arcane mystique qui ne lui fit jamais défaut jusqu'à maintenant. Elle provoquait l'apparition d'un rayon noir qui détruisait complètement le corps de la cible, et l'empêchait de bénéficier d'une mort paisible, vu que le

trépassé revenait automatiquement sous la forme d'un fantôme. Le nécromancien jeta son sort, mais Archaon le lui renvoya à la figure. Désormais le vampire servirait l'ambitieux en tant que revenant.

Archaon reçut une série de vivats, la manière dont il se débarrassa du nécromancien suscita l'admiration de ses subordonnés. L'ambitieux appréciait les acclamations, mais il restait sur ses gardes. Tant qu'il n'avait pas concrétisé son objectif de mettre la main sur l'armure de Morkar, il ne pourrait considérer sa quête comme pleinement réussie. Or il estimait que de sombres surprises risquaient de l'attendre, une intuition lui soufflait de rester méfiant.

Ainsi Archaon s'engagea dans des catacombes, et chercha pendant plusieurs jours le tombeau de Morkar. Il alla très profondément, vu qu'il se déplaça dans cinquante étages souterrains construits dans de la pierre, et pratiquement sans éclairage. Heureusement Archaon pouvait compter sur des sens mystiques pour s'orienter. Enfin alors qu'il commençait à désespérer d'arriver au but, il remarqua une nécropole beaucoup plus grandiose que les autres. L'ambitieux se mit à étudier les détails de fresques relatant l'histoire d'un valeureux guerrier

champion du Chaos. Il en conclut que le défunt enterré était vieux de plusieurs millénaires, et qu'il réussit l'exploit de se concilier les faveurs des quatre principales divinités des ténèbres.

Alors Archaon comprit qu'il touchait au but. Il ordonna à son escorte de l'attendre, et de ne pas chercher à pénétrer dans le tombeau même s'il criait. Il éprouvait le pressentiment qu'une épreuve difficile se manifesterait bientôt. Toutefois l'ambitieux tenait à y faire face seul pour prouver sa valeur. Il admettait que l'aide d'autrui était indispensable pour réaliser les grands desseins. Mais Archaon pensait que son prestige serait plus grand, s'il parvenait sans aide à triompher des traquenards du tombeau de Morkar. Son instinct lui disait qu'un grand péril apparaîtrait s'il poursuivait ses recherches dans la nécropole, mais cela ne le dérangeait pas.

Archaon observa attentivement le tombeau. Il scruta chaque détail de la pièce funéraire où il se trouvait à la recherche d'un détail trahissant un piège caché. Il ne décela apparemment aucun mécanisme traître, alors il entreprit d'ouvrir le sarcophage de Morkar le défunt. Il poussa un cri de joie en voyant l'armure du mort. Il tenait la récompense de plusieurs mois d'enquête intense.

Mais alors qu'il allait s'emparer du butin convoité, l'armure s'anima. Archaon recourut à ses sens surnaturels et comprit que l'esprit de Morkar hantait sa protection, qu'il ne comptait pas abandonner sans combattre ses possessions.

L'ambitieux sourit largement, il possédait une occasion en or de prouver qu'il valait mieux en tant que combattant qu'un champion du Chaos immensément réputé. Il ne tremblait pas de peur mais d'excitation, il laissa à son ennemi le temps de brandir son épée. Alors un duel intense, épée contre épée se déclencha. Chaque adversaire démontrait un niveau martial à peu près égal. Cependant Morkar de par sa nature de fantôme ne fatiguait pas, au contraire d'Archaon qui appartenait toujours au monde des vivants.

L'issue du défi ne semblait faire aucun doute. Le revenant serait probablement vainqueur grâce à son endurance quasi infinie.

Archaon se rendit bien compte que la situation était difficile pour lui, donc il fallait qu'il recoure avec autre chose que du talent martial. Toutefois il avait vraiment envie de triompher avec seulement ses aptitudes à l'épée. D'ailleurs il finit par former un plan pour bénéficier d'un avantage tangible. Néanmoins il pensait que c'était dommage de l'emporter sur un adversaire

valeureux béni par le Chaos en rusant. Toutefois la fatigue, l'obligation d'être de plus en plus sur la défensive, et l'envie de survivre incitèrent l'ambitieux à essayer son plan.

Archaon prononça une malédiction magique en utilisant la langue maternelle de Sigmar, le vainqueur de Morkar. Le spectre encaissa sans broncher le sort de paralysie, toutefois entendre la langue impériale causa chez lui un court instant de défaillance. Alors le spectre marqua un très court temps d'hésitation qui dura moins d'un dixième de seconde, toutefois cela suffit pour qu'Archaon parvienne à toucher l'armure et à bannir dans l'au-delà l'esprit l'habitant. L'ambitieux mit un genou à terre, vidé de ses forces, mais il se releva vite, et clama un hurlement de triomphe.

Archaon essuya des pertes dans le sens qu'il perdit un cinquième de ses troupes. Mais il mena quand même une expédition réussie, les cales de ses bateaux regorgeaient de butin. Les richesses accumulées au cours des siècles par le vampire qui s'opposa à Archaon valaient le détour, des pièces d'or par milliers, des bijoux capables de faire pâlir d'envie un noble haut-placé très snob, et des métaux valant dix fois leur poids en or comme du

gromril. Le long voyage de l'ambitieux vers le continent de Lustrie accrut de manière très positive sa renommée. Il réussit à revenir auréolé de gloire, au contraire de centaines d'autres chefs qui connurent un destin tragique. Archaon disposait désormais d'un trésor de guerre suffisant pour mener un train de vie royal pendant des siècles.

Néanmoins il ne désirait pas seulement la richesse, il convoitait le pouvoir politique sur le monde entier, afin de répandre la foi dans les dieux du Chaos. Il n'était pas au bout de ses peines, il réussit de superbes exploits, mais il lui fallait encore surmonter des défis difficiles avant d'être considéré de manière incontestable par les tribus nordiques comme l'archi-champion du Chaos. Alors après quelques semaines de repos, et avoir donné de nouvelles directives à Conrad, son lieutenant responsable du recrutement des troupes d'élites, Archaon partit pour la falaise des Monstres, un lieu que même les aventuriers très courageux avaient tendance à fuir comme la peste. Cet endroit était une lande désolée, où poussait seulement une herbe rustique.

Mais ce qui faisait son nom venait de la concentration très élevée de créatures agressives et immenses la peuplant. En effet la falaise

regorgeait d'êtres vivants carnivores de grande taille qui dépassaient facilement les trois mètres de long. Un ours qui se déplaçait dans les environs finissait très souvent comme menu de prédateurs beaucoup plus gros et imposants.

Or Archaon ne trouva rien de mieux que de se diriger seul vers l'ancre du plus redoutable péril de la falaise, il marcha résolument vers l'ancre de Flammecroc. Quand il annonça sa résolution, ses camarades se préparèrent à prier par la pensée pour le repos de l'ambitieux dans l'au-delà.

Flammecroc le dragon du Chaos à trois têtes ne fut pas toujours un suppôt des dieux des ténèbres. Il combattit au côté des divinités de la lumière durant des centaines d'années. Cependant il avait une grande soif de connaissance, il désirait obtenir le titre de plus grand érudit parmi ses semblables. Alors il demanda à des alliés de lui enseigner un maximum de choses. Au début il se contenta de cours, mais plus il apprenait plus son envie de connaître enflait.

Un jour il tenta un rituel de magie noire pour augmenter sa mémoire. Il canalisa mal le sort résultat il devint une honte pour ses congénères, il développa des mutations liées au Chaos. Flammeroc n'eut pas d'autre choix pour avoir de

la compagnie que d'embrasser la cause des puissances de la ruine, il trouva un certain intérêt à cet arrangement. En effet il accumula un savoir gigantesque, il mémorisa le contenu de milliers de livres, et il parvint à maîtriser des centaines de sorts.

Toutefois le Chaos est traître, plus le dragon devenait cultivé, plus ses mutations empiraient. Flammeroc finit par se rendre compte que son attirance pour les sombres secrets et la magie noire nuisait à son apparence, et provoquait chez lui de la folie, mais il aimait trop la connaissance pour renoncer. Alors bien que cela signifie des tourments mentaux croissants, et un enlaidissement progressif, le dragon résolut de continuer sa quête de savoir. Aujourd'hui il figurait parmi les êtres les plus touchés par les mutations du Chaos, sans sa résistance surnaturelle, il y aurait belle lurette que son corps serait devenu un amas de chair informe. D'un autre côté il aurait peut-être mieux valu que Flammeroc soit consumé par le Chaos, car il souffrait de la présence de dizaines de personnalités différentes.

Archaon aurait pu essayer de prendre par surprise son adversaire le dragon qui dormait d'un

sommeil profond. En effet réveiller ce type de créature quand elle rêvait relevait du surnaturel. Même si Flammeroc restait plus souvent actif que nombre de ses congénères, il souffrait d'une tendance à tomber en léthargie quand il avait le besoin de dormir. Toutefois l'ambitieux voulait un combat loyal par sens de l'honneur et désir de gloire.

Il estimait que triompher d'un monstre redoutable quand l'adversaire disposait de tous ses moyens valait mieux pour la postérité, que de profiter d'un état de faiblesse. Archaon incanta alors un enchantement pour tirer de sa torpeur son ennemi. Flammeroc se révéla de très mauvaise humeur. Il faisait un rêve très utile où un dieu du Chaos lui apprenait des secrets palpitants. Il vécut avec aigreur et haine le retour à la réalité. Il ne supportait pas les occasions manquées d'enrichir son savoir. Surtout qu'il bénéficiait d'une discussion avec une divinité ayant pour but de stabiliser sa folie, et la propagation de ses mutations physiques.

Par conséquent le dragon éprouva une haine phénoménale. Il désirait mettre en pièces son adversaire. Il souhaitait tuer à petit feu son ennemi grâce à ses enchantements les plus douloureux. Flammeroc décida de brider sa force pour ne pas

blessé mortellement Archaon. Mal lui en prit, il dominait par sa taille, mais en matière d'aptitudes de combat l'ambitieux faisait partie des plus grands guerriers du monde. Il bénéficiait d'une force surnaturelle, il était capable de tuer un mammoth avec un coup de poing. Quant à sa rapidité, elle s'annonçait incroyable, il pouvait esquiver les attaques d'un essaim d'abeilles dans un couloir.

Autrement dit Archaon constituait un défi de taille pour le dragon. Même si Flammeroc grâce à sa force physique, et surtout ses connaissances magiques, avait une puissance suffisante pour donner beaucoup de fil à retordre à son adversaire.

Chapitre 18 :

Flammeroc le dragon se contenta de donner un léger coup de patte pour assommer Archaon l'ambitieux. Il se ramassa une belle blessure pour avoir sous-estimé son adversaire. Enragé il oublia son désir d'épargner et usa du souffle mutateur. Il s'agissait d'une attaque de vapeur qui provoquait des dizaines de mutations sur la cible. Dans quelques rares cas, la victime s'en tirait indemne et bénéficiait carrément de dons très intéressants

comme une immunité aux poisons ou un ralentissement du vieillissement.

Néanmoins dans la plupart des cas le souffle transformait en une créature débile, incapable de se mouvoir à cause de changements physiques drastiques et handicapants, du genre les jambes qui deviennent des masses de graisse surdéveloppées, et les bras qui se transforment en des ailes atrophiées ridicules.

Les effets du souffle n'étaient jamais les mêmes selon la personne visée, ainsi que les jours où le dragon l'employait. Cependant il y avait quand même une constante, plus le Chaos possédait une influence forte sur le monde, plus l'attaque de vapeur produisait des conséquences puissantes. Flammeroc usa de son souffle un jour propice vu qu'il s'agissait d'un moment où les puissances de la ruine étaient particulièrement actives. Cependant les résultats ne s'avérèrent pas probants, Archaon encaissa sans broncher l'attaque de vapeur. Cette résistance imprévue produisit un moment de flottement chez le dragon qui considérait l'événement comme inimaginable, même des sorciers dotés de protections surnaturelles exceptionnelles mutaient de manière atroce, voyaient leur corps se déformer de façon terrible sous l'influence du souffle. Cela permit à

l'ambitieux de donner un nouveau coup d'épée dévastateur sur son ennemi.

Flammeroc voyant que son adversaire résistait aux mutations, lança une attaque électrique. Il projeta de la tête du milieu des éclairs d'une puissance incommensurable. Il meurtrit tellement le sol avec ses décharges qu'il creusa presque une crevasse. Il laboura la terre d'une telle façon que la tranchée générée dépassait une profondeur de dix mètres et s'étendait sur plusieurs centaines de mètres. Il transforma de manière profonde le paysage autour de lui. Néanmoins Archaon survécut au déchaînement de puissance de son ennemi, il supporta sans broncher l'attaque titanesque de son adversaire. Le dragon ne comprenait pas comment il était possible de résister à ses éclairs. Il se demanda s'il ne rêvait pas, ou s'il affrontait un adversaire d'essence divine. Il se concentra, fit appel à ses sens magiques, et décéla une grande puissance.

Mais il se rassura car l'ambitieux n'avait rien d'un dieu. Il était d'une puissance remarquable pour un homme, cependant Flammeroc pensait qu'il pouvait tuer son ennemi. Il cracha cette fois avec la tête la plus à droite, un jet de flammes ardentes. Il engendra un véritable

incendie d'un bout à l'autre de l'horizon. Sur une zone qui se comptait en kilomètres carrés, il répandit une chaleur suffocante au point qu'il vitrifia une vaste étendue de sable. Il changea le sol autour de lui en verre non transparent. Les charmes de l'armure d'Archaon se mirent en marche. L'ambitieux eut très chaud, mais il tint bon, sa protection surnaturelle l'empêcha de mourir. Le dragon opta pour une nouvelle tactique il voulut éventrer avec ses griffes l'impudent qui osait le défier. Mais Flammeroc ne possédait pas la vivacité de son adversaire qui non seulement esquivait, mais contre-attaquait avec brio.

Ainsi Archaon commençait à sérieusement blesser son adversaire, encore quelques minutes de lutte, et le dragon risquait l'évanouissement. Il utilisa alors un sort d'amplification des sons, et poussa un hurlement strident. Cette fois l'ambitieux ne résista pas, son corps se déroba à cause d'une souffrance ahurissante. Ses tympanes au niveau des oreilles faillirent éclater tellement le bruit généré par Flammeroc s'avérait assourdissant. Archaon tentait de forcer son corps à bouger, mais il se ramassa des dommages trop importants pour arriver à se déplacer malgré sa grande volonté.

Il subit un choc très violent au niveau du cerveau, s'il ne bénéficiait pas de dons du Chaos le renforçant, il serait vraisemblablement mort. Le hurlement du dragon était une attaque sonore assez redoutable pour tuer un homme normal. Flammeroc vit le désarroi de son ennemi, et prit la décision d'agir de manière sadique, il s'approcha très lentement. Mais il se révéla assez vite déçu, son adversaire ne montrait pas de signe de peur. Au contraire il défiait du regard le dragon. Il ne baissait pas les yeux et n'implorait pas.

Il estimait que face à une mort probable, il devait témoigner de la fierté et du courage. Il savait que les perdants étaient rarement cités dans les histoires, mais l'ambitieux se moquait à présent de la gloire. Il désirait avant tout ne pas donner de satisfaction à son ennemi, le contrarier le plus possible. Cela marcha de façon efficace, Flammeroc poussa un profond soupir de dépit. Il regrettait vivement l'absence de terreur chez Archaon. Alors pour mettre fin à un spectacle lassant, et récupérer des forces, il décida de le manger.

Ainsi l'ambitieux finit dans la bouche du dragon. Cependant il refusa de se laisser abattre par la perspective de figurer comme repas. Il se retrouva envahi par la colère, au point qu'il devint

une incarnation de la rage. Son sursaut mental lui donna la force de bouger à nouveau. Il plongea vers l'intérieur de la créature immense afin d'échapper à la pression des dents capables de le broyer. Flammeroc marqua un instant de pure stupeur devant la résistance opiniâtre de son ennemi. Il vérifia pourtant avec ses sens surnaturels la vitalité de son adversaire. Ce dernier n'aurait plus dû avoir la force de se rebeller activement, le simple fait de parler aurait dû lui être très difficile.

Néanmoins les gens avec une volonté de fer étaient capables dans les moments critiques de se déchaîner, même en souffrant de blessures très graves. Archaon avec un mot de pouvoir fit changer l'aspect de ses gantelets de métal pour pallier l'absence d'épée ou d'une autre lame à proximité. Il fit pousser des griffes de métal de dix centimètres de long au niveau des doigts. Et il s'adonna à une véritable orgie sanglante avec ses nouveaux outils tranchants. Il fit bien hurler de douleur la créature, et surtout il agitait à une vitesse ahurissante ses griffes qui taillaient à chaque seconde de profonds sillons de chair. Donc l'ambitieux déchiqueta la gorge du dragon qui s'effondra terrassé, victime d'une blessure de trop.

Alors Archaon rafla l'Œil de Sheerian, une gemme donnant des pouvoirs de prophétie, il s'agissait du trésor le plus précieux de Flammeroc.

Archaon aurait pu se reposer sur ses lauriers, car il possédait déjà une renommée considérable. Mais il tenait absolument à devenir l'archi-champion des dieux des ténèbres. Suite à quelques jours de repos histoire de récupérer de ses précédentes blessures, et une rapide inspection des nouveaux éléments recrutés par Conrad, Archaon se dirigea vers un nouvel objectif qui lui apparut sous la forme d'un présage apporté par un rêve. Alors il accepta sa nouvelle épreuve qui consistait à voler le destrier de l'Apocalypse.

Pour parvenir à ses fins, il devait atteindre le portail polaire, l'accès qui permettait au Chaos de se déverser sur le monde matériel, puis voyager vers un royaume du Chaos. Archaon visait très haut, il entreprit de se diriger vers un lieu où la notion de normes n'existait pas, où aucune règle durable ne fonctionnait.

Il se déplaçait vers l'ancre de la folie, un endroit où la notion d'impossible était une chimère. Où les démons et les dieux ne connaissaient pas d'entrave, où la magie ne connaissait pratiquement aucune limite. Où des

récompenses merveilleuses, ainsi que des tourments indescriptibles attendaient les courageux ou les inconscients qui s'aventuraient. Nombre de champions des divinités de la ruine tentèrent d'atteindre le portail, mais peu réussirent cette quête extraordinaire. Et encore moins entrèrent et revinrent indemne d'un royaume du Chaos. Même les personnes avec un caractère trempé et une nature stoïque résistaient avec difficulté aux merveilles et aux horreurs générées par les divinités des ténèbres et de la lumière.

En effet le portail ne profitait pas seulement aux dieux de la ruine, il servait aussi à alimenter les forces divines de l'Ordre. En effet le Chaos était tout et n'importe quoi, il donna naissance à des puissances malfaisantes et désorganisatrices, mais aussi à des entités orientées vers l'ordre et la justice. Cependant les divinités de l'Ordre ne s'avéraient pas forcément gentilles. En matière de sadisme, elles surpassaient par moment les plus odieux des serviteurs des puissances de la déchéance, quand elles affrontaient des ennemis de leur cause.

En arrivant devant le portail polaire, Archaon et ses camarades eurent le droit à une visite de Rubiel un ange de Solkan la divinité de

l'ordre absolu. Il s'agissait d'un héros de la lutte contre le Chaos, une figure très respectée dans le combat contre les serviteurs des puissances des ténèbres. Néanmoins l'ange n'était pas spécialement doux. Au contraire il s'assimilait plus à la vengeance qu'à la tolérance. Il combattait sans faire de quartier les personnes qu'il jugeait comme déviantes. En plus il fallait peu de choses pour le mettre en colère. Ainsi un voleur de bourses qui se limitait à un larcin de temps en temps, dans le seul but de survivre encourait de la part de Rubiel une malédiction comme la langue brûlée par magie, ou les mains qui pourrissaient de manière instantanée.

L'ange reconnaissait très difficilement l'existence de circonstances atténuantes. Il s'avérait nécessaire d'être une sacrée victime de la fatalité, pour que Rubiel daigne faire preuve d'un minimum de clémence. Les gens qui échappèrent à un châtement sévère de la part de l'ange se comptaient sur les doigts d'une main. Rubiel accordait très rarement le pardon. Pour qu'il daigne accepter de ne pas punir, des conditions exceptionnelles se révélaient nécessaires comme par exemple un serment d'allégeance sans faille à Solkan, ou la promesse solennelle de se dédier à

combattre avec une énergie fanatique le crime, et la dépravation.

Pendant malheur à celui qui négligeait même juste un peu ses engagements. Il encourait une sanction terriblement sévère, son âme se faisait emporter dans un enfer où un feu magique tourmentait le malheureux pendant des millénaires. L'ange allait très loin dans le fanatisme. Il faisait d'ailleurs presque autant de victimes parmi des individus ordinaires peu dangereux, que sur de véritables adorateurs du Chaos.

Rubiel : Misérables laquais du Chaos, je vous offre le choix entre une mort rapide si vous vous repentez, ou une fin atroce si vous persistez dans la damnation.

Archaon : Les esclaves de Solkan le faible ne m'impressionnent pas.

Les compagnons d'Archaon regardèrent émerveillés leur chef qui osait défier un ange majeur sans sourciller ; qui ne ressentait pas une once de peur devant un être avec une majesté telle, qu'il fallait de violents efforts de volonté pour ne pas s'agenouiller en sa présence. Rubiel réagit avec joie à la pique de l'ambitieux. Il disposait

ainsi d'un bon prétexte pour pratiquer des supplices effroyables sur des suppôts du Chaos. Il considérait comme un péché mignon, une douceur incommensurable la torture sur les serviteurs des forces de la ruine. Il était sadique et très fier de l'être.

Il adorait répandre sur son armure blanche le sang des impurs. Il voyait les châtiments impitoyables sur les graves déviants comme un moyen d'accroître la foi dans son dieu, et une solution très utile pour répandre ses idéaux de pureté morale. Il était quand même étonné que la vue de son visage et de la fureur de son regard n'inspirent pas une once de peur à l'ambitieux. Il se dit que la prochaine fois il devrait peut-être porter un casque.

Cependant l'ange devait quand même triompher avant de s'adonner à la distribution de souffrances indicibles. Or Archaon n'avait clairement pas l'intention de se faire châtier par une entité aussi redoutable soit elle. Il poussa un cri de guerre tonitruant et se rua avec énergie sur son adversaire, en brandissant avec résolution sa hache.

Rubiel esquiva et para facilement sans trop se fatiguer les premiers coups de l'ambitieux. Il invoqua une épée de feu, et se mit à viser la tête

d'Archaon. Mais il ne parvint qu'à toucher l'armure de son ennemi, et à sa grande surprise, il ne trancha pas comme dans du beurre dans la protection liée au Chaos. Il n'arriva pas à détruire avec facilité le corps de l'ambitieux. Ce dénouement qu'il qualifia d'étrange et très déroutant, le plongea dans la stupéfaction. Par conséquent Archaon en profita pour blesser avec sa hache l'ange qui dut battre en retraite pour éviter de se faire détruire de manière irrémédiable. Rubiel cria vengeance, il promit de réparer bientôt son échec, en infligeant un calvaire à l'ambitieux qui resterait dans les annales.

Archaon et ses serviteurs passèrent dans le portail polaire. Cet acte signifia la mort pour un tiers des subalternes qui décéda suite à des visions si horribles ou merveilleuses que leur cœur ne supporta pas le spectacle. Archaon lui-même fut ébranlé par ce qu'il contempla. Il s'imagina planer dans les airs et vivre des instants délicieux en admirant des paysages envoûtants pour lui, notamment des villes de l'empire transformées en zones d'adoration du Chaos au grand jour.

Puis tout à coup une créature horrible à corps d'aigle et à tête de chien le happait et s'amusait à le dévorer très lentement, en lui murmurant des

paroles dérangeantes, que les divinités de la ruine se faisaient battre à plate couture par les dieux de la lumière, et que l'ambitieux serait condamné à servir d'esclave pour Rubiel. Pendant un court instant il sentit le désespoir l'habiter. Mais son attention se trouva alertée par un détail, l'aiglechien mettait beaucoup d'énergie à mentionner l'ange, tellement qu'Archaon se révéla soupçonneux.

Donc il finit par comprendre, sa vision était un complot de Rubiel destiné à affaiblir sa résolution, pour permettre à des démons et d'autres entités du Chaos de se repaître de son âme. L'ambitieux poussa alors un rire tonitruant, il se moqua ouvertement de l'ange, il le tourna en dérision, et mit en pièces la créature qui le tenait.

Rubiel très étonné que quelqu'un qui n'était pas un démon majeur résiste à ses pouvoirs mentaux, ne put empêcher sa connexion spirituelle de se rompre à l'intérieur du portail polaire. Ainsi l'ange fut confronté à un nouvel échec, sa cible parvint une nouvelle fois à échapper à un sort funeste.

Suite à cet événement Archaon se retrouva avec le reste de ses subordonnés survivants dans un royaume du Chaos. Il était fatigué mais il était la personne qui s'en sortit le mieux parmi ceux de

sa troupe. Plus de la moitié du groupe de vivants gémissait de douleur, et un bon quart souffrait désormais d'une folie majeure. L'ambitieux ordonna d'abandonner les survivants gravement atteints. Le périple à accomplir s'avérait trop dangereux pour s'encombrer de poids morts.

Au premier abord Archaon et ses sbires atterrirent dans un lieu à l'apparence paisible. Ils se trouvaient sur une vaste plaine herbeuse de couleur verte. Ils examinèrent les environs à l'affût d'un quelconque danger, mais ils ne découvrirent rien de tangible pour les inquiéter. Ils aperçurent une vie animale et végétale peu agressive, des biches s'approchaient craintivement des guerriers, des insectes tels que des fourmis se déplaçaient sans chercher la bagarre, un doux parfum émanait des fleurs. Autrement dit l'ambitieux semblait avoir atterri dans un monde calme. Il aurait pu tenter de se reposer quelques heures dans un endroit où aucune menace ne semblait prête à l'assaillir.

Cependant Archaon était impatient de conclure sa quête actuelle, alors après quinze minutes de pause, il ordonna de se remettre en route vers la sortie de la bulle-monde du Chaos. Ses subalternes bougonnèrent un peu. Ils

n'auraient pas été contre passer encore un peu plus de temps à se reposer. Ils se sentaient assez fatigués, mais ils obéirent quand même. Ils respectaient énormément leur chef.

Ils se dirigèrent vers une forêt composée essentiellement de pins de taille respectable, et semblant contenir essentiellement des résineux de plus cinquante ans. Alors qu'ils s'apprêtèrent à entrer, ils se firent téléporter vers leur point de départ, la plaine d'herbes. Ils se regardèrent avec une grande incompréhension, ils n'arrivèrent pas à intégrer le délire leur arrivant. Archaon rappela à l'ordre et ses serviteurs, et indiqua une nouvelle direction pouvant servir à sortir du monde. Il commanda à ses guerriers de venir avec lui sur une côte de sable. Il s'agissait d'une pente assez escarpée, mais il ne s'agissait pas d'une épreuve difficile pour des êtres robustes comme eux.

Chapitre 19 :

Archaon l'ambitieux et ses sbires escaladèrent la moitié de la côte sableuse, et ils se retrouvèrent ensuite de nouveau sur la plaine remplie de hautes herbes. Ils tentèrent alors d'étudier le mystère de l'endroit pour découvrir une piste leur permettant de sortir de la bulle-

monde. Archaon fouilla dans sa mémoire, mais il ne dénicha rien de satisfaisant sur le lieu où il se trouvait. Il existait un nombre proche de l'infini de mondes du Chaos.

Certains résistaient à la destruction depuis des millions d'années, tandis que d'autres avaient une durée de vie se résumant à quelques secondes. L'ambitieux lut quelques récits le renseignant, mais il s'agissait d'informations dont l'utilité s'avérait faible. Si quelques royaumes du Chaos supportaient bien les caprices des forces des ténèbres, la majorité fluctuait de manière spectaculaire, subissait des changements majeurs très souvent. Par exemple le destrier convoité par Archaon pouvait très bien avoir disparu sur un caprice des forces de la ruine. Ainsi les dizaines de compagnons morts ou abandonnés dans la quête du cheval auraient été sacrifiés pour rien.

L'ambitieux éprouva un pic d'amertume, puis il sentit une intuition. Il identifia le lieu où il se trouvait. Il s'agissait de l'enfer du retour, un endroit aux mains de Rubiel l'ange. Archaon se mit à réfléchir, défier un ennemi puissant sur un terrain où ses forces seraient très fortement accrues ne se révélait pas le plus judicieux des choix.

D'un autre côté l'ambitieux ne voyait que la solution de l'affrontement frontal pour sortir de l'enfer où il se situait. Il se questionna encore pendant quelques minutes pour examiner la situation, et il revenait au final toujours à la même conclusion. Seule la défaite de l'ange permettrait de s'en aller de l'enfer.

Archaon : Je me demande quand Rubiel le lâche va apparaître.

Suite à ses mots, l'ange se matérialisa à une hauteur d'une dizaine de mètres par rapport au sol, dans une lumière éblouissante qui décrivit progressivement.

Rubiel : Toujours aussi grande gueule, tu mérites un traitement particulier Archaon.

Archaon : Toi aussi.

Rubiel : Que veux-tu dire ?

Archaon : Je n'utiliserai pas d'armes contre toi, et je combattrai sans casque, tandis que je t'autorise à te défendre avec une lame.

Rubiel n'en revenait pas de la condescendance et du mépris d'Archaon. Il jura alors d'employer une attention poussée pour

châtier son ennemi. Cependant il prit quand même quelques précautions, il dégaina sa plus puissante épée. L'ambitieux se contenta d'éviter en souriant les attaques de son adversaire, de le toiser dédaigneusement, et d'émettre de temps à autre un commentaire sarcastique.

L'ange était estomaqué par les réflexes ahurissants d'Archaon, il ne considérait pas comme possible jusqu'à aujourd'hui qu'un mortel arrive à se déplacer aussi vite. Néanmoins Rubiel demeurait confiant, tôt ou tard son ennemi se fatiguerait, et là il frapperait fort. Il s'arrangerait pour épargner dans un premier temps la vie de son adversaire, mais pas par gentillesse, seulement par envie de bien meurtrir le corps de l'ambitieux.

L'ange ne digérait pas sa défaite lors du précédent combat, qui lui valut de nombreuses réflexions par derrière de la part de semblables. En effet les congénères de Rubiel se vantaient de leur vertu, et de nombreuses autres qualités morales, mais ils complotaient souvent entre eux afin d'obtenir les faveurs de leur dieu. Les anges n'étaient pas forcément des modèles de solidarité en cas de coups durs. Ils leur arrivaient de profiter de la faiblesse d'un semblable pour essayer de prendre sa place.

Archaon lassé de jouer avec Rubiel décida de recourir à la magie, il envoya un sort de métamorphose sur son ennemi. Au début rien ne se passa, l'ange bénéficiant d'une aura le protégeant efficacement de nombre d'attaques surnaturelles. Toutefois l'ambitieux refusa de se laisser décourager. Ainsi il mit plus de forces mentales dans son deuxième assaut de sorcellerie. Toutefois le seul effet provoqué à première vue fut de susciter un rire bien sonore chez Rubiel. Ce dernier jugeait ahurissant la volonté de l'ennemi de le battre au moyen de la sorcellerie. Néanmoins il connut quand même un moment de doute, quand il découvrit le sourire éclatant chez Archaon, qui semblait nager dans le bonheur le plus complet.

Alors le venin du doute commença à envahir légèrement l'ange, une petite faille dans la défense auparavant impénétrable de la créature céleste se manifesta. Et l'ambitieux réussit son bluff, il avait de très fortes chances de défaites sur le monde-bulle actuel. Il se trouvait sur un endroit où la puissance de l'ennemi principal était très amplifiée. Toutefois il connaissait la dangerosité de la ruse bien élaborée sur certains puissants. Alors il misa sur la manipulation afin de se créer un contexte favorable. Il ne parvint pas à grand-chose selon les apparences car Rubiel ne récolta

comme dommage qu'une légère brûlure sur la main droite engendrée par une flamme rose tout juste capable d'allumer une bougie.

Néanmoins la grande duperie ne faisait que commencer. L'ange se sentait invulnérable, impossible à atteindre. Et pourtant il se fit toucher certes très légèrement, mais vu l'air hilare d'Archaon, il y avait certainement quelque chose de troublant à craindre. L'ange pensait que la flamme qui l'attaqua devait avoir des propriétés surnaturelles funestes.

Archaon : Dis adieu à ta pureté, tu portes désormais de manière irrémédiable la souillure du Chaos. Tes semblables vont te considérer bientôt comme une abomination.

Rubiel essaya de se convaincre que son ennemi racontait un mensonge complet. Néanmoins il fut convaincu du contraire en lançant une analyse d'aura sur Archaon. Celui-ci paraissait intimement convaincu d'avoir réalisé un coup très néfaste sur l'ange. L'aura autour de son corps était très calme, ce qui témoignait d'une confiance absolue dans ses propos. Et l'ange fut déjà plusieurs fois témoin des capacités étonnantes de son ennemi. Donc il commença à se lamenter

très sérieusement. Il fit une grimace très laide de contrariété extrême, et inconsciemment son désarroi signifia une baisse terrible de ses défenses mystiques.

Alors Archaon décida de tout donner en terme de magie quand il jugea son opposant à point. Il rassembla très rapidement sa puissance magique, et il misa sur un sort de métamorphose couplé à un pouvoir de domination mentale. L'ange plongé dans la détresse vit le coup venir trop tard, il ne put rassembler assez de puissance pour résister efficacement.

Finalement l'ambitieux récolta des résultats intéressants, car Rubiel passa du stade d'ange à celui de créature à corps de mammoth, à pattes de fourmi et à tête humaine, il devint un monstre très docile.

Archaon et ses serviteurs survivants s'accrochèrent au corps de Rubiel, et quittèrent en catastrophe la bulle-monde qui commençait à s'autodétruire. L'herbe se flétrissait, les arbres se desséchaient, les animaux pourrissaient, les montagnes s'effondraient, le sol se mettait à dangereusement craqueler, et de la lave surgissait de la terre.

Après ce qui sembla une éternité l'ambitieux et ses compagnons pénétrèrent dans un monde infernal servant vraisemblablement de ménagerie. Des créatures plus grotesques les unes que les autres mangeaient, ou se battaient dans des cages.

Par exemple de gigantesques corbeaux à tête de singe s'empiffraient de chair humaine, tandis que des humains à tête de porc poussaient des cris déchirants. Archaon se félicita intérieurement, il atteignit le bon endroit, il parvint à arriver près de l'étable du destrier de l'Apocalypse. Mais au bout de quelques secondes les choses se gâtèrent sérieusement.

Une horde de démons se rua avec la ferme intention de massacrer l'ambitieux et ses alliés. Deux choix s'offraient à Archaon, combattre aux côtés de ses fidèles compagnons, ou les laisser se faire étripper pour avoir une chance de mettre la main sur le fameux cheval. Bien que l'ambitieux éprouve du remords, il choisit l'option de l'abandon. Il confia à ses subordonnés la tâche sans espoir de victoire de retenir les démons. Cela lui fit un gros pincement au cœur, mais vu le contexte du surnombre des démons, et le fait que les compagnons d'Archaon aient promis de se sacrifier en cas de nécessité, cela suffit à convaincre l'ambitieux de servir de ses camarades

comme une diversion. Il se rua dans les écuries, et ne put s'empêcher de verser une larme de tristesse. L'ambitieux eut la consolation de découvrir un étalon crachant des flammes.

L'animal se caractérisait par une très haute taille légèrement supérieure à deux mètres au garrot, d'une peau de couleur noire comme les ténèbres, et de cornes sur le poitrail et les jambes. Archaon trouva admirable le destrier, mais il ne s'extasia pas à l'admirer, il le monta d'urgence.

Le cheval refusait la présence d'un cavalier sur son dos, il chercha à désarçonner de toutes ses forces l'ambitieux. Il considérait comme une offense à sa nature d'être monté par quelqu'un, y compris un illustre champion du Chaos. Alors il voulut se débarrasser d'Archaon. Il tenta des ruades furieuses, de générer des flammes sur de la paille, puis d'y jeter sans ménagement son maître. Cependant l'ambitieux ne se laissa pas tomber par terre, il tenait fermement. Un dressage par la force risquait de faire perdre un temps précieux et d'amener un affrontement peu propice avec une véritable armée de démons. Alors Archaon recourut à un marché, il promit à sa monture des carnages sans précédents, de faire de lui une légende vivante crainte et respectée dans le

monde. En échange le destrier devait obéir sans discuter à son cavalier.

L'étalon hésita quelques secondes à s'engager dans un marché qui le priverait d'un grand confort. Mais il finit par accepter, sa soif de sang s'avérait formidable, il reconnaissait dans l'ambitieux un chef capable de mener le monde matériel à basculer totalement aux mains des dieux du Chaos. Il put lire dans l'esprit de l'ambitieux pour découvrir ses exploits passés. Et il appréciait le ton employé par Archaon qui le considérait comme un agent valable des puissances de la ruine, et non un vulgaire animal domestique.

Le destrier répandit un massacre à l'égard des démons qui essayèrent de l'intercepter, de son côté l'ambitieux ne manqua pas de causer à coup de hache un grand nombre de trépas. La monture cracha des flammes surnaturelles multicolores, et recourut à des attaques mentales pour perturber l'esprit de ses adversaires. A lui seul l'étalon était aussi efficace qu'un groupe de dix sorciers ayant des siècles d'expérience dans la magie noire. Le cheval et le cavalier répandirent tellement de sang et de mort, que les créatures envoyées pour les capturer cessèrent le combat, furent en désordre pour échapper aux Fléaux du Chaos. Archaon

sortit glorifié de son aventure dans le portail polaire.

Mais il ne comptait pas s'arrêter en si bon chemin. Même si la culpabilité l'envahit très fortement. Il sacrifia des compagnons loyaux pour se frayer un chemin. Et il mentit pour éviter des défections dans les rangs. Pour la première fois depuis longtemps l'ambitieux éprouvait de gros remords. Puis il songea au fait que s'il reculait maintenant il risquait d'être maudit terriblement par les dieux du Chaos. Ensuite il acceptait le principe que la route vers la gloire d'un champion du Chaos était pavée de moments prestigieux, et aussi de duperies nombreuses. Enfin révéler une faiblesse mentale serait un signal très tentant pour ses rivaux. Alors il se força à enfouir ses regrets sous de la résolution, toutefois pendant des semaines il fit régulièrement des cauchemars où ses camarades sacrifiés le tourmentaient.

L'ambitieux entreprit de renforcer son armée en recrutant des troupes d'élite. Pour cela il résolut de se rendre sur le plateau des Chimères. Un lieu servant de zone de combat aux champions du Chaos voulant prouver leur supériorité sur d'autres rivaux. Dans cet endroit il y avait des défis au un contre un, mais aussi des affrontements

généralisés entre des centaines de guerriers. Tricher n'était pas interdit mais il valait mieux être subtil pour empêcher une coalition contre soi.

Deux écoles de combattants existaient, les honorables qui refusaient de gagner grâce à autre chose que leur science des armes, et les aptitudes physiques. D'un autre côté les réfléchis recouraient au poison et à d'autres artifices pour garantir leur victoire. Ils surnommaient les honorables les sans cervelles, et leurs rivaux les appelaient les perfides. Archaon arriva de manière tonitruante sur son destrier, et affirma qu'il prenait le contrôle des troupes de tous les champions du Chaos présents sur le plateau.

Un rire d'abord timide devint généralisé, à l'annonce jugée fantasque de l'ambitieux. Mais Archaon ne se laissa pas démonter, et imposa le silence en brisant quelques nuques. Cette attitude impressionna, cependant elle ne suffit pas à obtenir l'approbation de tous. Il faudrait encore que l'ambitieux tue des récalcitrants pour arriver à ses fins. Il prit à part cinq montagnes de muscles armées de gigantesques haches de guerre, et leur intima l'ordre de l'attaquer. Les cinq guerriers ne se firent pas prier pour régler le compte de l'adversaire qui osait leur parler de manière insolente.

Archaon régla en moins de deux secondes le sort de ses ennemis. Il découpa à coup d'épée en plusieurs morceaux des corps considérés comme plus dur que l'acier. Puis il s'approcha de six membres très réputés de l'école des réfléchis, et les provoqua en duel. Il annonça qu'il combattrait à mains nues et sans armure, et que ses antagonistes pourraient user de toutes les ruses à leur disposition. Ses adversaires traitèrent d'insensé l'ambitieux, toutefois ils connurent eux aussi une situation funeste. Ils se firent tuer très rapidement, tandis qu'Archaon ne récolta même pas une égratignure. Ni le poison sous forme de gaz, ou les malédictions d'affaiblissement n'arrivèrent à le contrer. L'ambitieux avait confiance dans ses dons divins et ses sorts protecteurs pour résister aux attaques sournoises.

Archaon avec ses nouvelles troupes se dirigea vers une montagne réputée contenir la Tueuse de rois, une fabuleuse épée. Néanmoins elle abritait quantité de monstres qui en gardait l'accès. Cet obstacle ne fut pas une lourde formalité, les troupes de l'ambitieux massacrèrent les créatures qui leur barraient le passage. Mais tout n'était pas réglé, il fallait encore escalader un

lieu très escarpé pour récupérer la célèbre arme convoitée.

L'ambitieux et quelques compagnons entreprirent la montée périlleuse, cependant il s'agissait à première vue d'une aventure facile après tout ce qu'ils connurent. Ils étaient tous des alpinistes chevronnés, et les monstres volants qui essayaient de les dévorer ne valaient pas les démons affrontés dans le passé par les camarades. Il suffisait de quelques secondes aux aventuriers pour se débarrasser à coup de sort, de flèche ou d'épée des créatures ailées qui cherchaient à leur nuire gravement.

Archaon reconnut tout de suite l'épée qu'il cherchait. Il s'en empara en lui jetant un regard avide, mais ce geste déclencha chez l'arme un cri terrible. Résultat la montagne se mit à trembler et des yeux fermés se mirent à apparaître, ainsi qu'un être titanesque. La partie supérieure de son corps rappelait un humain en beaucoup plus gras et imposant, tandis que la partie inférieure s'apparentait aux dragons. L'ambitieux comprit qu'il avait affaire alors à un dragon-ogre. Cependant vu la taille de la créature essayer de l'affronter relevait de la folie suicidaire. Archaon se concentra et se mit à discerner des propos dans ce qui semblait être un charabia.

Il décela que l'épée voulait du sang et une âme pour se calmer, de préférence l'esprit d'un roi ou d'un membre d'une famille royale. L'ambitieux savait quoi faire mais il hésitait à aller jusqu'au bout. Il faudrait qu'il sacrifie un ami proche afin de combler l'arme. Cependant le dragon montrait des signes d'éveil de plus en plus pressants. Et il risquait bien de ne faire qu'une bouchée de la troupe.

Toutefois Archaon n'arrivait pas à blinder son cœur complètement, il peinait à tuer la cible la plus appropriée. Il sortit une épée et s'avancait vers sa proie mais très lentement. Il fallait qu'il se dépêche pourtant, encore quelques battements de cœur et un ogre géant le mangerait. Il était peut-être déjà trop tard, les paupières du monstre gigantesque étaient en train de tressaillir. Finalement l'ambitieux embrocha un compagnon qui occupait le rang de prince, aussitôt la Tueuse de roi se calma, et le dragon retourna dans un profond sommeil.

Archaon ressentit un profond remords d'avoir sacrifié un camarade fidèle sur l'autel de ses plans. Mais il jugeait en même temps son choix comme sage. L'ogre n'aurait fait qu'une bouchée de lui et de ses autres alliés. Et un chef ne devait pas avoir peur de causer la mort d'un subalterne

loyal, si en retour cela semblait une option plausible pour éviter la mort de nombreux partisans.

Cependant l'ambitieux avait beau se répéter encore et encore des propos logiques, il ne parvenait pas à calmer complètement ses accès de regrets. Au contraire ses cauchemars gagnèrent en oppression mentale. Ses songes composés des visages de compagnons sacrifiés pour la cause du Chaos, se caractérisèrent par davantage de réveils en sursaut et en sueur. Ses rêves lui laissaient un goût assez amer, Archaon voyait souvent des gens dans un temple encastrés dans des murs et dont seul le visage était visible pour lui. Ces derniers lui lançaient à la figure des propos qui fâchaient, notamment des accusations de couardise, et de grave faiblesse. Ils le jugeaient coupable d'être un minable qui devait sacrifier beaucoup plus valeureux que lui pour progresser dans sa quête envers le Chaos.

Chapitre 20 :

Belakor le démon détenait la Couronne de la domination le dernier artefact qui ferait d'Archaon l'archi-champion du Chaos, mais il refusait de le céder à qui que ce soit. Puis il eut une

idée, il concocta une série d'épreuves jugées comme impossibles à réussir pour perdre l'ambitieux. Il invita Archaon à se rendre dans un temple lié aux divinités des ténèbres. Il se retint de rire devant la naïveté de sa victime. Il tint parole dans le sens que la Couronne attendait le vainqueur, mais le démon estimait impossible de triompher des traquenards du temple. Il mena une série de pactes avec différents démons pour parfaire son plan.

Certes Belakor n'avait pas totalement confiance dans ses interlocuteurs, il se méfiait même carrément de certains. Mais il connaissait assez la volonté d'indépendance de ses semblables pour savoir que ces derniers n'appréciaient pas le commandement, en particulier quand le chef auquel il fallait obéir était un mortel comme Archaon. Même si l'ambitieux réussit une série d'épreuves impressionnantes, cela ne suffirait pas à lui garantir la loyauté de nombre de démons. Ce qui devrait garantir la mise en place de traquenards vraiment poussés et retors contre Archaon.

L'édifice religieux portait un nom effrayant, il s'appelait le lieu sans retour, sur les milliers de personnes qui pénétrèrent à l'intérieur, cela faisait des siècles que personne ne parvint à en revenir.

Pourtant des forces de la nature, et de grands champions du Chaos essayèrent de s'attribuer l'attention des dieux.

Il était dit qu'à l'intérieur du temple le voile de la réalité s'avérait très affaibli, qu'il se révélait beaucoup plus facile pour les divinités des ténèbres d'entrer en communication avec les gens. Ainsi chaque année des dizaines de personnes avec une renommée élogieuse, tentaient de pénétrer dans les profondeurs de l'édifice pour y recevoir des dons considérés comme incommensurables. Dans la plupart des cas les malheureux qui visitaient le temple étaient sanctionnés par la folie, la débilité, et quantité d'autres malédictions.

Les divinités du Chaos n'étaient pas gentilles, elles n'accordaient leurs faveurs de manière durable qu'aux volontés d'acier, aux cœurs les plus courageux. Ceux qui ne se caractérisaient par un mental à toute épreuve avaient le droit à des attentions empoisonnées, des châtiments vraiment sévères quand ils embrassaient la voie du Chaos. Le simple fait de décevoir un démon mineur suffisait souvent à valoir des ennuis monumentaux, mais ce n'était rien comparé aux abîmes de souffrance causés par des dieux de la ruine courroucés.

De nombreux sbires d'Archaon frémirent quand ils virent ce dernier monter les marches de l'immense temple. Ce lieu inspirait généralement la crainte, sauf aux avides et aux inconscients. Il atteignait une attitude impressionnante, même les plus imposantes des cathédrales paraissaient petites comparé à lui. Il disposait de quantité de gravures extérieures, de symboles sacrés comme la griffe d'oiseau, la mouche, l'étoile à huit branches, le torse avec une moitié de poitrine d'homme et de femme.

Quand Archaon pénétra à l'intérieur, il régna d'abord une obscurité opaque, mais brutalement des chandeliers et des torches s'allumèrent sans que des gens ne semblent intervenir.

L'endroit ne contenait personne de visible, mais l'ambitieux entendait des voix contradictoires, certaines promettaient des tourments indicibles, d'autres des récompenses fabuleuses. Mais il en fallait bien davantage pour atteindre Archaon. Ce dernier s'avança alors résolument vers un autel de métal très rouillé, et infesté de vermine, notamment de mouches et de vers blancs. Beaucoup aurait connu de la répulsion ou au moins un moment d'hésitation. Mais

l'ambitieux était plus déterminé que jamais. Il pensait qu'il se rapprochait d'une consécration extrêmement positive. D'ailleurs il ressentait surtout de la joie, certes il lui restait encore beaucoup à accomplir avant de triompher, mais il était en train de franchir une étape cruciale.

Il admettait que son voyage vers le temple présentait des allures de traquenard infâme. Après tout c'était un ennemi haineux qui l'aiguilla vers ce lieu. Mais la gloire n'en serait que plus grande en cas de triomphe. Archaon pourrait envoyer le message suivant à ses adversaires, même les pièges les plus retors ne servent qu'à fortifier sa renommée.

Et il appréciait aussi la perspective de mettre en échec les plans d'un forcené comme Belakor et l'obliger à le reconnaître comme un supérieur hiérarchique. Archaon se rapprocha de l'autel et remarqua une coupe opaque de couleur jaune rempli d'un liquide verdâtre. Les voix insistaient à propos du récipient et de son contenu, alors l'ambitieux choisit de boire. Aussitôt après une douleur violente l'envahit.

Le premier test consistait à affronter la maladie. Archaon subit les assauts de terribles pathologies, son armure se couvrit de rouille, des

bubons, des pustules et d'autres manifestations d'infections se répandirent sur tout son corps. Une multitude de démons moqueurs s'approchait avec la ferme intention d'aggraver la contamination de l'ambitieux.

Cependant Archaon en appelant à la force de sa volonté refusa de se laisser submerger par le désarroi, et fit courageusement face. Il refusa d'appeler à l'aide malgré ses incroyables souffrances. Ainsi il triompha de l'examen de Nurgle le dieu du désespoir et de la pestilence. Comme récompenses il reçut une bénédiction et la guérison de ses pathologies.

Toutefois Archaon ne connut pas de répit, la deuxième épreuve lui tomba dessus quelques secondes après la première. Il se voyait raillé par les dieux du Chaos qui le jugeaient comme un élément négligeable, un être indigne de leurs faveurs, un moins que rien qui ne méritait aucune estime. L'ambitieux se sentit envahi par un profond dégoût de lui-même, il pensa qu'effectivement il n'était pas digne de commander les armées des puissances des ténèbres, qu'un rôle de bouffon lui irait mieux. Mais une nouvelle fois Archaon se révolta, il défia le destin. Ainsi il triompha des tromperies de

Tzeentch, divinité de la manipulation et du changement.

L'ambitieux vit pour sa troisième épreuve, un être à la beauté fabuleuse, une femme blonde et sublime avec des vêtements transparents. Il eut une envie extrême de se jeter à ses pieds, de se comporter comme un laquais obéissant pour satisfaire le moindre caprice de son interlocutrice. Il éprouvait un désir sexuel quasi insatiable pour la personne en face de lui. Il se jugeait prêt aux pires soumissions pour obtenir une simple caresse très brève. Cependant Archaon était de la trempe des conquérants, et non des soumis, alors il refusa de devenir un esclave. C'est ainsi qu'il parvint à gagner l'estime de Slaanesh le dieu du plaisir et de la luxure.

Le dernier test de l'ambitieux prit la forme d'un démon terrible, une entité du carnage, un buveur de sang de Khorne le dieu de la guerre. Il fallait affronter une créature à tête de chien dotée de cornes de bélier, le reste du corps rappelait un humain, sauf les jambes qui s'avéraient deux pattes de chèvre. Le buveur blessa Archaon avec son fouet, et endommagea gravement l'armure de son adversaire à coup de hache. Beaucoup auraient

succombé à cause d'une seule frappe du fouet surnaturel. L'ambitieux ressentait l'impression que son corps n'était pas fait de sang mais de lave brûlante, mais il serra les dents, désarma son ennemi, et l'étrangla de toutes ses forces. Puis il s'effondra peu de temps après avoir entendu craquer les vertèbres de la nuque du démon.

Belakor le prince-démon poussa un cri de joie, il éprouva de l'angoisse à voir Archaon triompher des épreuves, mais il vit l'objet de sa haine quasiment mort. Cependant les quatre principaux dieux du Chaos avaient de grands projets pour l'ambitieux. Et Archaon possédait une volonté de fer, il se releva fièrement et attendit le jugement de ses divinités. Belakor n'en croyait pas ses yeux, mais il n'allait pas laisser son ennemi vivre pour profiter de son statut d'archi-champion du Chaos. Cependant l'ambitieux fut plus rapide, il mit la main sur la Couronne de la domination, et se la posa sur la tête. Il retrouva instantanément des forces grâce aux énergies magiques de l'objet sur son crâne. Puis il dégaina prestement son épée afin de se mesurer à son adversaire.

Mais le duel fut reporté par une manifestation surnaturelle inattendue. D'abord Archaon fut téléporté à l'extérieur du temple, il

était maintenant dehors et assez prêt de l'entrée de l'édifice où se déroulèrent ses quatre épreuves. Puis une violente tempête se leva, le ciel calme il y avait quelques minutes vira au cataclysmique. Des vents d'une intensité peu commune se mirent à souffler. Le ciel se teinta de diverses couleurs, le vert, le rouge, le violet, et le bleu se mélangeaient, s'unissaient et se défaisaient. Les dieux du Chaos observaient la scène. Belakor devina qu'il était espionné par les divinités de la ruine en scrutant les parages avec ses sens mystiques. Mais il refusait toujours d'admettre sa défaite. Alors il allait quand même tenter une dernière attaque avant qu'il ne soit trop tard.

Il puisa dans sa haine la volonté de nuire, malgré le fait qu'il commettait une violation formelle des ordres de ses dieux. Il se fichait de la punition infligée, il donnerait énormément pour empêcher Archaon de réaliser son destin. Il admettait qu'il mettait en péril des manigances divines qui demandèrent des siècles pour se concrétiser, mais Belakor n'en avait cure. Seul comptait pour lui la possibilité de tuer son ennemi. Hors de question pour le prince de subir une cérémonie humiliante où il reconnaissait publiquement l'autorité de l'ambitieux.

Problème chaque nouveau pas se faisait plus difficilement, il perdait progressivement son envie de verser le sang, son esprit devenait le jouet de forces supérieures. Mais même si des dieux le regardaient, Belakor n'était pas n'importe qui, il trouva un ultime sursaut de rage en lui, qui lui donna un petit instant de liberté. Il n'avait que très peu de temps, mais il aurait quand même la possibilité de tuer définitivement son adversaire. Cependant même si les divinités du Chaos étaient inconstantes et souvent querelleuses entre elles, aujourd'hui elles étaient prêtes à laisser de côté leurs dissensions. Aussi le prince et Archaon se retrouvèrent transportés instantanément devant une armée aux effectifs prodigieux.

Les quatre grandes puissances de la ruine envoyèrent une série de rêves à des centaines de tribus afin de lever une armée aux proportions inhabituelles. Elles tenaient à ce que leur archi-champion ait le droit à un comité d'accueil digne de ce nom, qu'il s'appuie sur des forces armées considérables, afin qu'il tue un maximum d'ennemis. Mais les divinités de la ruine ne désiraient pas seulement le trépas de leurs adversaires, elles souhaitaient aussi festoyer avec des âmes, nourrir leur puissance avec les esprits des vaincus défunts quel que soit le camp. Elles

allaient s'en mettre plein la panse, elles comptaient surtout sur le fait de renforcer leur emprise personnelle sur le monde.

Archaon n'était pas dupe, il savait que ses maîtres divins n'étaient pas spécialement altruistes. Ils distribuaient leurs faveurs selon des critères sélectifs, et se montraient souvent impitoyables avec les gens décevants ou incompetents. Mais l'ambitieux n'était pas dérangé par ce fait, au contraire il appréciait l'état d'esprit de ses dieux. Mais il avait quand même un motif de hantise.

L'ambitieux angoissa quand il vit Belakor s'approcher, mais il se ravisa, perdit sa peur, quand il remarqua que le prince s'agenouillait en sa présence. Ce dernier exprimait une haine immense, il était conscient mais il ne pouvait strictement rien faire. S'il refusait d'admettre sa soumission, il verrait son âme servir de nourriture pour les dieux du Chaos. Il avait envie de pleurer tellement son dépit était important. Des dizaines de manigances élaborées n'aboutirent à rien de satisfaisant. Des plans conçus amoureusement ne causèrent rien de positif.

Belakor tremblait vigoureusement tellement son ressentiment lui empoisonnait l'esprit. Il était

presque prêt à vendre son âme pour que la foudre ou un autre événement climatique pulvérise Archaon. Même s'il réalisa que ses prières s'avéraient vaines. Surtout qu'il ne pouvait pas offrir justement son âme, cette partie de lui était déjà la propriété des dieux du Chaos. Le prince avait d'ailleurs l'impression d'entendre un rire moqueur, il semblait le seul à le discerner, mais il s'avérait certain que ses maîtres divins s'amusaient à se moquer à ses dépens.

L'ambitieux s'autorisa un large sourire vu la tournure des événements, puis il fit un discours à ses troupes.

Archaon : Les quatre grands dieux du Chaos m'ont reconnu comme leur champion. Je vous annonce une guerre sans précédent contre les royaumes qui vénèrent de faibles divinités. Le sang va couler à flot, et nous allons acquérir une richesse, et une gloire éternelle.

Il restait une trace de doute dans l'esprit de l'ambitieux, mais il se dit que finalement avec la soumission de Belakor qu'il emprunta la meilleure des voies, qu'il fit les bons choix. Même s'il dut causer la mort de quantité de compagnons

valeureux. Après être devenu l'archi-champion du Chaos, Archaon était beaucoup plus apaisé.

Chapitre 21 :

Suite au discours d'Archaon l'ambitieux, une comète à deux queues apparut dans le ciel, cet événement annonçait de grands troubles, et aussi une réaction probable des dieux de l'Ordre. Archaon s'en réjouit secrètement, il aurait ainsi des opposants valables sur sa route. Il n'aimait pas triompher sans combattre de réelles difficultés. Et puis sa légende se répandrait plus facilement, s'il défaisait des champions reconnus des divinités comme Sigmar.

En outre il ne comptait pas se limiter à la soumission du genre humain, il visait la domination sur toutes les races intelligentes de son monde, les elfes, les nains, les orques, et même les skavens. Tous ceux qui refuseraient de se prosterner devant les quatre grandes puissances du Chaos seraient exterminés ou réduits en esclavage. Mais l'ambitieux comptait bien préparer son affaire, il ne miserait pas seulement sur la sorcellerie, la vaillance de ses hommes et le savoir martial. Il avait l'intention d'opposer une technologie écrasante aux fiers hommes du sud qui

estimaient les serviteurs du Chaos qui venaient du nord, comme des primitifs incapables de manier autre chose que de grandes épées de fer.

Pour parvenir à ses fins Archaon comptait réaliser des alliances particulières, notamment avec les fameux nains du Chaos, des détenteurs de connaissances alliant la magie la plus noire à une maîtrise impressionnante de la technologie. Les nains non corrompus traitaient leurs cousins affiliés aux ténèbres comme des cinglés totalement inconscients, et terriblement dangereux. Mais Archaon éprouvait lui une grande admiration pour les nains du Chaos, il voyait en eux des innovateurs de génie, capables de ridiculiser les plus belles réalisations des hommes de l'empire. Il discuta avec Conrad de son projet dans une grande tente en tissu.

Conrad : C'est de la folie d'essayer de négocier avec les nains du Chaos, c'est un coup à finir esclave ou combustible pour leurs sacrifices religieux.

Archaon : J'ai foi dans les puissances de la ruine, elles m'aideront à être persuasif.

Conrad : Cela ne suffira pas à garantir votre survie.

Archaon : Les nains du Chaos sont pragmatiques, si je leur fais une offre convaincante, ils marcheront à mes côtés.

Conrad : Ils sont aussi très méprisants avec ceux n'appartenant pas à leur race. Prévoyez une solide escorte si vous avez envie de survivre.

Archaon : Non, je ne voyagerai avec pour seule compagnie que ma fidèle monture.

Conrad : Je crains qu'il faille se dire adieu dans ce cas.

Archaon commença un voyage périlleux vers les terres dominées par les nains du Chaos. Il s'attendait à un périple qui ne manquerait pas d'animation à certains moments. Il eut parfaitement raison, une semaine après avoir chevauché vers le sud, il tomba nez à nez avec une bande d'orques sur une terre souillée, la seule chose abondante dans le coin c'était une terre malade et les cailloux, pas de végétaux et une rivière tellement polluée que son eau adoptait une teinte jaune.

Le premier réflexe de l'ambitieux consista à préparer l'incinération de tous ses ennemis, puis il se dit que massacrer sans laisser de survivants serait une belle bêtise. Même s'il trouvait stupides et laids ses antagonistes à forme humaine mais

beaucoup plus massifs que des hommes, avec une peau verte, un nez épais et surtout une dentition constituée de crocs dont deux particulièrement long situés sur la droite et la gauche de la mâchoire inférieure, il voyait comme une bonne occasion de se faire un nom d'épargner quelques-uns de ses opposants.

Les orques rirent d'abord devant l'insouciance de leur adversaire qui ne ressentait pas la peur face à leur nombre qui dépassait la centaine. Ils pensaient qu'il suffirait de quelques secondes, d'un seul coup de leur épée lourde de vingt kilos sale et à moitié rouillée pour fracasser le corps d'Archaon. Puis leur moquerie cessa quand ils commencèrent à constater les aptitudes magiques de leur ennemi qui carbonisa une dizaine d'entre eux avec une seule boule de feu. Il ne resta rien des victimes des flammes, à part de la cendre. Leurs corps et leur matériel laissèrent place à de la poussière grise ou noire.

Les assaillants orques craignaient rarement les combats, par enthousiasme guerrier dans certains cas, ou par stupidité notoire dans d'autres. Cependant ils frémirent devant la puissance magique dégagée par Archaon qui clama son nom à tue-tête ainsi que divers titres glorieux. Les orques demeurèrent surpris par le fait qu'un

ennemi qui n'appartenait pas à leur race parvienne à s'exprimer dans leur langue.

L'ambitieux en profita pour décimer une vingtaine d'antagonistes supplémentaires avec un enchantement portant un vent invisible mais mortel. Il annonça qu'il épargnerait les dix premiers opposants qui se prosterneront devant lui. Cette provocation poussa les orques à charger sauvagement, mais au final seuls cinq d'entre eux survécurent aux éclairs surnaturels envoyés par les mains d'Archaon.

Le coup d'éclat de l'ambitieux qui envoya dans l'au-delà sans trop se fatiguer près de cent orques, produisit des effets puissants. Nombreux furent ceux qui murmuraient avec crainte le nom d'Archaon, et encore plus nombreux se révélèrent désireux de le rencontrer pour ajouter sa tête et son équipement à leurs trophées de guerre. Ainsi étaient les orques, quand ils pouvaient acquérir du prestige en se battant, ils sautaient avec allégresse sur l'occasion.

Une véritable petite armée attendait d'ailleurs de pied ferme l'ambitieux avec l'intention de le vaincre. Son chef savait que si les rumeurs sur Archaon disaient seulement la moitié de la vérité, il était dans une situation

problématique. D'un autre côté il se fit bénir par plusieurs chamans pour parer les attaques magiques, et il avait une grande confiance dans sa patte de poulet porte-bonheur. Il croyait sincèrement dans ses chances de victoire. Il prendrait peut-être quelques coups, mais ce ne serait sans doute pas pire que les baffes énergiques de son prédécesseur.

L'ambitieux quand il vit arriver le chef, adopta un comportement très audacieux, il planta son épée dans le sol, et fit mine d'inviter son adversaire à venir se battre. Le dirigeant orque n'apprécia pas ce comportement, il était un fort, pas un faiblard qu'il fallait ménager. Cependant il profita tout de même de l'occasion, il s'approcha tout en gardant dans ses mains son épée et son bouclier. Archaon réussit quand même à décapiter d'un coup de poing son ennemi, malgré la présence d'un casque intégral. La garde rapprochée du chef chercha à venger sa mort, elle connut un sort similaire à celle de leur dirigeant, bien que l'ambitieux changea d'approche. Les trente orques d'élite eurent la tête décollée par des gifles.

Le reste des troupes ennemies commençait à réellement flancher, à se décomposer sous la

peur. Toutefois le chaman orque de l'armée vociféra des insultes pour ses semblables qui manifestaient de manière évidente de l'angoisse. Les injures eurent l'effet escompté, les guerriers n'abandonnèrent pas le combat, et furent moins tentés de fuir. Toutefois ils témoignaient toujours un certain niveau d'appréhension. Ils ne voulaient pas déplaire aux dieux, mais l'idée d'affronter un adversaire capable de séparer très facilement la tête de leur corps ne les motivait pas.

Les orques adoraient se battre, néanmoins ils avaient aussi un certain sens de la survie. Quand une situation était terrifiante, seuls les plus abrutis d'entre eux ne ressentaient pas de la peur. Le chaman se rendait compte que ses congénères éprouvaient toujours de la crainte, malgré ses exhortations. Alors il décida de convier en combat singulier Archaon, et de l'humilier personnellement. Il incanta un maléfice d'effroi sur son adversaire, afin qu'il fuie comme un dératé. Malheureusement l'ambitieux était très bien protégé contre la magie néfaste. Aussi le chaman s'époumona pour rien, ses prières aux divinités ne servirent à rien.

Archaon réfléchit pendant que son ennemi s'obstinait à chercher à causer chez lui de la frayeur en déployant des ressources surnaturelles.

L'ambitieux finit au bout de quelques secondes par estimer que combattre l'adversaire avec ses propres armes constituait un comportement intelligent. Alors il jeta aussi une malédiction de terreur, cette fois l'enchantement marcha très bien. En effet le chaman battit des records de vitesse tellement il courut vite pour s'échapper. Ce spectacle fut l'incident de trop pour l'armée ennemie qui se débanda complètement. Certains orques se retrouvèrent piétinés par leurs semblables, tellement la panique enfla.

Archaon se tailla une véritable légende parmi les orques, il devint un objet de superstition, un véritable croquemitaine, une sorte de nom invoqué pour attirer le malheur sur ses ennemis. En effet l'ambitieux ne se limita pas à quelques bandes guerrières, il commit un véritable carnage sur les orques. Il se fit une réputation très élogieuse en Norsca, mais c'était un endroit très lointain, il espérait faciliter les négociations avec ses interlocuteurs les nains du Chaos en s'illustrant près de chez eux. Alors il enchaîna les combats, il fit des détours pour accroître sa renommée. Les résultats se révélèrent assez efficaces.

Chaque fois qu'Archaon se montrait, il provoquait un vaste mouvement de repli chez les

orques. Cependant il finit par déchaîner une vaste coalition contre lui. Une armée comportant plus de dix mille membres se forma et se dirigea vers l'ambitieux. Archaon à force de jouer les terreurs, commit des erreurs. Il épargna par lassitude quelques chefs ennemis, résultat les dirigeants survivants usèrent de leurs ressources restantes pour former une grande alliance.

Ainsi une véritable horde se mit en place pour tenter de contrecarrer l'ambitieux. Elle disposait d'un impressionnant chef orque du point de vue physique qui mesurait plus de deux mètres cinquante, tenait dans chaque main une épée lourde de dix kilos, et régnait d'une poigne de fer.

En effet la manière de répondre du dirigeant face aux lents et aux contestataires se résumait à écrabouiller au moyen de ses armes la tête des malheureux. L'ambitieux ne craignait pas la mort, mais il angoissait à l'idée d'échouer à satisfaire ses dieux. Il tuerait sans doute des centaines d'adversaires, mais il en resterait quand même des milliers à se coltiner. La plaine sans plante mais remplie des os d'esclaves humains ou orques massacrés serait peut-être un lieu de trépas pour l'ambitieux.

Archaon regrettait d'avoir joué les fanfarons, de s'être laissé griser par le plaisir de mener presque seul des quêtes épiques. Il comptait son cheval comme un fidèle compagnon d'aventure. Par la faute de son orgueil, l'ambitieux risquait de voir plus d'un siècle d'efforts pour unir des factions portées sur la dissension voler en éclats. Si Archaon trépassait, il fallait craindre que ses efforts pour lier les tribus nordiques n'aboutissent sur un échec retentissant.

Heureusement la chance fut du côté de l'ambitieux, un régiment de nains du Chaos se présenta pour intercepter les orques. Il ne possédait pas l'avantage numérique, cependant il bénéficiait d'un équipement très supérieur en terme de machines de guerres. Les nains étaient cinq fois moins nombreux que leurs ennemis, néanmoins ils compensaient la différence en matière d'effectifs par une discipline remarquable, et des ressources mécaniques fabuleuses. Chacun de leur tir d'arqubuse fauchait au minimum trois adversaires. Ces fusils dotés d'un long canon de plus d'un mètre de long mettaient une minute à être rechargé entre chaque coup, mais ils causaient des ravages terribles.

Cependant le moment du corps à corps finit par arriver, les nains opposèrent une ténacité

impérieuse, et une résolution fanatique à la férocité et aux attaques brutales des orques. De son côté Archaon ne restait pas inactif, il inondait de sorts de flammes fabuleuses ses ennemis. Et il tranchait les armures et les chairs de ses adversaires avec une grande facilité. Il s'en sortait clairement mieux pour tuer que les sorciers dans les rangs des nains, bien que leurs mages soient des experts reconnus en enchantements offensifs.

Les orques se faisaient tailler en pièces par les haches des nains, mais ils ne reculaient toujours pas, ils refusaient de battre en retraite face à leurs ennemis haïs. Ils subissaient un déluge de feu et de fer, pourtant ils accumulaient les charges furieuses. Ils espéraient noyer sous le nombre leurs adversaires, mais ils affrontaient des êtres stoïques et capables de se montrer inébranlables pendant des dizaines d'heures de combat.

Même un nain très fatigué se forcerait à tenir avec fermeté son arme et son bouclier, quand l'honneur de son clan ou de sa famille se révélait en jeu. Un groupe d'orques comprit que se jeter comme des tarés sous les tirs ennemis ne constituait pas un comportement intelligent, alors il essaya une manœuvre de contournement. Pendant que le gros de leurs troupes faisait

diversion en se faisant tuer, le groupe tenta de se rapprocher des quelques canons ennemis qui étaient gardés, mais les sentinelles focalisaient leur attention sur la bataille générale.

Cependant le sixième sens d'Archaon l'avertit de la tentative de sabotage des canons, alors l'ambitieux se précipita grâce à un bond gigantesque auprès des grosses armes à feu. Il usa d'un sort pour effectuer son saut immense, et il recourut à son épée pour défaire le groupe de quinze orques. Ensuite il retourna se battre sur le front principal sous les acclamations de quelques nains qui se turent vite à cause du regard courroucé de leurs chefs.

Au bout d'une heure de combat les effectifs orques se retrouvèrent considérablement diminués, il n'en restait plus que quelques centaines qui choisirent de prendre la fuite. Les nains qui déploraient moins de cinquante morts les laissèrent détalier. Archaon remarqua un nain avec une armure superbement ouvragée où se trouvait gravée des dessins de taureau, et des têtes de personnes avec une longue barbe. Son interlocuteur commençait à avoir un âge respectable, vu la grande quantité de poils blancs sur sa barbe et sa moustache, cependant on sentait qu'il débordait encore de vitalité. Qu'il était

capable de se montrer très endurant, il dévisagea l'ambitieux, puis se présenta.

???? : Je suis Zhatan le commandant de cette armée. Qu'est-ce qui vous amène ici ?

Archaon : Je suis là pour solliciter une alliance avec les nains du Chaos.

Zhatan : Et pourquoi je devrais seulement vous écouter ?

Archaon : Pour prouver que je suis digne de confiance, je suis prêt à relever l'épreuve impossible.

Zhatan éclata de rire devant l'assurance d'Archaon. Personne en plus de deux cents ans n'arriva à triompher une seule fois de l'épreuve impossible. Mais le commandant était quand même tenu par la tradition de laisser en vie et en bonne santé toute personne qui tenterait le défi.

Chapitre 22 :

Archaon faisait l'objet d'un statut d'exception. Bien qu'il n'appartienne pas à la race des nains du Chaos, il fut autorisé à pénétrer avec le rang d'invité dans la Cité du Feu. Cet endroit devait son nom au fait que des milliers de flammes

étaient activées en permanence dans la ville. Les brasiers servaient à créer des machines, des armes, et des armures, mais aussi à consumer les corps des malheureuses victimes de sacrifices religieux.

La Cité était grouillante d'activités, et possédait une certaine beauté architecturale. En effet ses fondateurs puis les générations suivantes jusqu'aux citoyens actuels démontraient un grand savoir dans le travail de la pierre et des métaux.

Ils étaient des champions dans l'art de fabriquer des œuvres impressionnantes, que ce soit par dévotion religieuse, envie d'étaler sa puissance personnelle, ou désir d'effrayer des ennemis. Néanmoins la Cité n'était pas un endroit très agréable à vivre pour de nombreuses personnes, en particulier les esclaves qui périssaient souvent par la faute de la pollution des eaux qui charriaient une grande quantité de déchets à cause des activités des forges.

Une autre cause de trépas fréquent s'avérait la toxicité des fumées des nombreuses activités liées au travail des matériaux, et à des recherches en matière de sorcellerie. Bref les esclaves ne vivaient pas longtemps dans la ville, il fallait souvent les remplacer pour cause de mort par maladie, mauvais traitements ou participation à un rite religieux sanglant.

Les nains du Chaos, les dominants de la Cité, avaient des défauts moraux, mais il était difficile de leur reprocher un manque de foi dans leur dieu principal, honoré très souvent par de nombreuses offrandes d'esclaves. La ville se révélait remplie d'ateliers, mais son temple le plus réputé bourdonnait aussi de labeur, de prières et de dévotion. La Cité était bâtie selon le modèle d'une ziggourat, une sorte d'édifice de culte rappelant une pyramide mais composée à l'extérieur de marches de la base au sommet.

C'était un lieu où la pierre côtoyait le métal, les murs étaient en granit ou d'autres matériaux solides, ainsi que les toits des nains peu influents. Par contre dès qu'un nain acquérait un certain statut social il remplissait de métal le toit de sa demeure, surtout avec du fer d'ailleurs.

L'épreuve impossible compta des milliers de participants au fil du temps, il s'agissait de domestiquer un canon apocalypse, une machine de guerre dans laquelle fusionna un démon particulièrement puissant et surtout féroce. Des sorciers nains du Chaos très talentueux essayèrent pas un mélange de cajolerie et d'habileté de contrôler l'arme. Mais rien n'y fit. Il fallut

enchaîner le canon avec des entraves spéciales pour l'empêcher de nuire.

Les autorités de la Cité du feu décrétèrent que le premier qui parviendrait à calmer l'outil de mort pourrait donner un ordre à l'ensemble des nains du Chaos. Cette mesure semblait très généreuse, en fait il s'agissait d'une manière de se débarrasser de rivaux ambitieux.

En effet l'arme constituait un terrible danger pour celui s'en approchant. Le démon à l'intérieur comprenait des dizaines de langues, mais il ne pensait qu'à se venger cruellement des gens qui le privèrent de sa liberté de mouvement. L'arme était exposée dehors sur une large place d'habitude déserte. Quant à l'ambitieux, il était accompagné par un nain qui l'observait à une bonne distance.

Archaon admira la finesse et le travail pour orner le canon qui était différent des modèles mis au point par des hommes. En effet il s'avérait très ouvragé, il contenait beaucoup de petites gravures en or et en bronze représentant des taureaux et des crânes de nains avec des crocs. En outre l'ambitieux sentait grâce à ses sens surnaturels la robustesse extrême de l'outil de mort, qui serait capable de tirer des centaines de coups avant de défaillir. Il était doté d'un acier exceptionnel, et fut façonné sans le moindre doute par un artisan

d'exception. Problème le démon censé augmenter sa puissance transforma le canon en un objet de guerre plus nuisible qu'autre chose pour les nains.

Dès qu'Archaon s'approcha assez, le démon s'activa, et tenta de mordre à mort son interlocuteur. Il avait la possibilité de rendre partiellement organique sa prison de métal, de lui faire apparaître une gueule de crocs tranchants. Mais l'ambitieux ne se révéla pas une proie facile, il empoigna la gueule de l'outil de mort avec ses mains, et le projeta au sol. Il se défit de son armure et des vêtements ensuite, et montra les différentes marques de son corps prouvant son accession au titre d'archi-champion du Chaos.

Même si le démon était presque totalement obnubilé par sa colère, il éprouva une forte impression, mais cela ne fut pas suffisant pour dissiper totalement son ressentiment. Au contraire la perspective de tuer un favori des dieux de la ruine lui plaisait au plus haut point, l'excitait à un niveau intense. Il se précipita alors sur sa cible avec la ferme intention de la dévorer, mais il se figea quand il découvrit l'épée de son antagoniste.

Il était en présence d'une lame capable de l'anéantir totalement, de faire disparaître son âme de manière irréfutable. En prime avant qu'il ne puisse dire ouf son adversaire esquiva son attaque

très facilement. Archaon se contenta de donner un coup du plat de son épée, mais il signifiait aussi qu'il avait la capacité de mettre à mort son ennemi sans difficulté apparente. Il sentait que la résolution de son antagoniste vacillait, que son désir de combattre s'émoissait.

Alors l'ambitieux décida de lui proposer un pacte, la liberté s'il le servait fidèlement jusqu'à que les nations non affiliées aux dieux du Chaos s'effondrent. Le démon sentait que son ennemi ne cherchait pas à l'entourlouper, qu'il était sincère dans sa motivation, alors il accepta avec joie le marché.

Bien que les chefs des nains du Chaos se retrouvèrent très embarrassés par la contrainte d'obéir à Archaon, par son ordre de l'épauler pendant plusieurs guerres ; ils étaient forcés de se soumettre selon les termes de l'épreuve impossible. Ils jurèrent sur ce qui avait de plus sacré pour eux d'honorer le pacte. Or ils pouvaient se montrer sournois, vindicatifs et trompeurs, cependant chez eux pratiquement personne de leur race ne plaisantait avec la notion de foi.

Par conséquent à moins qu'un tragique accident n'arrive à Archaon, les nains du Chaos avaient l'obligation de travailler avec lui. Vu la

vitalité surnaturelle et les dons conférés par plusieurs divinités à l'ambitieux compter sur la vieillesse pour qu'il trépassé n'était pas une option très raisonnable, son espérance de vie devrait dépasser sans trop de problèmes le millénaire.

Des sorciers tentèrent donc de manière discrète de maudire Archaon qui résista très bien aux enchantements néfastes dirigés contre lui. Il prit des précautions pour se prémunir de ce type d'initiative. Et il maîtrisait suffisamment bien la magie pour donner beaucoup de fil à retordre à un groupe de jeteurs de sort travaillant à sa perte.

Il restait l'option du malheureux incident pendant le voyage de l'ambitieux. Ainsi des nains conclurent un pacte avec des orques pour qu'il arrive une mort de préférence douloureuse à Archaon. Malheureusement l'ambitieux s'entoura d'une telle légende qu'il se révéla difficile de trouver quelqu'un de motivé pour le tuer. Il fallut payer un tribut beaucoup plus élevé que d'habitude, pour recruter une troupe fermement décidée à accomplir le travail d'assassinat.

Pour éviter d'attirer trop l'attention, un groupe d'élite reconnu pour son habitude de garder secrets les noms de ses commanditaires fut choisi. Les membres de l'équipe se chiffrèrent à

seulement neuf, mais ils étaient fiers de n'avoir jamais donné de renseignements sur leurs activités passées, même sous la torture. En tant qu'orques, ils étaient résistants, mais en prime ils développèrent un fanatisme qui les incitait à résister avec hargne à des supplices terribles.

Ils optèrent pour une attaque surprise afin de maximiser leurs chances, ils s'avéraient conscients que les probabilités de réussite s'annonçaient faibles dans un combat frontal. D'après l'équipe les capacités de réflexions et la ruse de leurs membres venaient d'un don divin, même si des détracteurs affirmaient qu'il s'agissait plutôt de l'héritage honteux de lointains ancêtres humains.

Pour justifier cette thèse les ennemis de l'équipe s'appuyaient sur leur petite taille selon les critères orques, sur le fait qu'ils ne mesuraient qu'un mètre soixante à soixante-dix pour les discréditer. Cependant bien qu'ils ne soient pas très grands, ils étaient très efficaces. Ils affichaient un palmarès de victimes très impressionnant. Grâce à leurs compétences martiales, et à leur sens de la stratégie, ils capturèrent ou tuèrent des êtres et des créatures redoutables pour les nains du Chaos et d'autres factions.

Le groupe comportait des adeptes de la hache et de l'épée, mais ils maîtrisaient tous le lasso, le filet et d'autres moyens d'entraver un ennemi. Ils avaient une tendance particulière par rapport à beaucoup de leurs semblables, ils neutralisaient avec finesse des adversaires, ils ne se contentaient pas de les assommer à coups de poings ou de massue. Ils usaient souvent de substances soporifiques.

Les orques prirent au dépourvu Archaon durant son voyage de retour sur une plaine remplie de rochers et sans une once végétale, mais ils ne parvinrent qu'à immobiliser son cheval. Grâce à ses réflexes fantastiques l'ambitieux parvint à éviter les entraves jetées par ses ennemis, il esqua habilement leurs lassos et leurs filets.

Mais le groupe avait d'autres ressources, ses membres lancèrent des bombes à gaz soporifique. Étant donné la vigueur réputée de leur antagoniste, ils mirent la dose, ils triplèrent la quantité de somnifères contenues dans leur arme à gaz. Cependant Archaon para l'attaque, il invoqua par magie un vent violent qui renvoya aux orques leurs bombes, résultat quatre d'entre eux s'endormirent immédiatement.

Les cinq assassins encore debout, étaient tout de même affaiblis moralement par la résistance de leur proie, il ne leur restait plus qu'à charger sauvagement pour essayer de sauver leur vie. Mais l'ambitieux avait d'autres projets pour eux, il était énervé par l'assaut contre sa personne, mais il savait reconnaître des gens valeureux et intelligents. Alors il négocia avec ses assaillants qui n'auraient pas à dévoiler l'identité de leurs employeurs, mais qui en échange de la vie sauve devraient travailler désormais pour Archaon.

Les orques se sentirent un moment hésitants, mais les promesses de leur nouveau protecteur les décidèrent rapidement à dire oui. Ils comprirent qu'ils récolteraient un statut glorieux, des richesses considérables et beaucoup d'autres avantages en coopérant avec l'ambitieux. Archaon s'avérait un individu connu pour ne pas mentir en affaires à ses alliés. Il exigeait beaucoup, mais offrait de superbes récompenses aux gens qui se montraient méritants. En effet il poussait ses subordonnés à se dépasser, mais il n'était pas avare. Au contraire il délivrait des avantages conséquents aux subalternes qui s'illustraient.

L'embauche du groupe d'orques poussa les nains du Chaos à se tenir tranquilles, à témoigner

de la fidélité à Archaon. Ainsi l'ambitieux bénéficia d'une technologie très avancée pour ses projets d'invasion, il disposa par exemple de canons qui ridiculisaient par leur puissance ceux des armées de l'Empire. Il s'estimait désormais prêt à déferler vers les terres vénérant des dieux considérés comme risibles par lui et ses subordonnés.

Volkmar le sévère un dignitaire religieux très influent se dressa sur la route d'Archaon, il mobilisa une grande armée pour s'interposer. Il comptait sur ses fanatiques et surtout ses templiers pour anéantir les forces ennemies. Une grande plaine avec bien peu de végétation et battue par des vents froids était le théâtre d'un grand affrontement entre deux armées ennemies. L'ambitieux aurait pu massacrer à coup d'armes à feu ses adversaires, mais sa haine le poussa à se préparer à charger de manière frontale en s'appuyant sur les pires monstruositées de ses troupes.

Il remplit de peur voire de terreur le cœur de ses antagonistes à cause de la compagnie de son cheval qui crachait des flammes, et d'autres créatures comme les géants capables d'user d'un chêne plusieurs fois centenaires comme une massue, les ogres de trois mètres de haut qui

rugissaient de manière terrible, les trolls qui envoyaient voler à des dizaines de mètres de distance les soldats sur leur chemin. Pour parfaire le tableau Archaon demanda à ses sorciers de glacer d'effroi ses ennemis au moyen de sorts, ainsi même les plus courageux des adversaires devenaient bien plus vulnérables à l'angoisse. Volkmar disposait d'une troupe nombreuse, mais il commit l'erreur de refuser le soutien de mages. Son obstination à ne pas compter sur une assistance surnaturelle risquait de signer sa perte et celle de tous ses alliés.

Il y eut des exemples de grand courage dans le camp du sévère. Beaucoup de templiers résistèrent avec ardeur, opposèrent avec réussite une foi ardente contre les ravages de la terreur suscitée par sorcellerie. Problème les défections se révélèrent quand même notables dans les rangs de Volkmar, ainsi il fallut essayer en catastrophe de combler de grosses brèches très pratiques pour l'ennemi. La discipline alliée à un redéploiement rapide permit de baisser le nombre d'ouvertures favorables à l'adversaire. Toutefois il fallait composer avec une grosse baisse des effectifs, plus d'un tiers des troupes du sévère se débanda, choisit la fuite, voire pactisa ouvertement avec les

subordonnés de l'ambitieux pour essayer de sauver leur vie.

Archaon se révéla assez intelligent pour ordonner à ses sbires d'accueillir à bras ouverts les déserteurs. Même s'il se méfiait de la présence d'espions potentiels, le spectacle de la trahison de masse l'avantagerait beaucoup pour cette bataille. Il était difficile de trouver plus déstabilisant que le fait que de nombreux alliés rejoignent le camp opposé.

Mais l'ambitieux ne s'arrêta pas en si bon chemin, il entassa un gros tas d'or et il promit une pièce pour chaque soldat qui rejoindrait ses effectifs, ainsi qu'un droit de pillage régulier. Devant cette perspective, des centaines de soldats alliés à Volkmar changèrent de camp, leur employeur était tellement à cheval sur la notion de sauver les âmes qu'il négligeait la question de la trésorerie.

L'ennui venait du fait que les soldats étaient des êtres de chair et de sang, ne pas les payer pendant des mois revenait à les mettre en colère. Le sévère promit l'excommunication et de terribles peines en enfer pour ceux qui adhéraient à l'autre faction, toutefois son sermon ne fut pas très efficace. Il ne poussa que quelques personnes à renoncer à leur envie de travailler pour Archaon.

De son côté l'ambitieux devait se retenir de rire, devant les gesticulations et l'air outré de Volkmar. Il trouvait franchement comique les exhortations de son adversaire, et surtout pathétique qu'un chef d'armée se soit concentré sur les questions de foi, pour ignorer la rémunération de ses troupes.

Négliger la question du butin était une erreur de débutant. Les militaires pouvaient se montrer motivés par des questions religieuses, mais ils avaient aussi souvent besoin de récompenses matérielles pour charger avec enthousiasme.

Après les manœuvres psychologiques Archaon s'investit dans le sabotage, il demanda à ses sorciers de jeter des enchantements pour rendre inopérantes les armes à feu ennemies. Volkmar aurait pu réduire significativement les dégâts sur son artillerie, et ses autres outils de mort cracheurs de plomb ou de fer, en travaillant de concert avec des mages. Mais pour lui il était hors de question d'œuvrer ensemble, avec ce qu'il considérait de sinistres suppôts des forces de la ruine. Son fanatisme face à la magie et les sorts adverses réduisirent dans le camp du sévère le nombre de canon à un et celui des arquebuses à moins de dix. Désormais le sévère comptait sur un

nombre très réduit d'outils de mort à distance non rongés par la rouille.

Avec ce qui lui restait comme armes à feu, Volkmar pourrait impressionner une petite bande, mais sûrement pas arrêter une charge ennemie de plusieurs milliers d'hommes, et de créatures. Le sévère tenta de dissiper la sorcellerie néfaste de ses ennemis avec des prières, cependant il n'obtint rien du tout. La décrépitude de son artillerie semblait immuable, la rouille resta bien en place.

Alors que Volkmar tentait désespérément de réactiver les armes à feu de son camp, Archaon sonna la charge avec un cor. Une marée cauchemardesque submergea les troupes du sévère. Les désertions, ajoutée au manque de soutien par des canons valurent une dérouillée monumentale aux forces armées de Volkmar dans un premier temps. Toutefois Archaon se heurta à une résistance imprévue à cause d'un problème de cohérence chez ses subordonnés qui croyaient la victoire tellement facile, que certains commencèrent à faire n'importe quoi.

Résultat le sévère reprit petit à petit du terrain. Il renversa peu à peu la tendance, certes il aurait à supporter des pertes considérables, mais l'espoir renaissait. Mais l'ambitieux savait s'y prendre pour obliger les plus dissipés à suivre les

ordres. Il carbonisa à coup de flammes mystiques quelques désordonnés, ce qui accrut notablement la discipline dans son camp. Finalement la bataille tourna au massacre général. Les épées, les massues de bois, les griffes et les crocs taillèrent dans les rangs des hommes de Volkmar.

Pratiquement personne dans le camp du sévère ne survécut. La charge inouïe de l'ambitieux valut une défaite complète pour les partisans des dieux de l'Ordre. Archaon d'ailleurs même s'il laissa la colère dicter en partie ses choix, demeura assez lucide pour se battre avec une stratégie pertinente. Il ne fonça pas comme un dératé qui ne réfléchissait pas. Il mit au point un plan certes rapidement, mais il agit tout de même avec une certaine discipline.

Après sa grande victoire, l'ambitieux partagea son immense armée en plusieurs hordes, il divisa en six grandes forces ses troupes. Lui-même partit pour Middenheim une cité fortifiée réputée pour être imprenable. Il voulait marquer sa légende, et briser le moral des troupes adverses en réussissant le siège d'un endroit prestigieux, en réalisant avec la horde sous son commandement un très haut fait d'armes. Problème Archaon s'attaquait à un cas franchement épineux. Certes il

dominait clairement du point de vue du nombre, mais il s'en prenait à des ennemis ayant un avantage démentiel du point de vue du terrain.

Ses antagonistes pouvaient tirer plusieurs dizaines de coups de canon avant que des guerriers de l'ambitieux ne soient prêts à venir au corps-à-corps. Avant d'atteindre les murailles très hautes de la ville, il était nécessaire de suivre un chemin long et escarpé, et risquer de se prendre une quantité invraisemblable de flèches, munitions et d'autres projectiles.

Chapitre 23 :

Middenheim s'avérait une ville possédant une population fière et attachée à ses coutumes. Elle comportait de nombreux soldats, ainsi qu'une solide tradition militaire. Une loi obligeait même les hommes valides peu tentés par une carrière militaire à participer à divers entraînements martiaux. Elle tomba justement à pic, car elle augmentait sérieusement les chances de résister de la cité jusqu'à ce que des renforts arrivent. De plus l'avantage de la hauteur apportait aux défenseurs de la ville le moyen de rivaliser avec l'artillerie ennemie.

Bien que les artisans et les forgerons humains de Middenheim soient réputés, leur production d'armes à feu ne valait pas la qualité exceptionnelle des fabrications des nains du Chaos.

Les habitants de la cité payèrent chaque jour un lourd tribut face aux attaques d'Archaon l'ambitieux. Ils se défendaient très courageusement, ils se battaient avec l'énergie du désespoir, mais ils cédaient petit à petit du terrain à cause des assauts, mais aussi de la ruse de l'ennemi. En effet Archaon s'arrangea pour modérer l'appétit de sang de ses troupes dans un premier temps dans le but qu'un maximum de réfugiés investissent Middenheim afin que les réserves de nourriture de la cité fondent beaucoup plus vite. Cette tactique augmentait le nombre de défenseurs à affronter, mais elle obligeait les troupes adverses à pratiquer un rationnement qui alimentait la dissension et la révolte dans la ville.

Ainsi après quelques mois de siège, la cité semblait mûre pour tomber. Elle contenait encore de nombreux protecteurs vaillants, mais elle se retrouva victime d'une rébellion des mendiants et d'autres personnes au bas de l'échelle sociale. Ces événements poussèrent Archaon à lancer toutes ses forces dans un combat fracassant. Il faillit

d'ailleurs remporter la victoire, mais des renforts venus de l'Empire surgirent. Il fallait que l'armée de l'ambitieux combatte sur plusieurs fronts.

Archaon ne semblait pas dérangé outre mesure par l'arrivée de renforts ennemis. Au contraire cela lui fournirait une occasion profitable d'accroître sa renommée. Il se tailla un chemin de sang, il abattit des dizaines d'adversaires jusqu'à tomber sur Valten le guerrier au marteau, un symbole impérial de par son statut de héros. Il s'agissait d'un très grand gaillard de plus d'un mètre quatre-vingt-dix qui disposait d'excellents talents pour guerroyer. Il arborait une armure cabossée mais très bien ouvragée, au niveau du plastron, à la hauteur du torse figurait une gravure de comète à deux queues. Ses protections le définissaient comme un très haut gradé.

En prime Valten aboyait un furieux défi à l'ambitieux qui ne pouvait ignorer l'avertissement sous peine de se déshonorer, de devenir la risée de ses troupes. Il démontra une vitesse surnaturelle et un talent fantastique, mais son antagoniste le héros s'avérait d'un niveau égal.

L'épée d'Archaon n'arrivait pas à s'imposer sur le marteau lourd de Valten. Cependant l'ambitieux ne flanchait pas, il refusait de céder un

pouce de terrain. Il était tellement concentré qu'il ne pouvait user de sort pour prendre l'ascendant. Mais il tenait bon, il parvenait à maintenir le statu quo durant son affrontement épique. Après plusieurs heures de combats éreintants Archaon se retrouva dans une situation délicate. Il laissa une belle ouverture, il se rendit vulnérable à une contre-attaque. Néanmoins son adversaire commit l'erreur de croire la partie gagnée, il ralentit un peu ses mouvements. Ce qui laissa à l'ambitieux le temps de murmurer une incantation magique faussant le sens de l'équilibre de son adversaire, et ainsi de le faire tomber.

Toutefois Valten ne mourut pas, des troubles apparurent chez les orques affiliés à Archaon. Par conséquent l'ambitieux se retrouva obligé de guerroyer contre trois fronts, les orques se battaient de manière indépendante, ils ne cherchaient ni à favoriser les forces du Chaos ou l'empire, mais ils constituaient tout de même une grosse nuisance à exterminer d'urgence. Des gens intégrés depuis quelques mois seulement dans les forces d'Archaon considérèrent que le vent tournait, qu'il valait mieux rejoindre un autre camp, alors quelques milliers de guerriers se mirent à frapper dans le dos les forces de l'ambitieux. Ces revirements n'émurent pas trop

Archaon qui réagit promptement, il ordonna à ses sorciers de recourir au rituel de la grande Destruction. Il comptait user de ce sort contre les murailles de la ville assiégée, mais devant l'urgence de la situation, il était impératif de modifier ses choix.

D'ailleurs la cité si elle ne plierait pas devant la sorcellerie, devrait bientôt céder face à la faim. Alors l'ambitieux n'avait pas de regrets, il n'envahirait pas de manière spectaculaire Middenheim, mais il gagnerait sur le long terme, s'il opérait des choix judicieux. Le rituel fit apparaître des vents colorés rouges, violets et jaunes, qui fauchèrent les vies d'innombrables adversaires, qui réduisirent à l'état de cendres multicolores une grande quantité de corps. Les sorciers d'Archaon s'épuisèrent grandement, certains moururent carrément de fatigue, ou avaient besoin de l'appui d'un bâton pour continuer à tenir debout. Cependant ils parvinrent à concrétiser un enchantement qui apporta le trépas sur de nombreux adversaires des forces du Chaos.

Mais de nouveaux opposants surgirent, une vaste armée de zombies et de squelettes animés assaillait à revers l'ambitieux. Les troupes de morts animés auraient dû servir de renforts pour

l'ambitieux, mais les vampires les menant pensèrent qu'il y avait finalement plus gros à gagner en choisissant la trahison.

Ils pensaient qu'affaiblir Archaon les aiderait plus tard à avoir le beurre, l'argent du beurre et la crémière en prime. Pour faire simple ils visaient la domination du monde à la place de l'ambitieux. Mais leur trahison ne les servit pas longtemps, elle ne fit qu'apporter du positif à l'empire.

Archaon avant de commencer à réorganiser ses troupes déploya beaucoup d'énergie avec des subordonnés fidèles pour punir les renégats. Ainsi les traîtres vampires moururent à coup de lumière solaire, les mages d'Archaon renforcèrent terriblement la vulnérabilité des renégats face au soleil. Ils périrent en hurlant comme des damnés, ils connurent un sort semblable à un rat hystérique lancé dans le feu. Les choses dégénèrent rapidement mais Archaon n'était pas une personne qui se laissait déborder par des événements funestes. Il ordonna à ses éléments d'élite de battre en retraite, et aux soldats les moins compétents de couvrir la fuite. Par conséquent l'ambitieux put regagner avec beaucoup de forces intactes les terres nordiques.

Archaon retourna vers les terres nordiques pour rétablir ses forces. Il décida de réfléchir sur une stratégie adaptée pour parvenir à triompher définitivement des dieux de l'Ordre, et de leurs adeptes. Il fit des dégâts considérables, dans le sens qu'il contribua à vider des dizaines de villes et de villages de leur population, qu'il généra des problèmes économiques immenses, notamment en matière d'approvisionnements en nourriture.

Il causa des dégâts tels à certains endroits, que même plusieurs décennies de répit ne suffiraient pas à rétablir une situation de prospérité ou d'équilibre naturel. Des centaines de lieux se retrouvèrent tellement souillés par l'influence de la magie noire et du Chaos qu'il faudrait des siècles voire des millénaires pour les purger de leur corruption surnaturelle. Archaon porta un très rude coup aux principales nations humaines tournées vers l'adoration des divinités de l'Ordre. D'ailleurs même s'il battit en retraite, il restait plusieurs troupes notables dispersées et anciennement sous ses ordres qui causaient des ravages.

Par contre il ne resta pas inactif, il entreprit de tisser une toile d'intrigues afin de diviser ses adversaires. En plus de participer sur le champ de bataille, il s'appuierait sur les ennemis intérieurs

de l'Empire, et des autres pays vénérant les divinités risibles. Les gens prêts à trahir leur nation pour une promotion ou des avantages conséquents ne manquaient pas. La dureté de l'existence des personnes au bas de l'échelle sociale engendrait beaucoup de ressentiment. En pressant les bons leviers, il y avait moyen de provoquer une véritable tempête de contestation et de révolte.

Conrad le sorcier ne put résister à la tentation de poser des questions à Archaon, alors que ce dernier réfléchissait sur son trône à l'intérieur d'une somptueuse tente en tissu.

Conrad : Monseigneur, quand planifierez-vous votre prochaine campagne militaire ?

Archaon : Pas avant quelques années, je vais rassembler de nouvelles forces au sein de l'Empire.

Conrad : De quelle façon ?

Archaon : Grâce à la corruption financière et la cupidité humaine.

Archaon se déplaça incognito vers la ville de Marienburg, il camoufla ses mutations physiques les plus voyantes au moyen de la magie. La cité gagnait l'essentiel de ses revenus grâce au commerce aussi bien légal, qu'illicite. Il était

possible d'y trouver de tout. Marienburg était un carrefour économique mondial, elle contenait des marchands qui proposaient des biens locaux comme le blé ou la fourrure de renard, mais aussi des produits exotiques provenant d'autres continents, et des productions comme des livres de sorcellerie qui vaudraient le bûcher pour ses propriétaires.

La ville se tournait vers la mer pour accueillir le maximum de bateaux et de biens, elle recelait un des ports les plus actifs du monde. Mais elle accueillait aussi de nombreux voyageurs qui passaient par la rivière ou la route. Les autorités de la cité privilégiaient différents moyens de transport de marchandises. Certains murmuraient que des familles influentes essayaient carrément de développer un commerce aérien, en tentant de convaincre des inventeurs de travailler sur la conception d'engins volants.

Beaucoup de gens riaient devant ce type d'affirmation. Toutefois vu la cupidité et le goût d'aventures de certains commerçants, les rumeurs ne se révélaient pas forcément infondées. En effet un véhicule capable de voler sur de grandes distances et de transporter de grosses quantités de biens offrait des perspectives très intéressantes, comme la possibilité d'échapper à beaucoup de

taxes, un moyen de contourner de nombreux obstacles naturels et la possibilité de battre des concurrents qui instaurèrent des monopoles dans certains secteurs.

Une autre caractéristique de la cité était le manque de place, un terrain disponible se vendait à prix d'or à l'intérieur de Marienburg. Les riches pour accroître la place disponible n'hésitaient pas à prendre de gros risques parfois, en construisant des étages supplémentaires en haut, ou en creusant le sous-sol.

Archaon entreprit de s'allier avec Jaan un marchand d'une rapacité et d'une avidité légendaires, qui d'après les ragots vendrait son âme sans sourciller si le prix était assez élevé. L'ambitieux obtint le rendez-vous espéré après une longue procédure administrative de plusieurs mois, qui consistait surtout à graisser la patte de fonctionnaires, donc à verser des pots-de-vin.

Il se rendit alors dans le plus luxueux des manoirs de Marienburg, un endroit comportant assez de richesses pour nourrir pendant des siècles toutes les familles pauvres d'un pays. Il visita un quartier où des gens influents pratiquaient légalement le vol sur des gens moins hauts socialement. En effet bien que les autorités de la

cité clament que des notions comme la liberté, l'égalité et la démocratie soient respectées à Marienburg, dans les faits les véritables détenteurs de l'ensemble des pouvoirs politiques locaux s'avéraient les marchands.

Par la corruption, le chantage, et l'utilisation du pouvoir de l'argent, les commerçants établirent un réseau de domination sur les instances officielles, et un bon nombre de structures officieuses. Ainsi dans la ville, un individu non fortuné qui refusait de défendre l'amour-propre et les intérêts des marchands ne faisait généralement pas long feu.

S'il refusait les propositions d'achat de sa conscience, il finissait généralement mort ou emprisonné. Les commerçants réputés grâce à leurs immenses richesses, un vaste réseau d'espions et les dettes de leurs débiteurs s'assuraient un contrôle pratiquement sans faille sur la majorité des habitants de Marienburg. Ils choisissaient les lois et qui était un criminel, même un individu foncièrement honnête risquait le courroux de la justice s'il contrariait les marchands de la cité.

Jaan : Vous m'avez dit que vous aviez une affaire très intéressante à me proposer. De quoi s'agit-il exactement ?

Archaon : L'ascension sociale, au lieu d'un pouvoir local, je vous offre de régner sur l'empire et d'autres pays.

Jaan : Est-ce une plaisanterie ? Je n'aime pas que l'on me fasse perdre mon temps.

Archaon : Je ne blague pas, d'ailleurs voici un aperçu de ce que j'avance.

Archaon usa de ses pouvoirs mystiques pour susciter une vision surnaturelle dans l'esprit de Jaan qui se vit dominer l'ensemble du monde. En outre lui et sa famille contrôlaient tous les échelons importants de la vie des humains, la religion, le commerce, la justice et la politique.

Jaan s'imagina posséder une quantité invraisemblable d'or et d'autres richesses monétaires, au point que la majorité des courtisans du monde quémandait des faveurs de sa part. Que même les plus intransigeants des religieux devaient courber l'échine pour exécuter ses volontés. Que les rois et les nobles les plus snobs devaient s'adresser à lui sur un ton rempli de déférence pour éviter la banqueroute de leur état ou de leur province.

Jaan songeait que ce serait absolument merveilleux de disposer d'autant d'influence, cela lui ouvrirait des perspectives fabuleuses. Il atteindrait un niveau de contentement inespéré. Il aurait enfin la place qu'il méritait de par ses immenses qualités intellectuelles. Puis il se rebiffa, il se demandait ce qui prouvait que la vision dans son esprit n'était pas une tentative de lui extorquer de l'argent, voire un essai de ses ennemis pour le compromettre.

Il savait qu'il suscitait beaucoup de jalousie, qu'il occupait une place sociale très enviée à Marienburg. Alors il devait se montrer très méfiant pour en pas tomber dans un piège. Il s'y connaissait suffisamment bien en traquenard, pour connaître la vérité selon laquelle presque tout avait un prix, que les gens désintéressés se révélaient franchement rares. Surtout quand il était question de conquête du pouvoir politique ou économique.

Jaan : Vous m'avez bien diverti, mais je ne vous fais toujours pas confiance.

Archaon : Regardez dans ce coffre, il contient un gage de bonne volonté de ma part, et un joli cadeau.

Jaan le marchand examina l'intérieur d'un coffre en plomb de grande taille, et en eut le souffle coupé. Il découvrit un morceau de malepierre de plusieurs dizaines de kilos, de quoi corrompre des centaines de gens cupides. Alors il laissa son avidité naturelle prendre le dessus et écouta très attentivement les propos d'Archaon. Finalement il accepta de participer à un plan de guerre contre l'Empire, la plus puissante des nations dirigées par des humains sur le plan militaire.

L'ambitieux et Jaan se rencontrèrent plusieurs autres fois pour établir des stratagèmes, mettre au point des manigances destinées à hâter l'avènement supposé du marchand. Mais dans les faits Jaan prépara sa perte et celle de la ville de Marienburg. Il voyait Archaon comme un être de confiance méritant le titre de bras droit, alors qu'il se faisait arnaquer dans les grandes largeurs, qu'il était victime d'un odieux complot.

Quand l'ambitieux fut quasiment certain que le point de non-retour serait franchi avec l'Empire, il laissa complètement tomber le marchand. Il possédait la diversion dont il avait besoin pour mener tranquillement ses projets diaboliques, maintenant que l'empire s'enfonçait dans la guerre contre la cité, mobilisa ses forces

non contre le Chaos mais pour participer à une guerre contre des marchands. Les financiers de Marienburg cherchèrent à agrandir leur territoire au détriment de l'empire avec le fer et le feu. Ces imbéciles travaillaient sans le savoir pour l'ambitieux.

Archaon se documenta beaucoup pour trouver un moyen de faciliter la venue de démons à ses côtés. Il finit par trouver une clé essentielle pour ses plans, l'île d'Albion. Là se trouvait des Cercles de Pierres, des rassemblements de rochers et de menhirs qui canalisait le pouvoir du Chaos sur le monde réel, qui diminuaient l'emprise des démons dans la dimension matérielle. Si l'ambitieux réussissait à tous les désactiver, la victoire de son camp serait quasi certaine. Heureusement un traître informa les ennemis d'Archaon de ses intentions. Aussi une coalition s'engagea pour défendre les Cercles. Malheureusement si les elfes prirent la menace au sérieux, les hommes agirent avec beaucoup plus de légèreté, en particulier ceux de l'empire.

Ainsi les effectifs des humains hostiles à Archaon se révélaient franchement légers. Il fallait dire que les troupes impériales étaient focalisées sur le siège de Marienburg. De son côté

l'ambitieux vint avec tout ce qu'il put, il débarqua avec tous ses bataillons d'élite, et une masse impressionnante de vétérans. S'il perdait, il serait très affaibli, mais s'il l'emportait, ses maîtres les dieux du Chaos pourraient envoyer une véritable horde de démons sur le monde. Le signal du début de la bataille fut l'apparition dans le ciel d'une immense comète à deux queues. La plaine remplie d'herbes servant de cadre à la grande bataille n'allait pas manquer de cadavres comme engrais, et allait boire beaucoup de sang.

Les elfes et les humains opposaient une résistance désespérée face aux mutants, et aux créatures travaillant pour Archaon, cependant petit à petit, le camp de l'Ordre faiblissait. Face à la puissance des sorciers gorgés de magie noire, les mages de l'Empire reculaient. La vaillance des elfes ne faisait pas le poids contre le surnombre de leurs adversaires, les milliers de soldats elfiques affrontaient une véritable marée d'ennemis. En outre chaque partisan de l'Ordre mort venait renforcer les rangs du Chaos, à cause d'une vile sorcellerie qui transformait les cadavres en zombies dévoués aux forces de la ruine.

Les canons apocalypse, et l'artillerie des nains du Chaos fauchaient une quantité

invraisemblable de vie. Les armes à feu des hommes ne rivalisaient nullement avec celles de leurs antagonistes nains, aussi bien sur le plan de la puissance, de la précision et de la portée de tir. Pourtant un espoir surgit sous la forme d'un fantôme.

Arel : Arrêtes Fried, tu as fait assez de dégâts comme cela.

Archaon : Arel c'est toi ?

Arel : Oui je te conjure de cesser de faire le mal. Si tu continues, le monde ne sera plus que crime et dépravation.

Archaon pour la première fois depuis longtemps connut le doute, il s'imagina arrêter sa course vers l'état de champion absolu du Chaos, et mener une vie paisible. Les arguments d'Arel n'étaient pas très développés, mais l'affection d'Archaon pour son ami le poussait à l'écouter très attentivement. Certes l'ambitieux commit des monstruosité, mais il agit en partie pour venger Arel. Or justement ce dernier le suppliait de pardonner, d'arrêter sa course à la puissance.

Alors Archaon s'avérait incité à renoncer sa quête pour les dieux du Chaos. Il était porté à abandonner ses combats contre les divinités de

l'Ordre. D'accord il n'aurait sans doute jamais le pardon, ou alors il lui faudrait une pénitence durant des millénaires. Mais il considérait comme importantes les paroles de son ami. S'il devint ce qu'il était, cela venait en partie du ressentiment liée à la mort tragique d'Arel.

Il multiplia les exactions par la faute d'une profonde injustice, du sort abominable qui atteignit son ami pour lequel il témoignait encore une affection fraternelle. Il n'avait pas oublié la déchéance sociale d'Arel à cause de son apparence, notamment l'apparition d'une queue dans son dos. Pourtant son ami était une personne gentille et aimante, mais au lieu de l'épauler les autorités de l'empire cherchèrent à le traquer pour le tuer sans lui laisser une chance de s'expliquer. Il se trouvait qu'Arel n'avait pas de haine, juste un grand amour et une tolérance impressionnante, devant ce spectacle Archaon se sentit vraiment remué.

Cependant plus l'ambitieux réfléchissait plus il se dit qu'il alla trop loin pour renoncer à la voie qu'il choisit. Alors il anéantit l'esprit de son ami à coup d'épée magique, et reprit le combat. L'ultime étincelle d'humanité d'Archaon disparut.

Les hommes tentèrent de fuir, mais les elfes tenaces et résolus opérèrent une résistance

magnifique, ils démontrèrent un courage stupéfiant. Néanmoins cela ne suffit pas à leur apporter la victoire, ils finirent totalement écrasés par les forces du Chaos. Toutefois il restait des épreuves à affronter avant que les Cercles de Pierre ne soient totalement désactivés, ou plutôt reconfigurés. L'ambitieux voulait modifier leur fonction, plutôt que de servir à contenir les énergies démoniaques, il désirait s'arranger pour que les Cercles aident les démons à fouler le monde matériel.

Problème il faudrait se coltiner de graves périls pour parvenir à réaliser cet exploit. Des mécanismes de sécurité mystiques empêchaient de corrompre l'usage des Cercles, et même si des contre-mesures existaient pour tromper les protections surnaturelles, la moindre erreur dans le rituel pour soutenir les démons aboutirait à des conséquences cataclysmiques, comme par exemple une explosion retentissante qui pulvériserait toute vie sur l'île d'Albion, y compris celle d'Archaon.

Chapitre 24 :

Archaon l'ambitieux regarda avec enthousiasme le carnage suscité en grande partie

par sa faute, les corps morts des milliers d'elfes et d'hommes gisaient, et ce n'était qu'un début. Archaon avait la ferme intention de renverser les divinités qu'il jugeait comme pitoyables, et d'instaurer sur le monde l'hégémonie absolue du Chaos. Mais pour parvenir à ses fins, il devrait d'abord déjouer les pièges du principal Cercle de Pierre de l'île d'Albion.

Il visait un endroit particulier, il se caractérisait par ses rochers de très grande taille hauts de plus de dix mètres, mais aussi des mesures complexes de sécurité. Sous le Cercle se trouvait un escalier menant à des salles vitales pour la stabilité du monde. Si une personne comme l'ambitieux réussissait à dérègler comme il le souhaitait les protections mystiques du Cercle où il se trouvait, dans ce cas les démons se manifesteraient beaucoup plus facilement. Et ils répandraient avec joie la désolation sur leurs ennemis, ils prendraient un nombre considérable de vies.

Archaon aurait pu demander à ce que des assistants lui facilitent la tâche, voire agissent à sa place pour corrompre le Cercle. Toutefois l'ambitieux était un amoureux du prestige, il désirait par ses actes se valoriser un maximum auprès des dieux du Chaos, alors il entreprit un

déplacement périlleux. Il s'aventura sans escorte dans un lieu conçu avec des murs noirs en plomb, et défendu par la magie et des pièges redoutables.

À peine commença t-il à faire quelques pas, en descendant les escaliers, qu'un traquenard se déclencha. Une personne ordinaire aurait cherché à esquiver le bélier de bois qui prenait la forme d'une très grosse bûche de trois mètres de long pour deux de haut. Mais Archaon n'était pas un individu à reculer facilement, résultat il frappa du poing le bélier, et le fracassa, le piège se retrouva démantelé par un seul coup.

Plus l'ambitieux avançait plus les traquenards se multipliaient, devenaient élaborés. Les simples trous profonds habilement camouflés, et remplis de pieux au fond, et les fils invisibles qui déclenchaient le lancement de couteaux sur les intrus laissèrent place à des pièges magiques. Des runes, et d'autres lettres arcaniques écrites soigneusement dissimulées servaient à commander la création de flammes surnaturelles, d'éclairs, et de rayons de lumière dévastateurs sur les intrus. Mais les précautions des concepteurs du Cercle de pierres ne servirent qu'à augmenter la volonté d'avancer d'Archaon.

D'ailleurs l'ambitieux s'en tirait pour l'instant sans la moindre égratignure, ses sorts, son armure et les bénédictions des dieux du Chaos le protégeaient pour le moment complètement des mesures de sécurité de l'endroit exploré. Même s'il sentait qu'il aurait à fortement donner de sa personne, une fois qu'il serait au cœur du système. Qu'il voyait comme des échauffements avant un grand final les pièges qu'il affronta jusqu'à présent.

Il désirait d'ailleurs que la dernière épreuve qu'il affronterait sous le Cercle soit magnifique. Cela lui permettrait d'accroître plus facilement sa légende. Il considérait qu'une renommée élogieuse s'appuyait en partie sur la présence d'adversaires de valeur et d'événements mémorables.

En effet Archaon n'était pas un esclave des plaisirs, mais il appréciait hautement les défis guerriers et intellectuels stimulants. Il aimait beaucoup vaincre des ennemis coriaces, et triompher de pièges retors qui demandaient de la ruse et des réflexes. Or pour le moment l'ambitieux s'ennuyait plutôt, il démantela plus de cent pièges, mais aucun d'eux ne se révéla intéressant, ne constitua une menace réelle

susceptible de le blesser, tant qu'il faisait attention.

Mais Archaon eut le droit vers la fin à un comité d'accueil franchement redoutable. Un contingent de maîtres des épées elfes accompagné par le très réputé archimage Teclis se préparèrent à le recevoir. À première vue le magicien ne semblait pas une grande menace en apparence, de par son teint blafard de personne à la santé fragile, et son aspect presque chétif.

Mais l'ambitieux apprit à analyser en profondeur ses adversaires, ainsi il comprit tout de suite que Teclis méritait le titre d'ennemi dangereux. Il maniait en plus d'un bâton en or avec à son sommet une décoration de croissant de lune, une magnifique épée au pommeau doré et surtout gorgé d'une magie néfaste pour les serviteurs du Chaos. Il émanait de Teclis une aura de pouvoir resplendissante, il était difficile de résister à l'envie de fuir face à lui.

L'archimage portait en outre plusieurs vêtements et objets mystiques, sa robe couverte de symboles ésotériques, et son armure grise lui couvrant le dos, le ventre et le torse ne faisaient pas qu'offrir une puissante protection contre les suivants des forces de la ruine, elles accroissaient

sérieusement le potentiel des jeteurs de sort. Mais Archaon n'était pas une personne qui reculait face à l'adversité. Pour équilibrer la partie, il invoqua un bataillon de démons qui occuperaient bien les épéistes escortant Teclis. De son côté l'archimage se questionna une seconde sur la démarche à adopter. Il hésitait entre aider ses compagnons à vaincre les créatures démoniaques, ou s'occuper de l'ambitieux. Finalement Teclis choisit de répondre à la provocation en duel d'Archaon, qui dégaina un poignard en plus de son épée habituelle.

L'archimage était conscient que question force, rapidité et réflexes, il s'avérait loin en dessous de l'ambitieux, alors il but en urgence une potion pour décupler temporairement ses aptitudes physiques. Il devrait payer plus tard le prix s'il survivait, dans le sens qu'il se coltinerait pendant des semaines de grosses douleurs aux jambes et au dos ; ainsi qu'une certaine faiblesse. Ainsi porter un livre lourd même à deux mains deviendrait un effort franchement difficile, pour ne pas dire impossible jusqu'à ce qu'il se remette. Mais Teclis œuvrait pour la survie des siens, s'il perdait aujourd'hui, de nombreux elfes mourraient à terme.

Alors l'archimage se força à boire tout le contenu de sa bouteille, malgré son goût atroce. Bien qu'il soit un champion en alchimie, il n'arrivait toujours pas à donner une saveur convenable à sa potion de puissance guerrière.

Cependant bien qu'il ait une envie puissante de vomir, d'un autre côté il se changea en un vrai cauchemar pour son adversaire. Archaon luttait comme un désespéré pour éviter de se faire surclasser, il eut la vie sauve plusieurs fois grâce à la solidité exceptionnelle de son armure. Toutefois il ne pourrait pas résister éternellement, Déjà sa protection présentait des signes de faiblesse, par endroit elle se révélait cabossée, encore quelques minutes et elle tomberait en morceaux, n'offrirait plus de rempart convenable contre les coups puissants et précis de Teclis.

Heureusement l'archimage se laissait aller à une manifestation d'orgueil propre à sa race, même s'il était plus modéré et tolérant que beaucoup de ses semblables. Il n'empêchait en tant qu'elfe, il succombait parfois à des élans de fierté intense. Il croyait la partie gagnée, mais il sous-estima les ressources mentales de son ennemi. L'ambitieux renversa plusieurs fois des situations désespérées grâce à sa volonté de fer, et le mental jouait un rôle important dans les défis

martiaux. Archaon ressentait un profond déplaisir à se faire dominer du point de vue martial, mais il refusa de se lamenter, il puisa dans les tréfonds de son esprit pour augmenter sa performance. Par conséquent il put porter une botte qui surprit son antagoniste et qui le blessa gravement.

Ce retournement de situation surprit terriblement les maîtres des épées, et créa une ouverture dans laquelle s'engouffrèrent les démons. Cela plus les ordres de préserver à tout prix la vie de Teclis, conduisirent les soldats elfes à cesser de s'inquiéter pour leur vie, à mener une charge furieuse afin de sauver la vie de l'archimage envers et contre tout. Ensuite les effectifs restants battirent en retraite pour avoir l'opportunité de soigner Teclis.

L'archimage aurait voulu continuer à lutter mais il s'évanouit, laissant le champ libre à Archaon qui entama une longue incantation magique durant plusieurs minutes. Son chant mystique ne produisit au départ rien de particulier, puis petit à petit il rongea l'intégrité des Cercles de Pierre de l'île d'Albion. Des fantômes se mirent à supplier l'ambitieux de cesser son rituel surnaturel, lui jurèrent que le monde risquait de sombrer, que la planète disparaîtrait à terme pour

devenir une immense manifestation d'énergie chaotique. Qu'Archaon se trompait de voie, que les dieux à qui il dédiait sa vie, se moquaient complètement de lui, qu'ils le voyaient juste comme un pion remplaçable, comme un outil dont on se débarrasse sans scrupules une fois son utilité amoindrie.

L'ambitieux répondit qu'il n'en attendait pas moins de ses divinités. Qu'il espérait bien que ses dieux se montrent impitoyables avec les faibles. Les revenants tentèrent d'argumenter, d'inciter Archaon à voir d'un autre œil les gens, mais ils perdaient leur temps. L'ambitieux ne tenait plus compte que de la force physique, ou du potentiel de destruction de ses sbires, le reste il s'en moquait royalement. Il ne vivait plus que pour faire la guerre, il voulait déchaîner un torrent de haine et de dévastation sur sa planète.

Alors il chassa les fantômes pour trouver de la tranquillité, et il continua son rite funeste. Après une heure de chant arcanique, l'irrémédiable se produisit, tous les Cercles de Pierre de l'île s'effondrèrent, et une véritable marée de démons se mit à déferler vers le monde matériel. L'avènement du Chaos avait lieu. Arrêter les forces de la ruine relevait maintenant presque de l'utopie.

Néanmoins Archaon ne s'arrêta pas en si bon chemin. Même si les puissances de la déchéance bénéficiaient désormais d'un avantage considérable. Qu'elles pouvaient agir de façon bien plus débridée, il restait encore des entraves magiques qui amenuisaient leurs possibilités d'action. Notamment le fameux vortex mystique au-dessus de l'île-continent d'Ulthuan. Tant qu'il sera maintenu les démons ne seraient pas totalement libres de conquérir, leur potentiel serait toujours contenu.

Mais Archaon ne voyait pas la présence de cet obstacle comme une formalité inaccessible. En effet cela faisait plusieurs siècles que les hauts elfes, les habitants principaux d'Ulthuan déclinaient. Certes ils possédaient une grande valeur guerrière, et ils étaient de vrais experts en matière de magie. Mais de génération en génération leur nombre s'affaiblit. Les hauts elfes n'étaient pas bien nombreux comparé aux hordes des suivants du Chaos.

En outre l'ambitieux réservait quelques gâteries à ses adversaires elfes, il comptait bien les mener à leur perte. Bien sûr le voyage ne serait pas de tout repos vers les terres d'Uthuan. Il faudrait affronter des périls nombreux comme les

tempêtes, les pirates, et des animaux marins parfois immenses. Néanmoins Archaon avait foi dans ses chances de réussite. Il travaillait pour les dieux du Chaos, et rien ni personne n'empêcherait ses divinités de parvenir à réaliser leurs plans. Il y aurait sans doute de nombreux morts dans la quête de destruction du vortex, mais bon le triomphe était quand même à portée de main. L'ambitieux jugea que les dieux des elfes étaient faibles comparé aux entités de la ruine.

Chapitre 25 :

Archaon l'ambitieux rassembla une flotte gigantesque, il demanda d'ailleurs à ses sorciers et à ses démons de modifier le climat, et d'insuffler une vitalité surnaturelle dans les forêts de pins afin d'avoir assez de bois pour construire tous les bateaux dont il avait besoin. Il voyait les choses en très grand, en effet il prévoyait un raid non pas avec quelques centaines de navires, mais des milliers de bateaux. Il y avait des humains mais un grand nombre de créatures diverses qui composaient l'effectif naval. Les marins étaient surtout des hommes, mais il se trouvait aussi une grande diversité de monstres divers, de trolls, de

mutants et même d'orques pour participer à une expédition mémorable.

Pendant des mois des esclaves et d'autres travailleurs œuvrèrent sans relâche pour bâtir l'armada la plus imposante en nombre de navires de l'histoire de ce monde. Malgré le rythme d'enfer imposé pour fabriquer les bateaux, le travail de conception des navires était de qualité. D'ailleurs il n'y avait pas que des constructions navales en bois, il se trouvait aussi des bateaux en métal qui fonctionnaient avec un mélange de moteur à vapeur et de magie.

Le vaisseau amiral d'Archaon, était fait dans un mélange d'acier et de malepierre. Il s'agissait d'un chef d'œuvre de technologie et de sorcellerie. Ce bateau était capable d'exacerber le potentiel meurtrier des jeteurs de sorts puisant dans la magie noire. Et il était d'une solidité extraordinaire de par ses propriétés surnaturelles, même les canons les plus redoutables n'arrivaient pas à l'endommager.

Durant la traversée vers Ulthuan, l'ambitieux perdit une cinquantaine de navires, à cause de la météo, et des attaques d'animaux marins particulièrement téméraires. Mais il garda quand même intact l'essentiel de ses forces

navales. Les pirates n'étaient pas fous, ils évitaient de chercher des noises à une armada colossale capable de les balayer très rapidement. Quant aux rares créatures qui se mesurèrent à la flotte d'Archaon, elles causèrent des dommages mais elles se firent rapidement mettre en pièces au moyen de sorts puissants, et à cause des attaques de démons. L'élément le plus préjudiciable fut les tempêtes, mais même cela fut assez bien maîtrisé, certains sorciers de l'ambitieux connaissaient des sorts pour calmer les vents violents, et les vagues déchaînées.

Le premier péril un peu sérieux pour l'armada à l'approche d'Ulthuan fut les courants traîtres et un brouillard invoqué pour que la flotte se brise sur des écueils, des récifs, et d'autres mauvaises surprises naturelles. Toutefois Archaon rit devant cette manœuvre qu'il jugeait presque pathétique, ainsi lui, ses démons et ses sorciers annulèrent sans aucun problème le brouillard, et rendirent plate la mer.

Ils s'arrangèrent pour que non seulement les vents leurs soient favorables mais firent disparaître les courants marins traîtres. Devant cette performance les mages elfes connurent un moment de doute. Ils s'estimaient comme très supérieurs dans les sorts, comparé aux autres

membres des races intelligentes, pourtant ils se firent battre très facilement. Néanmoins ils n'abandonneraient jamais leur devoir de défense d'Ulthuan. Même si l'ennemi présentait plus de ressources mystiques que prévu, les elfes n'étaient pas des personnes prêtes à abandonner le combat quand l'avenir de leur terre natale s'avérait en jeu.

Les premiers bateaux elfes à s'aventurer pour le combat furent des navires volants à voiles. Ils comptaient sur leur grande maniabilité et leur capacité à se mouvoir dans les airs pour infliger de graves dégâts à l'ennemi. L'ambitieux entendit parler de ce type de vaisseaux, et ordonna aux canonniers de tirer dessus. Quelques vaisseaux adverses furent touchés mais la majorité évita assez aisément les tirs. Encore un peu et ce serait au tour des archers elfes et de leurs machines de guerre d'envoyer des projectiles. Les elfes s'appuyaient beaucoup sur les balistes, des arbalètes géantes envoyant des traits de l'épaisseur d'une grosse lance.

Ces machines n'avaient pas l'impact des gros canons à poudre, mais quand même une grande portée et elles ne connaissaient pas les dysfonctionnements fréquents des armes à feu. De plus elles étaient assez destructrices pour

embrocher plusieurs guerriers d'un coup, ou tuer une grosse créature avec un seul tir. Archaon ordonna de tirer une nouvelle salve sur les bateaux volants. Les elfes évitèrent encore une fois les boulets adverses, mais un phénomène étrange se produisit, car ils encaissèrent cette fois des bordées beaucoup plus meurtrières. Les boulets semblaient dotés d'une volonté propre, même esquivés, ils revenaient à la charge, et ne s'arrêtaient pas avant d'avoir fait des dizaines voire des centaines de morts, ainsi que de nombreux trous dans les coques en bois. L'ambitieux joua un coup de maître, il s'arrangea pour mettre bien en confiance ses ennemis, puis il dévoila une partie de son jeu, une fois les troupes adverses bien exposées.

Il aurait pu commander le tir lors de la première bordée de boulets enchantés, mais il aurait donné ainsi une chance à ses antagonistes de survivre, aux elfes de désactiver les fonctions surnaturelles de ses boulets. Tandis qu'en se limitant dans un premier temps à des tirs de boulets ordinaires sans pouvoir magique, il incita les elfes à venir attaquer de manière intrépide, et à subir un massacre.

Il restait tout de même des navires ennemis elfes à affronter, mais ils étaient beaucoup moins redoutables que les modèles volants, d'abord ils étaient des cibles bien plus faciles à toucher, et surtout ils ne contenaient pas de marins d'élite. Alors cela fut une vraie formalité pour Archaon et ses troupes de se débarrasser des vaisseaux ennemis restants. D'ailleurs même si les elfes qui s'opposèrent aux soldats de l'ambitieux étaient des combattants redoutables sur terre comme sur mer. Ils affrontaient quand même un sacré morceau dans la présence des démons, et d'autres créatures.

Il y eut bien davantage de pertes à cause d'alliés qui cédèrent à la frénésie, et se mirent à attaquer d'autres personnes, qu'à cause des équipages elfes. Certes les elfes maniaient avec une grande dextérité la lance et l'arc. Mais un troll pouvait encaisser des dizaines de tirs avant d'être mis hors service pour quelques heures. Quant aux démons ils riaient devant la plupart des tentatives des ennemis ordinaires de leur faire du mal. Ils ne craignaient que les armes magiques ou particulièrement bénies.

Or ce type d'outils de mort étaient surtout réservés aux nobles ou aux officiers. Il y avait moins d'un militaire elfe sur cinquante capable de

blessé légèrement un démon. Quant à ceux ayant la possibilité d'en tuer un, ils étaient vraiment très rares. Néanmoins les elfes étaient aussi capables de duperie, car ils gardaient un atout maître en main, les fameux Vaisseaux Dragons, des navires très imposants en bois mais avec une proue façonnée dans un mélange surnaturel d'acier et de diamant. Les capitaines elfes de ses puissants vaisseaux foncèrent sur le navire-amiral d'Archaon avec la ferme intention de le couler. Un abordage n'était pas possible, les Vaisseaux Dragons étaient trop hauts. L'ambitieux ne paniqua pas, et ordonna des tirs de catapultes et non de canons. Ses subordonnés se demandèrent si la folie ne traversa pas Archaon un moment, mais ils obéirent quand même.

Aucun Vaisseau Dragon ne fut gravement touché par les tirs de catapulte. Les elfes s'apprêtaient à pousser des vivats devant la mort prochaine du dirigeant suprême de l'armée ennemie. Mais ils réalisèrent trop tard qu'ils se firent une nouvelle fois dupés. Les Vaisseaux Dragons coulèrent sans causer une seule éraflure au navire personnel d'Archaon. Ce qui était normal, l'ambitieux modifia les propriétés des bateaux ennemis avec ses tirs de malepierre, ce minéral magique pouvait rendre une poutre en

acier aussi solide qu'une motte de beurre frais. Les Vaisseaux Dragon devinrent ainsi d'une fragilité pathétique, ils se fracassèrent complètement sans susciter de dommage sur le bateau d'Archaon.

L'ambitieux put ainsi débarquer tranquillement ses troupes sur les rivages d'Ulthuan. Il aurait pu mener un assaut à l'intérieur des terres elfiques, mais il préférait accumuler les troupes de soutien démoniaques. Lui et ses sorciers se focalisaient sur l'invocation de montures volantes comme par exemple des disques de Tzeentch, des êtres vivants ressemblant à des assiettes immenses, qui se caractérisaient par leurs dents effilées et leurs épines acérées. Leur aspect paraissait peut-être anodin au premier abord, mais leur nombre allié à leur vitesse en faisait une force de frappe particulièrement redoutée pour les connaisseurs des créatures démoniaques.

Archaon participait aussi à de sombres rites magiques très secrets, il incluait sous le sceau du secret certaines démarches mystiques. Les personnes non associées au rituel qui essayaient d'en découvrir la teneur, prenaient de gros risques. En cas de découverte de leur duplicité, elles étaient

exécutées sans sommation, sans possibilité d'avoir un recours.

Plusieurs semaines s'écoulèrent sans que les troupes de l'ambitieux ne s'enfoncent profondément dans les terres d'Ulthuan. Ce qui signifia une nervosité croissante, et des rappels de plus en plus constants pour maintenir la discipline. En effet même si l'autorité d'Archaon était en théorie absolue, il ne pouvait pas être partout. Et certaines factions de son armée se détestaient, prenaient un malin plaisir à comploter les unes contre les autres, quand une occasion favorable de se nuire se présentait.

Il y eut ainsi plus de mille soldats qui périrent à cause de rixes ou d'empoisonnements. L'ambitieux aurait pu punir tous les coupables, mais il laissa certains meurtriers échapper à son jugement. Une partie des assassinats lui rendirent service, permirent d'assainir les rangs de son armée, de se débarrasser d'éléments incompetents, ou particulièrement querelleurs.

Le répit accordé par Archaon apporta le temps aux elfes de mobiliser tout ce qui était capable de tenir une lance ou une épée sur Ulthuan. Un immense ost attendait de pied ferme la charge des troupes de l'ambitieux. Les elfes

optèrent pour une formation défensive, quand ils virent de quoi était capables leurs ennemis pour contrer leur cavalerie. Les chevaucheurs d'Elyrion apprirent à leurs dépens ce qu'il en coûtait de se mesurer précipitamment contre les troupes d'Archaon. Ils décidèrent de mener une charge impétueuse sur un flanc qui paraissait moins protégé que les autres. En fait il s'agissait d'une ruse élaborée, puisque les chevaucheurs se firent arroser copieusement par de l'artillerie invisible. En effet l'ambitieux s'arrangea pour que nombre de ses canons et d'autres machines de guerre infernales, bénéficient de sortilèges de dissimulation, les rendant inaperçues à l'œil nu.

Ainsi quand les chevaucheurs croyaient créer le triomphe, ils pleurèrent la mort de nombre des leurs et de quantité de chevaux. Les elfes avaient une relation particulière avec leurs montures, ils ne l'asservissaient pas, au contraire ils créaient un puissant lien d'amitié avec. Il arrivait même par moment qu'un chevaucheur s'entende mieux avec son étalon qu'avec sa femme.

Problème l'impétuosité des cavaliers ne servit qu'à leur valoir une sévère ration de fer, de feu, et de malepierre. Ainsi les elfes perdirent un précieux atout à cause de l'orgueil légendaire de

certains de leurs membres. Beaucoup d'entre eux bouillaient de rage à l'idée que des adorateurs des ténèbres profanent par leur présence Ulthuan. Mais ils préférèrent suivre les sages conseils de Teclis qui appelaient à rassembler le maximum de forces, vu que l'ennemi semblait prédisposé à affronter en un coup le maximum d'adversaires.

Même le bouillant Tyrion écouta les propos de Teclis bien qu'il éprouve une envie presque pathologique de verser le sang des adeptes de la ruine. Même les quelques dragons du côté des elfes acceptèrent d'attendre une occasion favorable. Ils s'élancèrent sur les troupes d'Archaon dans un premier temps, mais ils récoltèrent surtout des blessures face à la horde de démons. Alors ils apprirent à maîtriser leurs pulsions.

Il semblait que la chance sourit d'ailleurs aux elfes, des renforts venus des terres des hommes venaient en masse, de quoi corriger en partie le désavantage numérique des adversaires d'Archaon. Des subordonnés de l'ambitieux quand ils réalisèrent que des centaines de vaisseaux ennemis se rapprochaient, supplièrent Archaon de mener une attaque de façon rapide

pour écraser les elfes, mais il leur fut ordonné de garder leur position.

Pourtant gérer deux fronts c'était très compliqué, même avec l'avantage du nombre et une grande confiance dans ses capacités magiques. En effet les renforts opposés à l'ambitieux étaient assez malins pour tenter de prendre en tenailles les troupes ennemies. Ils ne furent d'ailleurs pas trop gênés, quelques bataillons les harcelèrent, essayèrent de les empêcher de prendre position. Mais le gros de l'armée de l'ambitieux resta en place.

Alors les elfes furent d'avis de passer de la défensive à l'offensive pour ne pas rester en berne, passer pour des victimes ayant besoin d'appuis. Archaon commanda à ses troupes de ne pas chercher l'affrontement direct, de tirer surtout des projectiles, et de ne pas rompre les rangs dans une charge. Les elfes pensèrent que leurs ennemis avaient peur, et poussèrent de grands cris de joie. Les hurrahs furent repris par les renforts humains qui s'attendaient à une grande victoire. En fait cela tourna au désastre complet. Pendant que les elfes vidaient presque toutes leurs garnisons, et milices pour les mener au front, l'ambitieux en appelait à

ses agents pour réaliser des sabotages, notamment sur les fameuses pierres gardiennes d'Ulthuan.

Il envoya de petits groupes de sorciers ou de démons déguisés en elfes faire dégénérer l'équilibre magique des pierres, ces éléments indispensables pour préserver le monde des énergies du Chaos. Alors un cataclysme mémorable se déclencha, le continent Ulthuan fut assailli par des tremblements de terre effroyables, des crevasses et des gouffres apparurent. Teclis l'elfe et les autres mages d'Ulthuan spécialistes dans la prédiction se firent avoir dans les grandes largeurs. Ils pensèrent qu'il fallait concentrer les troupes au même endroit pour l'emporter d'après leurs sorts prophétiques et leurs rêves prémonitoires.

Toutefois ils contribuèrent ainsi à bien faciliter la tâche des saboteurs des pierres gardiennes. En effet leurs prédictions étaient suggérées par Archaon et ses sbires. Leurs aperçus du futur se révélaient des suggestions de démons travaillant pour les forces des ténèbres. La plupart des elfes et des hommes hostiles contre l'ambitieux connurent la noyade, ou bien la chute dans des gouffres.

Teclis sauva quelques dizaines de gens au moyen d'un sort de lévitation, mais il ne survécut pas longtemps, un elfe furieux décida de lui envoyer une flèche dans le cou avec son arc, l'attaquant par derrière. Quant à Tyrion le plus grand héros elfe de son époque d'après nombre de ses semblables, il résista autant qu'il put, mais il ne fut pas une très grande menace. Avec les deux jambes brisées par sa chute dans une crevasse, et la perte de son épée et son bouclier, il ne constituait pas un terrible danger. Il fut détruit par les boules de feu d'Archaon, il fallut quand même dix invocations de flamme magique pour passer outre les enchantements protecteurs de l'armure de Tyrion, afin d'arriver à mettre à mort ce héros.

De leur côté les troupes de l'ambitieux étaient globalement à l'abri, leurs navires volaient dans les airs, et il y avait quantité de montures volantes pour les soldats de l'ambitieux. Le résultat final des manigances d'Archaon fut la destruction complète d'Ulthuan, qui finit complètement détruite, engloutie par les eaux. Mais le fin du fin venait du fait que l'effondrement du continent signifiait un âge d'or pour les démons. En effet sans les mages elfes pour contenir les énergies du Chaos, les démons

pouvaient déferler par millions sur le monde matériel, et fragiliser sans cesse le fragile équilibre des courants magiques.

Les dragons amis des elfes s'élancèrent en masse pour combattre la horde de l'ambitieux, mais ils réagirent trop tard. Leur réaction tardive ne servit qu'à leur valoir un massacre plus rapide. Les dragons combattaient avec hargne, et leur souffle fauchait quantité de démons, mais ils affrontaient une coalition presque infinie d'ennemis.

Chaque démon tué était remplacé par deux à trois congénères qui s'engouffraient, submergeaient les dragons avec leurs crocs, leurs griffes, leur poison, leur épée et leur magie. D'ailleurs il arrivait qu'individuellement certains démons surpassent en valeur guerrière un dragon. Il y eut quelques combats épiques au un contre un, mais le résultat final fut l'extinction presque complète des dragons non liés au Chaos.

Certains dragons se vidèrent de leur sang à cause des blessures tranchantes, d'autres succombèrent aux toxines, et quelques-uns devinrent une sorte de bouillie liquide à cause du fait que leur corps ne supportait pas les effets de mutations physiques instantanées, des têtes

supplémentaires qui poussaient, des ailes qui se changeaient en nageoires, des écailles organiques qui se transmutaient en pierre ou en métal.

Chapitre 26 :

La destruction du continent d'Ulthuan marqua une étape essentielle dans les plans d'Archaon l'ambitieux, mais il restait des personnes qui s'opposaient encore aux dieux du Chaos. Il y avait encore du travail à accomplir avant de faire chuter tous les états qui continuaient à vénérer des divinités liées à l'Ordre. Et il existait des rivaux puissants à écarter.

Les ravages causés par les armées d'Archaon incitèrent les skavens à cesser de fomenter des complots en sous-main, à passer à une dimension plus offensive, à se révéler au grand jour. Ces créatures avaient la tête, la fourrure et la queue du rat, mais aussi les mains, la capacité à se tenir debout, et l'intelligence des humains. Elles ignoraient souvent le concept de qualité supérieure, dans le sens que leur production avait souvent des effets secondaires graves pour leur utilisateur, mais elles disposaient d'un talent indéniable pour créer des armes vraiment dévastatrices. Ajouté à cela un manque

de considération notable pour les dégâts sur les ennemis et les subordonnés, et vous obtenez une race capable de causer des ravages monstrueux.

Plusieurs conseillers proches de l'ambitieux l'invitèrent à conquérir les armes à la main, les cités souterraines des skavens, à l'emporter en choisissant une approche guerrière frontale. Archaon était sensible à ce type d'arguments, il aimait le tumulte des batailles. Mais il concevait aussi le bénéfice d'user de diplomatie.

Il admettait que ce serait beaucoup plus glorieux de chercher à tuer ou asservir l'ensemble des skavens en se basant sur la pression des armes, en optant pour de grandes batailles. Mais il fallait aussi tenir compte de la réalité du terrain pour remporter un conflit. Les skavens vivaient dans un immense empire souterrain qui serait compliqué à conquérir de manière directe. Ils se reproduisaient à une vitesse étonnante, il y avait une grande mortalité chez leurs rejetons à cause du cannibalisme et de la compétition pour les meilleures places, mais cela n'empêchait pas de nombreux skavens prêts à combattre de s'enrôler chaque année dans les armées d'un semblable charismatique ou puissant.

De plus remporter sous terre des batailles ne serait pas facile. Les chefs skavens étaient assez

vicieux pour provoquer des effondrements qui décimeraient une bonne partie de leurs troupes, si cela permettait de triompher d'adversaires dans une phase victorieuse. En outre si les skavens produisaient souvent du médiocre voire du lamentable, ils concevaient aussi par moment des armes terribles.

Un tel manierait des microbes destructeurs capables d'emporter en quelques semaines toute la population d'une cité, un autre s'appuierait sur des bêtes monstrueuses comme des rats de la taille d'un loup et d'autres caractéristiques physiques redoutables comme une férocité impitoyable contre les ennemis, des griffes tranchant la pierre, un nombre anormal de pattes. Et ce n'était pas tout, il existait aussi des chefs qui compteraient sur des assassins surentraînés ayant la possibilité d'infiltrer des forteresses très bien gardées, et enfin des skavens qui mélangeaient la technologie et la magie pour donner le jour à des inventions au premier abord démentes, mais très efficaces pour les chanceux ou les gens courageux.

Certains skavens étaient un véritable arsenal mi organique, mi mécanique faits de prothèses de métal aux effets meurtriers, constituées de lames empoisonnées, ou d'armes à feu voire à foudre, et aussi d'inventions qui émettaient une lumière

clignotante et fumaient. Certes plus d'un inventeur skaven versé dans l'étude de la science et de la sorcellerie avait fini par mourir victime d'une explosion.

Mais ceux qui survivaient plus longtemps que la moyenne disposaient de la faculté de tuer une quantité invraisemblable d'ennemis.

Alors Archaon choisit de se montrer ouvert à l'égard des skavens, et de recevoir lui-même une délégation de treize ambassadeurs, un chiffre porte-bonheur selon les hommes-rats. L'ambitieux déclencha des protestations, mais il les fit taire en usant de son autorité et de son prestige. Il invita des skavens à le voir à la surface, au pays des trolls. Une lande balayée fréquemment par le froid, même durant le court été les températures ne s'avéraient pas spécialement hautes. En outre les créatures dangereuses pullulaient dans les environs, un groupe de moins de cinquante personnes se faisaient souvent balayer par les monstres présents dans les lieux. Quant à la végétation elle n'était pas très prolifique, à part des arbres vraiment résistants, un peu d'herbe et du lichen il n'y avait rien qui poussait dans les environs.

Les skavens ambassadeurs hésitaient à se comporter de manière arrogante. Ils étaient persuadés de la supériorité de leur espèce, et ils se feraient tués voire torturés par leurs chefs s'ils ne se montraient pas un minimum dignes. Cependant c'était une chose de jouer les condescendants face à des esclaves, et une autre de s'autoriser à des manifestations d'orgueil devant un groupe largement plus nombreux que soi, et bien armé.

De plus les ambassadeurs étaient conscients qu'ils ne s'avéraient que des agents remplaçables, ils avaient une certaine valeur en tant qu'espions. Néanmoins ils estimaient le fait de participer à une mission périlleuse non comme une marque d'honneur, mais une preuve que leurs chefs les jugeaient comme des êtres faciles à sacrifier. Heureusement Archaon ne sembla pas gêné par leur timidité, il prit même la parole pour rassurer les membres de la délégation.

Archaon : Voici de la malepierre supérieure, un trésor qui apportera force et puissance magique à vos maîtres. Je ne demande pas grand-chose en retour, juste l'amitié de vos illustres chefs.

Les skavens ambassadeurs furent en grande partie interloqués par le comportement de

l'ambitieux. En effet Archaon était souvent présenté comme une personne impitoyable, pourtant il témoigna une réelle courtoisie. Il distribuait sans sourciller un énorme morceau de malepierre gros comme un homme adulte bien charpenté, sans poser d'exigences.

Les skavens crurent que l'ambitieux réalisa que sa cause était perdue, et qu'il cherchait à se ménager une porte de sortie, un avenir possible auprès de leurs maîtres. Cela donna envie de rire aux ambassadeurs, mais ils furent assez bons comédiens pour ne pas laisser transparaître leurs émotions. Ils se contentèrent de remercier de façon obséquieuse et très polie Archaon, et de lui promettre de présenter rapidement son message.

Les skavens étaient pressés de rendre des comptes à leurs supérieurs, mais au lieu d'un appel à la conciliation, ils travailleraient davantage à appeler leurs chefs à se ruer sur l'ambitieux.

L'attitude amicale de l'ambitieux stupéfia de nombreux subordonnés. Conrad fut le plus outragé des guerriers devant ce qu'il appelait la faiblesse d'Archaon. Il ne comprenait pas pourquoi son chef osait agir avec politesse avec des skavens pitoyables. Il n'osa pas élever trop fort la voix, car il connaissait le fossé en matière de compétences martiales entre lui et l'ambitieux.

Mais il en conçut quand même un profond dépit, il jugeait l'amabilité de son supérieur hiérarchique comme une preuve de gâtisme, peut-être qu'Archaon se détruisit le cerveau lors d'une expérience de magie.

Il passait beaucoup de temps ces derniers jours à manipuler de la malepierre, or ce minéral avait souvent pour propriété de déranger l'esprit.

D'accord l'ambitieux amena à une gloire pratiquement sans équivalent sur les hordes du Chaos, et il réalisa des exploits monumentaux pour les dieux de la ruine. Mais s'il mettait à défaillir, à ne plus être capable d'exercer la position de chef suprême, il était du devoir des chefs de guerre comme Conrad de prendre sa place. Cependant comment faire, si Archaon était fou, cela ne voulait pas dire que ses talents à l'épée diminuèrent.

Il fallait par conséquent l'appui de la magie, ou bien réunir une vaste coalition pour renverser l'ambitieux. Toutefois il faudrait jouer très finement, distribuer des promesses mais aussi agir raisonnablement. Trop de faveurs attirerait les convoitises, et causerait un morcellement tragique des armées. Cependant pas assez de cadeaux, de dons d'objets précieux, de possibilités de

promotion dans la hiérarchie, et de promesses de gloire signifieraient que le complot pour renverser Archaon échouerait lamentablement. Il était nécessaire de trouver le juste équilibre.

Certes il aurait été glorieux de soumettre Archaon avec une lame, mais Conrad connaissait assez son interlocuteur pour savoir que ses chances de l'emporter dans un duel loyal seraient insignifiantes. En prime se comporter avec brutalité provoquerait presque de façon garantie un morcellement tragique de l'immense horde du Chaos, générerait un regain d'espoir chez beaucoup d'ennemis, et susciterait peut-être même des défaites.

Conrad avait confiance dans la valeur de ses subalternes, mais il doutait de la fidélité de beaucoup d'autres personnes. Il considérait de nombreux alliés comme des éléments instables, des gens qui trahiraient en échange d'un gain notable si une personnalité charismatique et forte ne les encadrait pas. Toutefois Conrad jugeait que seul il n'aurait que peu de probabilités d'empêcher l'œuvre de l'ambitieux de se déliter complètement. Il ressentait un certain niveau de remords à trahir celui qui fut jadis un grand chef d'une valeur incontestable. Seulement voilà l'œuvre d'Archaon était menacée par lui-même.

Donc Conrad se sentait l'obligation de réagir promptement, il pensa à différents paramètres, d'abord massacrer les prochains ambassadeurs skavens, empoisonner l'ambitieux avec une toxine non mortelle aux effets difficiles à détecter, faire disparaître de manière discrète le fournisseur du poison, et enfin tuer Archaon au cours d'un duel à l'épée.

Conrad hésita un peu, une toxine même très virulente n'aurait pas forcément assez de répondant pour handicaper l'ambitieux durablement, il s'avérait peut-être préférable de choisir quelque chose de plus nocif ou du moins surnaturel pour garantir la mort du chef suprême de la horde, du style un sort puissant.

D'accord Conrad n'était pas sans reproche, mais il voyait ses manigances comme un sacrifice nécessaire pour une cause qu'il jugeait supérieure, le maintien d'une union qui apportait gloire et prestige pour les valeureux. Il s'avérait assez fin politique pour discerner qu'une horde régie par des rancunes parfois millénaires entre certaines factions et des haines tenaces, ne tiendrait pas longtemps sans le recours à une certaine subtilité.

Conrad aurait nettement préféré gagner sa place de chef suprême grâce à des mots au lieu

d'un duel. Toutefois il s'avérait assez conscient de la force de sa cible pour admettre qu'il fallait des mesures particulières. Les dieux imposaient des épreuves déplaisantes, ils se montraient par moment cruels pour jauger la valeur de leurs suivants. Alors tant pis si cela froissait l'amour-propre, il était parfois nécessaire de prendre des décisions peu glorieuses pour le bien de l'ensemble. Conrad se voyait comme un misérable, mais il pensait que tolérer les mesures houleuses d'Archaon revenait à s'attirer une honte irrémédiable auprès des divinités du Chaos.

Il allait se préparer à démarcher ses premiers soutiens pour son coup d'état et à visiter un empoisonneur, quand il apprit une nouvelle surprenante. Les skavens étaient en train de s'entredéchirer, de se livrer à une guerre sans merci entre eux, mais contre aussi les humains. La société des hommes-rats s'avéraient dans un état d'ébullition particulièrement néfaste pour la survie de leurs chefs. Des dirigeants skavens accédaient au pouvoir le matin, puis se faisaient renverser le soir du même jour. Il semblait y avoir une vague de stupidité notoire chez certains d'hommes-rats influents, qui incitaient leurs rivaux à tenter des

passages en force, des coups bas, des chantages, et aussi des guerres.

Conrad décida de se renseigner sur les raisons de la fin de la stabilité précaire de la société skaven, et il apprit que le don de malepierre supérieure d'Archaon joua vraisemblablement un grand rôle dans cet état de fait. Que l'attitude polie de l'ambitieux paraissait un comportement de façade destinée à faire tomber des ennemis dans un piège, à pousser les principaux chefs skavens à succomber à un appât tentant. Conrad voulut quand même en avoir le cœur net, il sollicita un entretien dans la tente en tissu d'Archaon.

Conrad : Seigneur est-ce que c'est vous le responsable de la débâcle actuelle qui frappe les skavens ?

Archaon : Oui le gros rocher de malepierre supérieure que j'ai donné aux hommes-rats avait été trempé dans du lotus noir. Ainsi ceux en consommant devenait débile. Le mélange de la malepierre et de cette plante produit des effets dévastateurs sur l'intelligence des skavens, même s'il faut un certain temps avant que les symptômes apparaissent, et que déceler le côté toxique est très difficile.

Conrad : Comment savez-vous cela ?

Archaon : Je me suis livré à des expériences pour créer le meilleur poison possible sur les hommes-rats.

Conrad : Seigneur pardonnez-moi d'avoir douté de vous.

Conrad raconta alors son désir de sécession, et ses projets de complot contre l'ambitieux. Il se fit pourtant pardonner, Archaon préférait des subordonnés fidèles à ses valeurs plutôt que des gens soumis.

Chapitre 27 :

Maintenant que les skavens perdirent leur fragile cohésion, et se jetaient sans vergogne les uns contre les autres, Archaon l'ambitieux jugeait qu'il était temps de conquérir leur empire souterrain. Sa première grande cible fut la ville de Malefosse située à quelques jours de marche du campement de sa principale armée. Les habitants de cette cité s'avéraient spécialisés dans l'élevage de créatures hybrides, de mutants efficaces au combat, mais aussi souvent dérangés.

Ils manipulaient les chairs avec la chirurgie, et provoquaient des mutations en exposant à la malepierre. Leurs créations se retrouvaient avec

des membres supplémentaires et parfois des têtes en plus, et subissaient des transformations impressionnantes comme un accroissement anormal de la masse musculaire, l'acquisition d'un tempérament très agressif, et d'autres changements en fonction de l'humeur et des fantasmes morbides des dresseurs des lieux.

Malefosse tournait essentiellement autour de l'exploitation des animaux et des personnes. Cette ville comportait des milliers de cages exiguës pour des rats, des humains ou des créatures beaucoup plus massives. Il y avait aussi des arènes de combat pour les êtres modifiés les plus prometteurs, et des laboratoires d'expérimentations remplis de crasse, d'ossements, et surtout de cris de démence ou de souffrance.

La finalité d'Archaon était assez simple, qu'il ne reste plus un seul skaven de vivant, mis à part des esclaves désireux de se dévouer corps et âme, qui vendraient sans sourciller les secrets de leur clan en échange de la vie sauve et d'une maigre pitance. L'ambitieux n'appréciait pas les lâches dans les rangs de ses guerriers, mais il était assez lucide pour considérer comme utiles les traîtres et les espions.

Il se présenta avec son armée près d'une des entrées souterraines principales de Malefosse, il occupa ses troupes en exécutant des travaux de terrassement pendant quelques jours, en creusant des fossés garnis de pieux, et des trous remplis de mauvaises surprises notamment des liquides toxiques. Archaon reçut différents émissaires skavens pendant que ses troupes se livraient à diverses manœuvres pour préparer le terrain à leur avantage. Il traita avec les factions les plus influentes de la ville, il parlementa avec des groupes par moment complètement antagonistes. À chaque fois il promettait la même chose, son soutien aux véritables et seuls dirigeants légitimes de Malefosse. Et il donnait en gage de sa bonne foi, de la malepierre supérieure.

Conrad trouvait que l'ambitieux traitait avec trop de monde, berner deux ou trois groupes c'était audacieux, mais entourlouter une vingtaine de factions en même temps cela relevait de la témérité inconsciente. Il se demanda pendant un moment s'il ne devrait pas recommencer à comploter, puis il se reprit. Archaon était très malin, il comptait certainement sur une stratégie retorse, mais bien conçue pour arriver à ses fins.

Finalement le moment vint du grand combat, les troupes de l'ambitieux parent déferler non pas par un passage secret mais une bonne vingtaine. Elles semblaient surgir de partout dans Malefosse, les skavens quand ils comprirent qu'ils se firent avoir, ne savaient plus où donner de la tête. Ils étaient confrontés à tellement de fronts différents, qu'ils se révélèrent rapidement submergés.

Aussi effrayantes que soient les créatures présentes à Malefosse, elles étaient souvent stupides, ou du moins dépendantes des ordres de leurs maîtres skavens. Or les hommes-rats étaient tellement perplexes à cause du fait que l'ennemi venait de plusieurs directions différentes, combattaient non pas sur un front mais une bonne vingtaine, que cela embrouilla très sérieusement leur stratégie de défense. Au point que des ordres contradictoires et nuisibles pour la défense de la ville furent émis, plusieurs régiments de bêtes furent traînées d'un bout à l'autre de la cité, et suivirent un parcours chaotique dans les tentatives désespérées pour contenir les assauts ennemis. Ainsi la bataille du côté skaven tourna au grand n'importe quoi, et ce n'était qu'un début. Des hommes-rats opportunistes profitèrent des déboires de leurs chefs pour déclencher à

l'improvisiste des rébellions, appeler à renverser leurs supérieurs hiérarchiques.

Par conséquent en plus de gérer une invasion extérieure, il fallait aussi s'occuper d'ennemis intérieurs tenaces. Des dresseurs tuèrent des chefs à coup de fouet, ou incitèrent des créatures à faire les sales besognes pour eux. Au final l'article de prédilection de Malefosse, le rat-ogre, devint un outil dans une véritable guerre civile. Ces monstres avec les réflexes et la tête du rat, la force exceptionnelle de l'ogre, et une taille dépassant trois mètres de haut tuèrent bien plus de skavens que les guerriers d'Archaon. Ils démembrèrent, réduisirent en bouillie avec leurs poings, ou dévorèrent une grosse quantité de skavens.

Malefosse aurait pu être un sacré morceau voire un échec monumental pour l'armée de l'ambitieux. C'était un vrai labyrinthe souterrain, rempli de créatures démentes et redoutables. Les maîtres des bêtes disposaient en prime de surprises particulièrement déroutantes comme par exemple leurs créatures à la régénération instantanée. Grâce au pouvoir de la malepierre et à d'autres altérations organiques, certaines bêtes d'élite avaient le pouvoir de faire repousser une tête

coupée ou écrasée de façon presque immédiate, ou d'autres parties de leur corps.

Bien sûr les créatures à bénéficier de ce genre de capacités étaient rares, mais elles possédaient quand même un côté assez impressionnant pour en démoraliser plus d'un. Et même si faire repousser une tête impliquait des contreparties comme un accroissement sérieux de la fatigue, cela donnait aussi une réputation d'invincibilité. Seulement voilà les dresseurs optèrent globalement presque tous pour le chacun pour soi. Les groupes de plus de cinq skavens combattant ensemble devinrent une vraie rareté pendant la bataille.

La tendance générale pour les hommes-rats pendant l'invasion d'Archaon de Malefosse se résuma à une politique de la division absolue, chacun pour soi semblait le mot d'ordre. Des dizaines de fois des dresseurs hommes-rats envoyèrent leur production animale sur d'autres semblables. L'anarchie et l'absence de coordination devint le mot d'ordre absolu des skavens. Dans certains quartiers de la cité, les subordonnés d'Archaon ne rencontrèrent même pas un brin de résistance à cause du fait de massacre mutuel entre dresseurs.

Alors beaucoup d'hommes-rats optèrent pour un choix peu glorieux, mais néanmoins utile pour leur survie, la reddition. Il y eut bien des skavens qui essayèrent de résister, mais ils s'avérèrent très rapidement débordés. Finalement Malefosse tomba en quelques heures seulement. Les morts parmi les troupes d'Archaon dépassaient à peine la cinquantaine. Conrad ne put résister à la tentation de poser quelques questions, alors que l'ambitieux pénétrait dans la cité souterraine de Malfosse.

Conrad : Seigneur comment avez-vous fait pour empêcher certains chefs de faction de se rendre compte de votre duplicité ?

Archaon : Chacun des dons de malepierre supérieur que j'ai fait s'accompagnait d'un cadeau empoisonné, un sort de domination mentale gravé dans la malepierre, qui incitait à rendre totalement obtus, à faire croire à l'émissaire et à ses chefs qu'il était impossible que je trahisse le pacte.

Conrad : Que faisons-nous seigneur ? Nous partons bientôt vers le sud ?

Archaon : Non nous attendons, maintenant que l'équilibre des forces est irrémédiablement rompu chez les skavens à cause de la prise de Malefosse, il va arriver des choses très amusantes.

Effectivement les skavens se livrèrent à des opérations militaires très divertissantes pour le camp d'Archaon, la plus grande guerre de leur histoire éclata, et les dégâts causés faisaient que le terme carnage passait pour réducteur. Certaines cités skavens s'enlisèrent tellement dans les conflits, qu'elles devinrent des villes fantômes, qu'elles ne continrent plus un seul habitant à cause des combats, de l'utilisations de sorts nocifs, et des attaques microbiennes.

Néanmoins il vint un moment où les skavens se réveillèrent, ils essayèrent des pertes considérables aussi bien en termes d'effectifs que de technologie, mais ils étaient quand même fermement décidés à se venger, à faire payer l'ambitieux pour ses machinations. Ils avaient l'intention de prouver que les complots d'Archaon ne lui vaudraient qu'une chose au final, être victime d'un bain de sang.

Les skavens rassemblèrent alors la plus grande armée que connut la surface. Les hommes-rats se jetèrent frénétiquement dans le conflit. Après avoir subi une vague de division, ils étaient suffisamment remontés pour oublier temporairement leur tendance à se trahir à la moindre occasion favorable. Ils envoyèrent une

armée de plus de deux millions de soldats et d'esclaves se livrer à une confrontation mémorable. Ils s'avéraient en partie diminués par la perte de la ville de Malefosse, un lieu essentiel pour fournir en créatures de combat les armées skavens. Mais les hommes-rats avaient d'autres tours dans leur manche que des monstres d'attaque, ils pouvaient par exemple s'appuyer sur une sorcellerie particulièrement puissante. Surtout que leurs champions en matière de magie, les prophètes gris, répondirent tous présents pour verser le sang de l'armée d'Archaon.

En outre les skavens pouvaient compter sur des machines certes souvent instables, mais d'une efficacité terrible quand elles n'explosaient pas ou ne subissaient pas un incident. Ils alignaient des mitrailleuses, et des lance-flammes projetant un feu de couleur verte et des vapeurs hautement toxiques. D'accord ces armes faisaient par moment plus de mal à son propre camp qu'à la faction opposée. Mais les hommes-rats alignaient des centaines de machines de guerre, alors même si des pertes étaient à constater, cela ne changerait pas la donne. Les chefs des hommes-rats estimèrent que même si seulement quelques dizaines d'armes de destruction à distance fonctionnaient correctement, ils pourraient

remporter la victoire. Et puis ils prirent des précautions pour ne pas subir de problèmes, ils se tenaient assez loin du front.

Pour arranger les choses deux autres armées non affiliées au Chaos convergeaient vers les troupes de l'ambitieux, il s'agissait des humains de l'empire et du Kislev, ainsi que d'une horde de morts-vivants, des zombies, des squelettes et des vampires. Cela promettait un sacré spectacle, un affrontement titanesque pour les subalternes de l'ambitieux.

Archaon demeurait très calme malgré le niveau de menace sans précédent qui pesait sur lui, il ordonna à ses troupes de creuser, forer et de s'entraîner. Ainsi des buttes furent élevées au moyen de pelles et de magie pour permettre à l'artillerie de tirer plus loin, des arènes de combat s'avérèrent créées afin de se défouler, d'améliorer le moral des guerriers, et d'augmenter les aptitudes de certains. Les combats pouvaient s'arrêter au premier sang, dès qu'une blessure se révélait infligée, mais le public était friand de mises à mort. En outre une véritable communauté s'établit, grâce à des sorts de modification du climat, un été très long se déclencha.

L'ambitieux put ainsi garantir un ravitaillement optimal en nourriture pour son armée le temps que les assaillants adverses arrivent. Il participait aussi à des rituels magiques assez fatigants pour invoquer ce qui ressemblait à des démons majeurs. Néanmoins Conrad doutait que les mesures prises par Archaon garantissent la victoire cette fois.

D'accord l'ambitieux se débrouilla magnifiquement dans un premier temps, mais cette fois il risquait de mener des tribus entières à l'anéantissement. Il avait la faveur des dieux du Chaos, et il faisait preuve d'une certaine sagesse dans ses décisions, toutefois il semblait sous-estimer la nature du péril. Les skavens seuls pouvaient être vaincus au prix de gros efforts, mais cela demeurerait possible de l'emporter. Néanmoins affronter en même temps trois armées colossales relevait de la folie.

En prime les ennemis disposaient d'atouts franchement préoccupants, chaque fois qu'un des subordonnés d'Archaon mourrait, il rejoindrait les effectifs morts-vivants adverses à moins que son corps ne soit réduit en poussière. Les démons du Chaos étaient des êtres puissants, mais les démons œuvrant avec les skavens s'avéraient aussi très redoutables. Les armes à feu du côté de l'Empire

étaient de moins bonne qualité, mais produite en bien plus grand nombre.

De plus Archaon ne s'investissait pas beaucoup pour remonter le moral de ses subalternes, les encourager à avoir foi en lui. Il se contentait de s'occuper de rituels surnaturels utiles, mais qui ne feraient que donner un léger moment de sursis dans le meilleur des cas.

Ainsi Conrad se remit à comploter, il était cette fois bien plus décidé à s'adonner à de la trahison. Il ne voyait pas d'astuce de la part d'Archaon susceptible de le sauver lui et les autres troupes de l'anéantissement. Il eut beau réfléchir de toutes ses forces, la situation lui paraissait inextricable. Il jugeait que seule une retraite serait un choix sage. Or Archaon punissait très sévèrement les gens qui osaient parler ouvertement de rebrousser chemin vers les terres situées dans le nord, en les frappant ou les tuant à coup d'épée.

D'accord Conrad n'aimait pas fuir, mais un repli stratégique vers une forteresse ferait la différence dans le conflit à venir. Pourtant l'ambitieux s'obstinait à préférer préparer son armée pour ce qui serait sans doute la dernière bataille. Ses troupes infligeraient de nombreuses pertes à l'ennemi, mais elles étaient aussi

vraisemblablement promises à l'anéantissement. Conrad n'admettait pas que des années d'efforts pour unir des factions disparates soient réduites à néant à cause de l'imbécilité d'un chef comme Archaon.

Certes Conrad adorait verser le sang d'ennemis, toutefois il avait aussi une vision à long terme. Il apprit à développer une stratégie sur une large période de temps. Or s'il laissait faire les choses, il craignait qu'Archaon ne mène l'armée du Chaos vers un désastre sans précédent, qu'il offre notamment des siècles de répit à l'Empire. Alors il songea à prendre les rênes du pouvoir en main. Il se prépara à destituer l'ambitieux. Il concrétisa son coup de force quelques jours avant la grande confrontation avec les armées ennemies.

Conrad : Seigneur je suis désolé, mais vous êtes fou et dangereux pour nous, je dois vous arrêter.

Archaon : Je t'ai pardonné une fois, mais je n'accorde pas de troisième chance, tu vas être châtié.

Conrad appela à l'aide ses suivants pour se jeter sur Archaon, cependant ce fut une erreur fatale. L'ambitieux se débarrassa comme si de rien n'était de ses opposants, il en tua deux à trois à

chaque seconde. Le groupe de trente comploteurs armés de lances, de boucliers et d'épées se réduisit à une vitesse folle, en moins de dix secondes, la moitié d'entre eux était mort. Devant l'efficacité folle d'Archaon quelques conspirateurs tentèrent de fuir, mais ils eurent à peine le temps de tourner les talons que leur tête ou leurs entrailles se séparaient du reste de leur corps.

Finalement vint le tour de Conrad de guerroyer avec un bâton de magie dont le contact sur la peau ou une armure signifiait souvent la mort. Il était finalement content dans un premier temps de la mort de ses compagnons. Il se débarrassait d'intrigants capables de le trahir à la première occasion, et il avait l'occasion de triompher dans un combat singulier de l'ambitieux. Cependant Conrad pensa aussi au châtement particulier l'attendant en cas de défaite, ce qui perturba ses mouvements. Il songea aussi au fait que malgré les enchantements déployés en sa faveur, son ennemi conservait un net avantage. Par conséquent Conrad eut l'esprit empli de pensées parasites, ses facultés de concentration s'avérèrent loin d'être optimales.

Archaon remarqua la faiblesse psychologique de son adversaire, et fut à deux doigts de lui proposer de remettre à plus tard

l'affrontement. Mais il se retint, il devait se montrer impitoyable avec les traîtres, sous peine de subir quantité de complots nuisibles. Il se tut et se focalisa sur le duel. Il suffit de deux trois mouvements à l'ambitieux pour désarmer son adversaire, et envoyer au loin le bâton de son antagoniste. Conrad ne mourut pas, par contre ses bras et ses jambes furent broyés. En outre un sort de vitalité fut jeté sur lui pour le maintenir en vie, et qu'il serve d'avertissement aux conspirateurs.

Finalement le jour de la grande confrontation vint, plus de trois millions d'ennemis encerclaient une armée de moins d'un million de personnes. Mais Archaon ne ressentait pas de peur, il ordonna à ses troupes de rester ferme, et se maintenir sur la défensive. Il s'arrangea pour que toute retraite soit impossible, en effet la plupart de ses guerriers tournaient le dos à un lac, tandis que les effectifs adverses surgissaient de trois côtés en même temps.

Les régiments ennemis de l'ambitieux se classaient en différentes catégories vestimentaires. Les humains adoptaient des uniformes de guerre contenant souvent plusieurs couleurs notamment du rouge et du blanc, avec des armures de fer le plus souvent grise. Les vampires adoptaient fréquemment des habits précieux noirs avec une

cape de la même couleur. Tandis que leurs subordonnés morts-vivants se contentaient de loques, voire de rien du tout comme vêtements. De leur côté seuls les skavens riches avaient une tenue élaborée, la majorité de leurs effectifs se coltinaient des armes souvent délabrées, et des haillons. Le gris et le blanc passaient pour leurs couleurs de prédilection au niveau vestimentaire.

Les troupes d'Archaon avaient des centaines de façons différentes de s'habiller, là où une tribu se caractériserait par une tenue violette et chatoyante, une autre choisirait du très sobre. Quant aux armes il y avait de tout chez les subordonnés de l'ambitieux, des fouets, des haches, des lances, des filets et d'autres surprises.

Même chose pour les armures, certaines comportaient des gravures stylisées, étaient rutilantes, et d'autres se limitaient à des pièces de cuir faites de bric et de broc. La garde rapprochée d'Archaon était plus homogène, elle s'avérait surtout composée d'hommes à l'armure intégrale noire, armés avec de grandes épées à la lame aussi noire.

Pendant un moment les choses se déroulaient bien dans la faction d'Archaon, les ennemis se cassaient les dents, les os, et d'autres parties du corps sur les pièges, le pilonnage par des

canons, tombaient dans les trous remplis de liquide corrosif ou des pics tranchants.

Les sorciers du côté d'Archaon lancèrent avec succès une série de sorts qui dérèglèrent nombre de machines de guerre des skavens, ainsi les hommes-rats devraient compter surtout sur des armes anciennes comme l'épée et d'autres outils de mort à lame pour mener des assauts. En effet leurs mitrailleuses et d'autres machines comme les canons à foudre ne servirent qu'à créer des explosions dans les rangs des skavens.

En prime certains des zombies et des squelettes échappèrent au contrôle des vampires, qui durent scinder en deux voire en trois leurs régiments afin de contenir les assauts des morts-vivants devenus des ennemis.

Cependant peu à peu la situation dégénérait, les zombies remplissaient tellement certains trous qu'ils pouvaient désormais marcher sans tomber dedans, les skavens étaient si frénétiques qu'avant de mourir empalés, ils avaient le temps de démolir certains dispositifs défensifs notamment des épieux de bois à coups de dents, ou de frappes musclées. En outre les munitions commençaient à manquer, les tirs des canons d'Archaon s'éspaciaient progressivement.

Les ennemis de l'ambitieux voyant que l'avantage se profilait nettement, donnèrent tout ce qu'ils avaient à leur disposition, redoublèrent d'efforts, vidèrent leurs réserves de combattants. Les skavens poussèrent des couinements de joie, les humains ennemis crièrent victoire, et les vampires ordonnèrent que la sonnerie du triomphe soit jouée par des trompettes. De nouvelles brèches apparaissaient continuellement dans les dispositifs défensifs de l'ambitieux.

Bientôt il y aurait assez de place pour qu'un régiment de cavalerie tente une charge meurtrière. Déjà les chevaux aux mains des humains et des vampires étaient rassemblés en préparation de ce que beaucoup de gens considéraient comme la phase d'écrasement.

Conrad pensait que la fin viendrait sous peu, et il avait raison. La fin vint pour les adversaires de l'ambitieux, car au moment où ses ennemis s'y attendaient le moins, Archaon finit un rituel dément ; l'invocation des avatars des divinités des quatre grandes puissances de la ruine dans le monde matériel.

Ainsi la bataille tourna au carnage généralisé aussi bien pour les skavens, que les vampires et les humains du Kislev et de l'empire. Leurs armes se corrodèrent sous une rouille

surnaturelle, leur beauté physique se fana sous les assauts des verrues, des bubons, et des furoncles. Leur corps se couvrit de mutations variées, des tentacules, des écailles, des plumes et des membres supplémentaires poussèrent sur eux. Ils perdirent la raison, devinrent le jouet de souffrances mêlées à de l'extase, et enfin se firent piétiner par des chiens monstrueux gros comme des ours, et des colosses à la musculature hypertrophiée avec une peau rouge.

Les avatars saturaient tellement de magie les environs que cela altérait la structure même de la réalité, déformait le ciel et la terre. Les nuages se mirent à pleuvoir du sang, du pus, des os, des lumières multicolores etc. Des plantes démentes apparurent, certaines semblaient inoffensives et sans caractéristiques particulières, mais la plupart arboraient une apparence et des propriétés surnaturelles. Une telle avait un visage humain, une autre subissait une mutation par minute, évoluait vers l'animal du type corneille puis retournait à l'état végétal, se transformait en pierre et se remettait à ressembler à un oiseau mais avec une apparence très différente de son précédent changement en corneille.

Beaucoup parmi les troupes d'Archaon subirent aussi des métamorphoses en fonction de

leur affiliation envers un dieu en particulier. Ceux affiliés à la divinité du changement connurent des millions de variations différentes, mutèrent vers tellement de types de démons différents que les référencer relevait presque de l'utopie. Même s'il y avait par ci par là une caractéristique d'oiseau comme un bec à la place du nez ou des serres au lieu de mains qui figuraient parmi les dons.

Ceux en rapport avec le passionné de la guerre héritèrent d'une musculature hypertrophiée, et d'une gueule de chien comportant quantité de crocs tranchants avec souvent des griffes remplaçant les ongles. Les adorateurs de la maladie devinrent souvent obèses, et connurent mille et une pathologies bien répugnantes physiquement, du pus, de la lèpre, des verrues, des furoncles. Les hédonistes adeptes des plaisirs virent de gros seins apparaître sur eux y compris sur des hommes à l'origine, et écopèrent fréquemment d'une pince de crabe géante à la place de la main.

Le seul qui résistait bien aux modifications physiques était Archaon qui poussait un rire tonitruant devant la déroute de ses ennemis. La propagation de la magie surpuissante invoquée par l'ambitieux s'étendait comme un cancer sur le monde. Les humains se rapprochaient à chaque

heure qui passait des hommes-bêtes, aussi bien mentalement que physiquement. Les personnes sans cornes devinrent rarissimes.

La majorité des hommes et des femmes perdaient petit à petit leur humanité physique pour hériter de tentacules, d'écailles, d'ailes à la place des bras etc. Même les champions des divinités de l'Ordre subissaient une influence néfaste dure à supporter. Le Chaos envahissait tous les continents, les démons se matérialisaient sans restriction, et les scènes de viol, de carnage et d'autres atrocités devenaient banales même dans les villages les plus calmes. Il y eut des essais pour contenir le déferlement de la magie noire, mais ils furent vains. Désormais le monde matériel était devenu le terrain de jeu inconditionnel des démons.

Archaon avait réussi, il avait provoqué l'effondrement total de l'empire, et des autres civilisations de son monde non affiliées au Chaos. Il gagna une place de choix dans la hiérarchie démoniaque, les quatre puissances de la ruine lui donnèrent le titre de Premier Démon. L'ambitieux devint la créature infernale la plus puissante, seuls les dieux le surpassaient en pouvoir.

