

L'Histoire des Laurelyn Avengers

Retrouvez les personnages de ces nouvelles dans la galerie de Lusitania :
www.geocities.com/Area51/Stargate/3936

Du conte de fées au cauchemar	2
Une histoire de Radamanth Nemes	4
La saga de Sœur Blandine	5
Index des personnages.....	7
Index des lieux et noms courants	7
Les Tears of Doom	8
Hiril Amrath	9
Le combat de Kyra	10
Le destin de Gorthaur	12
L'appât	15
États d'âmes	17

Du conte de fées au cauchemar

Le chapitre de Emerald Warriors fut créé lors de la 25^{ème} fondation, il porte le numéro 934 dans l'Adeptus Astartes. Terra leur confia une petite planète forestière baptisée Lusitania Secundus, située à mi chemin de la planète impériale Cadia et d'El Phanor la morte. L'Impérium avait récemment découvert que les araignées géantes de Lusitania Secundus sécrétaient un puissant poison utilisables dans les fusils à aiguilles. Les arbres de Lusitania pouvaient atteindre 100 mètres de hauteur, les araignées mesurer 2 mètres et peser plus de 300 kilos. L'installation d'un chapitre Space Marine sur cette planète garantirait la sécurité des toxines et un approvisionnement continu.

Arthobald Trist fut nommé Grand Maître du chapitre pour avoir démontré de grandes qualités de combattant, de stratège et de leader alors qu'il combattait au sein des Ultramarines. Ainsi commença la construction de la forteresse d'Émeraude, qui durerait des décennies et serait ensuite surnommée dans les chants comme la forteresse inachevée. Les indigènes étaient d'excellents chasseurs et des experts du camouflage malgré (ou peut être grâce à) leur niveau technologique primitif.

La plupart des villages suspendus dans les arbres reconnaissaient l'autorité du Roi Len Hoyt, réputé pour sa sagesse et lui faisaient confiance pour les négociations hors planète. Bientôt Arthobald lui rendit visite pour recruter les meilleurs chasseurs de ce monde pour le compte des Emerald Warriors. Ainsi fut scellé le destin du chapitre, bien que rien ne laissait alors présager les tragédies à venir. Arthobald rencontra la fille du Roi Hoyt, Maejima et en tomba amoureux.. Comment ce rude guerrier qui avait entraîné sa compagnie sur des douzaines de mondes pour la gloire de l'Empereur, avait fait face à la mort sous toutes ses incarnations et vu des horreurs sans nom, comment il tomba soudainement amoureux, ceci reste un mystère. Cependant, son amour était partagé et bientôt une cérémonie scella leur union et créa un solide lien entre le chapitre et sa planète d'adoption. De plus en plus de chasseurs se présentèrent pour rejoindre les Space Marines et le chapitre fut bientôt prêt à servir l'Impérium. Les premières croisades commencèrent et Arthobald était souvent loin de Lusitania et de Maejima, ajoutant des victoires au crédit du chapitre. Malgré cela, Maejima donna un jour naissance à une petite fille qui fut baptisée Laurelyn et dont le nom serait bientôt synonyme de mort parmi les renégats du chaos.

Le jour arriva où Laurelyn fêta son dix neuvième anniversaire et sa beauté et son intelligence étaient telles que tout le monde sur la planète était persuadé qu'elle serait le meilleur souverain de mémoire de chasseur. A cette époque, une croisade noire s'enfonçait de plus en plus profondément dans l'Impérium, menace que Terra prenait très au sérieux et les Emerald Warriors furent appelés au combat loin de leurs bases. Presque la totalité du jeune chapitre fut embarqué pour aller combattre le chaos, laissant Lusitania avec une compagnie réduite dans la forteresse inachevée. Moins de 30 ans après sa fondation, le chapitre allait frôler la destruction totale. Quelques semaines après le départ de la force de frappe, des barges de débarquement apparurent dans le ciel de la planète verte et aussitôt un intense tir de barrage orbital s'abattit. Rapidement, toute la surface fut la proie des flammes, d'épais nuages couvraient le ciel et les cendres incandescentes tapissaient le sol. Puis, les envahisseurs furent largués autour de la forteresse. Les marines qui étaient restés comprirent immédiatement que tout espoir était perdu pour eux quand ils virent les couleurs des World Eaters les encercler. Ils résistèrent héroïquement jusqu'à leur dernier souffle mais la forteresse tomba finalement. Durant l'invasion, le seigneur de guerre Gorthaur tomba sur Laurelyn et Maejima. Maejima réussit à le noyer dans le feu d'un lance flammes mais l'armure Terminator était trop puissante et elle fut abattue d'un coup d'épée démon. Puis, voyant la beauté et la rage dans les yeux de Laurelyn qui avait déjà tué plusieurs berserkers avec la force du désespoir, il décida de la garder pour lui. Quand il estima que Khorne était satisfait de ses destructions, il rassembla ses guerriers et fit retraite dans l'œil de a Terreur, ne laissant que des cendres derrière lui.

Les Emerald Warriors arrivèrent peu de temps après, répondant aux appels désespérés lancés par les astropathes au cours de l'invasion. Arthobald versa des larmes quand il découvrit le corps déchiqueté de son amour, mais quand il apprit que Laurelyn avait été capturée, il devint absolument fou de rage, de peur et de douleur. Rassemblant tous les navires du chapitre, il exhorta ses hommes à le suivre dans l'œil de la Terreur pour venger

leur planète et délivrer Laurelyn. Bien sûr chaque frère en l'écouter sentit la haine le consumer et le besoin de vengeance le submerger. Oubliant tout sauf leur haine et leur douleur brûlantes, Arthobald et les Emerald Warriors plongèrent au cœur de l'œil de la Terreur, sur la piste des navires de Gorthaur. De nombreux navires furent perdus et beaucoup de frères moururent ou devinrent fous durant ce voyage. Aujourd'hui encore, on sait peu de chose sur cette terrible plongée dans le chaos. Ceux qui revinrent avec toute leur tête, et ils furent peu nombreux, ne voulurent jamais en parler. Quoiqu'il en soit, les Emerald Warriors finirent par localiser la forteresse des World Eaters. Les scanners révélèrent d'impressionnantes défenses et une immense grotte souterraine au cœur de la montagne. Arthobald décida que le chapitre entier à l'exception de la première compagnie donnerait l'assaut de front sur les portes principales pour créer une diversion impossible à ignorer. Il en fut ainsi. Les compagnies firent des mouvements brillants, avançant et refluant, attirant les berserkers assoiffés de combats hors de leur murs pour les écraser sous un feu nourri. En même temps, la totalité de la première compagnie se téléporta dans la salle principale que les scanners avaient détectée. Ainsi qu'Arthobald l'avait deviné, il s'agissait du quartier général de Gorthaur. Le seigneur du Chaos était là ; entouré de sa garde rapprochée en armure Terminator et d'hideux démons ricanants. Laurelyn était là aussi, attachée sur un autel sanglant. Chaque marine de la première compagnie accomplit des actes d'un rare héroïsme ce jour là, un grand nombre donnèrent leur vie dans une tentative désespérée pour libérer leur Laurelyn adorée. Le nom de chacun de ces frères tombés est maintenant gravé en lettres d'or dans la grande chapelle du chapitre et chaque jour les hommes célèbrent leur courage dans leurs prières et leurs chants. Seul le nom d'Arthobald ne figure pas dans ce mémorial car il a trahi l'Empereur en entraînant le chapitre pour son profit personnel. Mais voici comment l'histoire se termine. Finalement, Arthobald réussit à rejoindre Gorthaur. Leur combat fut titanesque, les champs lançant des éclairs, les armes énergétiques grésillant. De son marteau tonnerre, Arthobald réussit à infliger une terrible blessure à Gorthaur qui prit peur. Se rapprochant de l'autel, il décapita brutalement Laurelyn et brandit sa tête au bout de sa griffe sous les yeux d'Arthobald. Frappé de stupeur, ce dernier ne vit pas un énorme Buveur de Sang se glisser dans son dos. Le coup de hache déchira l'armure comme du vulgaire papier. C'en était trop pour les braves marines. La première compagnie se téléporta à bord du navire amiral et après avoir rassemblé les restes du chapitre commença le retour vers l'Impérium.

Furlan Cerdeiki, le second d'Arthobald fut convoqué par l'Inquisition et sommé de s'expliquer. Après de nombreuses querelles, le chapitre fut pardonné et rebaptisé Laurelyn Avengers. Patiemment reconstitué, il est désormais célèbre pour sa terrible et éternelle haine envers le chaos et plus particulièrement les berserkers, qu'ils traquent sans pitié aux frontières de l'Impérium. Le chapitre garda sa couleur verte avec des araignées noires en guise d'insigne mais les commandants portent l'armure noire et l'Oeil de la Terreur apparaît sur certaines épaulières et bannières, emplissant le cœur de chaque marine de haine quand l'heure vient de combattre les forces du Chaos.

Une histoire de Radamanth Nemes

" La téléportation est un succès " Cette pensée traversa l'esprit de Némès. Téléporter des troupes dans un espace confiné est très risqué mais l'Empereur les avait guidé pour cette fois. Tous les voyants sont au vert sur la console de son armure Terminator. Son escouade et lui ont atterri sur une petite plate forme surplombant le grand hall. Devant lui, un hérétique World Eater a un geste de surprise. Malgré tout, quelque chose ne va pas. Pas du tout

Arthobald, son Maître, son ami n'est pas à ses cotés. Ses battements de cœur s'accélérent alors qu'il scanne la grotte. L'enfer se déchaîne autour de lui au moment exact où il localise l'escouade de commandement principale, à une centaine de mètres devant lui noyée au beau milieu d'une horde de Berserkers. La première vague d'hérétiques frappe sa position et il doit se concentrer sur le combat. Son escouade a l'avantage d'une position surélevée et Némès abat deux Terminators de son Crozius. Un regard dans la direction d'Arthobald. Le Maître des Emerald Warriors se dirige vers l'autre bout de la gigantesque salle. Le cœur de Nemes manque un battement quand il aperçoit l'énorme silhouette d'un seigneur du Chaos se tenant auprès d'un autel. Il devine aisément l'identité de la fille attachée sur l'autel. Une deuxième vague se lance à l'assaut de son promontoire. Il est distrait, gardant un œil sur Arthobald qui défie son alter ego maléfique. Son Rosarius le sauve , absorbant l'énorme énergie d'un coup de gantelet. Un de ses frères se jette à son secours, abattant le Terminator à l'armure rouge d'un coup de griffes.

Saisissant l'opportunité, Nemes ordonne à son escouade de le suivre et fait mouvement vers l'autel. Jamais auparavant son armure ne lui avait paru si lourde, encombrante et lente. Il commence à hurler, enrageant d'être si emprunté. Une horrible certitude s'empare de lui : il va arriver trop tard. Encore 20 mètres. Arthobald frappe son adversaire d'un formidable coup de marteau, brisant son casque cornu. Nemes essaie de courir mais son armure n'a pas été conçue pour faire face à de telles urgences. Dix mètres. Le Berserker recule en direction de l'autel, saisit les cheveux noirs de Laurelyn et coupe sa tête d'un coup de ses griffes dorées. Le sang jaillit, rouge, si rouge, tant de sang. Arthobald est trop choqué pour réagir. Dans son dos, l'armure d'un hérétique se craquelle puis explose littéralement, remplacé par une hideuse créature de l'enfer. Le démon lève son immense hache et l'abat sur Arthobald. L'antique armure est impuissante à protéger son propriétaire . Arthobald tombe à genoux puis s'abat au sol. Nemes remarque à peine la mort de son frère d'arme, ses yeux fixés sur le sang rouge qui jaillit de la gorge tranchée de Laurelyn. Hurlant toujours, il se jette sur le seigneur pour essayer de lui ravir le visage tant aimé. Geste de désespoir. Ses gants glissent sur les cheveux sanglants. Un mouvement au coin de son œil. Trop tard pour parer. Un choc. La douleur. Fondu au rouge.

Nemes reprend le contrôle de ses pensées. Son cœur bat trop vite, il transpire, des larmes coulent sur ses joues. Sur sa joue du moins. Encore un flash. Cette folle plongée dans l'Œil de la Terreur date maintenant de plus de 200 ans mais il en est toujours hanté. Il sait que les Blood Angels souffrent de troubles presque similaires, en beaucoup plus puissants. Les pauvres. Il aimerait discuter avec un de leurs chapelains un jour. Mais pour l'heure, il va mener la quatrième compagnie contre des adeptes du chaos. La quatrième compagnie, la sienne. Pas de capitaine pour celle ci, juste lui. Pas de lentes et lourdes armures Terminators non plus, plus jamais. Il ne portera pas son casque aujourd'hui, il veut voir la terreur des cultistes quand ils verront son visage. La moitié de son visage est faite de métal à nu, son œil bionique émettant de sombres pulsations rouges. Sur son épaule ; l'œil de la Terreur rappellera à ses frères le destin de Laurelyn et Arthobald. Le Thunderhawk va atterrir. Il vérifie son fulgurant. Il est prêt. Le sang des hérétiques couvrira le sol aujourd'hui. Du sang rouge. Si rouge. Pour la vengeance...

La saga de Sœur Blandine

*Expéditeur: Inquisiteur Raphaël Agmar
Destinataire: Officio Assassinorum
Objet: Demande d'intervention
Pensée du jour: Les difformités pervertissent l'âme*

Après une longue traque aux frontières de L'Impérium, j'ai retrouvé la piste de la missionnaire mutante au sein de la ruche de Lastrati. La créature du chaos semble être là pour nouer des contacts avec les autorités locales, bien loin des planètes agricoles qu'elle privilégie d'habitude pour ses étranges activités. Pour mémoire, voici ce que j'ai pu apprendre à son sujet. La fugitive fut autrefois membre de l'ordre de Notre Dame des Martyres sous le nom de Sœur Blandine. Au cours d'une intervention, son escouade fut semblé t il (s'il faut en croire les récits délirants de la seule survivante de ce désastre) mise en contact avec une matière protoplasmique que l'on pourrait assimiler à du pur chaos. Bien qu'ils refusent obstinément d'en parler, ce sont probablement des eldars qui lui ont permis de quitter la planète quelques heures avant l'exterminatus.

Plusieurs années plus tard, des rumeurs commencèrent à courir au sujet d'un ange prêchant la gloire de l'Empereur sur des mondes primitifs, d'une femme ailée combattant farouchement les ennemis de l'humanité et les croisades du chaos, disparaissant dès le débarquement des renforts de L'Impérium. Je n'ai dès lors eu de cesse de la retrouver et de l'éliminer. Mes deux précédentes tentatives ont été des échecs, une force mystérieuse semblant lui offrir un barrage efficace à mes attaques psychiques.

Bien que sa conduite puisse laisser supposer qu'elle se bat dans notre camp, son contact passé avec le chaos laisse présager de sa trahison à venir, quand l'enjeu sera suffisant. Ses ailes horribles de chauve-souris sont un rappel permanent de l'hérésie qui sommeille en elle et qui aura un jour un effet dévastateur sur un de nos mondes. Afin d'éviter de faire intervenir la troupe contre une ruche entière dans le futur, je requiers dès aujourd'hui les services de l'un de vos assassins les plus efficaces. Je ne saurais trop conseiller l'envoi d'un disciple du temple Culexus afin de pouvoir neutraliser les discrets protecteurs qui veillent sur la cible, qu'ils soient d'origine chaotiques ou eldars.

J'attends une réponse positive et rapide à ma requête. Vous recevrez dans les jours qui viennent une icône représentant l'abomination ailée et pourrez ainsi vous faire vous même une idée du danger qu'elle représente en prêchant le culte de l'Empereur sous la forme qui est la sienne.

Terminé.

*Expéditeur: Inquisiteur Raphaël Agmar
Destinataire: Prima-Inquisiteur Luis Donn
Forteresse de Titan
Affaires génétiques internes à l'Impérium (AG2I)
Cellule Action de l'Officio Assassinorum*

*Objet: votre refus d'intervention
Pensée du jour: le secret est notre bouclier*

Suite à votre réponse négative concernant la prêcheresse mutante, j'ai continué mener une enquête approfondie sur le sujet. Pour votre information, voici ce qui en a résulté. Sont actuellement en orbite basse autour de la planète ou je me trouve:

Une barge du Chapitre des Laurelyn Avengers, notoirement connu au sein de l'Ordo Malleus pour avoir plongé il y a quelques dizaines d'années au cœur de l'Oeil de la Terreur pour délivrer la fille du Maître du Chapitre. On raconte que, ses ailes mises à part, la mutante présenterait une ressemblance frappante avec Laurelyn. Les Avengers croient ils a la réincarnation? Toujours est il que le chapitre est, vous ne l'ignorez pas, sous étroite surveillance de l'Inquisition depuis sa mythique escapade dans le repaire des World Eaters.

Un vaisseau de reconnaissance du chapitre exsangue des Tears of Doom, descendants des Blood Angels durement frappés par la rage noire. Plusieurs scouts du chapitre ont été signalés dans la ruche, notamment au sujet de violents combats avec des gangs, résultant en la disparition définitive de plusieurs gangers. Si vos suppositions s'avèrent même partiellement exactes, on peut craindre que ce chapitre maudit ne prête allégeance a la mutante, lui donnant ainsi un bras armé d'une puissance qu'il sera difficile de maîtriser. Mon opinion est que les Tears of Doom espèrent peut être trouver un remède au mal qui les condamne chaque jour un peu plus en étudiant les gènes de Sœur Blandine.

En orbite plus lointaine, nous avons détecté un vaisseau furtif ultra rapide du vaisseau monde Hiril Amarth (ex God Breakers, traduisible aujourd'hui par Destinée de la Dame) qui passa bien près de sombrer dans le chaos sans la mutinerie de la prophétesse Ae-nea (la Dame). La rumeur veut que ce soit Ae-nea elle même qui protège la mutante après avoir eu une vision la concernant. Nous ne savons rien de cette vision a cette heure.

Comme vous pouvez le constater, notre cible est très surveillée et protégée, par des agents très puissants qu'il serait très risqué de se mettre à dos en même temps. Néanmoins, le dénominateur commun de tous ces agents est leur contact à une période donnée et d'une façon différente avec le chaos. Cet élément justifie à mes yeux une intervention si l'on considère qu'elle pourrait fort bien unifier deux chapitres Space Marines et un vaisseau monde eldar dans une croisade dévastatrice dont les conséquences sont imprévisibles à l'heure actuelle. Enfin, la mutante pourrait avoir des alliés au sein même de l'administration et qui sait, de l'Inquisition, aussi je suggère que nos décisions conservent un caractère ultra-secret, si toutefois cela est possible.

Je me plie pour l'instant a votre décision et continuerai à observer. Si l'occasion d'un contact physique isolé se présente, je la saisirai.

*Expéditeur: Inquisiteur Raphaël Agmar
Destinataire: Prima-Inquisiteur Luis Donn
Forteresse de Titan
Affaires génétiques internes à l'Impérium (AG2I)
Cellule Action de l'Officio Assassinorum*

Pensée du jour: "Le savoir, c'est le pouvoir, cachez le bien"

Vous trouverez ci-jointe une photo prise à grande distance dans un obscur couloir de la ruche Lastrati. Malheureusement, le matériel qui m'a été prêté par le gouverneur est obsolète, ce qui explique la qualité médiocre de ce cliché. J'enquête en ce moment même pour déterminer si il s'agit de négligence, d'un manque de coopération envers l'Inquisition ou d'une tentative ridicule de couvrir l'être ailé. Je me chargerai moi même de prononcer la sentence le cas échéant, ainsi que mes pouvoirs m'y autorisent.

Dans les jours qui viennent, je recevrai un appareil de prises de vues hautement perfectionné qui me permettra de prendre de meilleures images à verser au dossier. Néanmoins, je tenais a vous adresser celle-ci afin que vous puissiez des maintenant juger de l'aspect démoniaque et effrayant de la mutation du sujet. Pouvons nous vraiment laisser une aussi répugnante créature prêcher la gloire de l'Empereur et pervertir Son Image même à travers des systèmes planétaires entiers?

"Le savoir c'est le pouvoir, cachez le bien"
Inquisiteur Raphaël Agmar
Monde ruche Lastrati

Index des personnages

Ae-nea : Grand Prophète du vaisseau monde Hiril Amrath (Destinée de la Dame).
Arthobald Trist : Premier Grand Maître des Emerald Warriors.
Blandine : Prêchesse ailée
Furlan Cerdeiki : Actuel Maître des Laurelyn Avengers.
Gorthaur : Seigneur World Eaters, assassin de Maejima et de Laurelyn.
Hammer : Dreadnought vénérable du chapitre des Tears Of Doom.
Inquisiteur Raphaël Agmar : Chargé de la surveillance et de l'évaluation de Sœur Blandine
Kyra : Exarque Banshee luttant intérieurement contre le démon.
Laurelyn : fille d'Arthobald et Maejima, sacrifiée dans l'Oeil de la Terreur .
Lucido : Chapelain en charge de la compagnie de la mort des Tears Of Doom.
Maejima : Native de Lusitania, épouse d'Arthobald, mère de Laurelyn.
Radamanth Némès : Chapelain commandant la quatrième compagnie des Laurelyn Avengers.
Soulcatcher : Epée démon contenant l'âme de Maejima.

Index des lieux et noms courants

Lusitania Secundus : monde natal des Emerald Warriors.
Emerald Warriors : Chapitre Space Marine décimé et rebaptisé Laurelyn Avengers.
Laurelyn Avengers : Chapitre Space Marine, ennemi juré des World Eaters.
Tears of Doom : Chapitre Space Marine descendant des Blood Angels.
Hiril Amrath : Vaisseau monde eldar dont le nom signifie Destinée de la Dame.
Monde ruche Lastrati : Dernière position connue de Sœur Blandine.

Les Tears of Doom

Le chapitre des Tears of Doom fut créé il y a plus de 3 000 ans à partir de la souche génétique des Blood Angels. Son agonie commença presque immédiatement. Pourquoi le gène de Sanguinius fut-il utilisé alors que ses effets secondaires étaient bien connus depuis longtemps, nul ne saurait plus le dire aujourd'hui. Même au sein des Tears of Doom, un tel savoir a été perdu depuis bien longtemps. Expérience malheureuse, ignorance ou volonté délibérée, toujours est-il qu'il devint très vite évident que la rage noire qui frappait quelques Blood Angels avant les batailles ravageait littéralement les rangs des Tears of Doom. Le pourcentage de frères touchés passa de quelques pour cent à plus de soixante dix pour cent en moins de cinquante ans. Le déclenchement de la maladie était si fréquent que bien vite, les seuls combattants réellement expérimentés furent les Dreadnoughts, dont l'état de cyborg semblait stopper la progression de la rage.

Luttant pour sa survie, le chapitre adopta une organisation propre et une politique de recrutement intensive. Une compagnie entière regroupant la plupart des vétérans sains fut consacrée au seul recrutement. Ce recrutement a lieu majoritairement sur des mondes lointains aux frontières de l'Impérium, loin des yeux indiscrets et des rumeurs. On peut l'assimiler davantage à des raids visant à ramener des prisonniers qu'à des campagnes de recrutement telles que les pratiquent les autres chapitres. De plus, ces raids sont permanents chez les Tears of Doom. Les "recrues" ayant survécu aux premières sélections sont envoyées sur un vaisseau spécial vers le reste du chapitre. Ce vaisseau, qui ne cesse de faire la navette entre les compagnies de combat et les avant-postes de recrutement, est équipé pour la préparation physique et l'endoctrinement des futurs marines. En parvenant au QG des Tears of Doom, les nouveaux venus ont embrassé sincèrement la cause de l'Empereur et du chapitre. Les autres ont été efficacement détectés et éliminés au cours du voyage.

Dès leur arrivée, les jeunes recrues sont affectées à l'une des quatre compagnies de scouts du chapitre et partent en mission encadrés par un vétéran sain. Chaque compagnie de scout est composée de soldats de niveau différent, les débutants forment la dixième et ceux qui atteignent la septième sont déjà des combattants confirmés. Les statistiques secrètes du chapitre montrent que 10% seulement des scouts de la dixième compagnie arriveront jusqu'à la septième. 40% sont perdus au combat et 50% succombent à la rage noire et intègrent la compagnie de la mort.

La première compagnie est intégralement composée de Dreadnoughts, en nombre bien plus importants que dans les autres chapitres, une centaine en tout. Les frères vétérans qui estiment que leur savoir devient trop précieux pour être perdu dans une attaque de rage noire, demandent souvent à intégrer un sarcophage bien qu'ils ne soient ni blessés ni malades. C'est grâce à ces sacrifices que le chapitre continue de bénéficier d'une grande expérience du combat malgré le taux extrême de turn over parmi ses troupes.

La deuxième compagnie est la compagnie de la mort du chapitre et son encadrement de chapelains. Le chapelain Lucido qui commande la compagnie fait figure de légende au sein du chapitre car son esprit n'a pas vacillé une seule fois au cours des 300 ans de sa vie au contact de ses frères devenus fous. D'aucuns prétendent que c'est ce contact permanent avec les symptômes de la rage qui l'a immunisé.

La troisième compagnie est comme on l'a vu chargée du recrutement.

Les quatrième et cinquième compagnies sont composées de personnel en marge du chapitre, principalement des techmarines et techniciens affectés à l'entretien des Dreadnoughts et des apothicaires et chercheurs qui étudient les effets et les remèdes à la rage noire. Dans un chapitre ordinaire, ce personnel n'est pas intégré en compagnie mais il s'agit dans le cas présent pour la plupart de personnel temporaire détaché du chapitre des Blood Angels ou d'autres descendants et qui sont parfaitement aptes au combat si le besoin venait à s'en faire sentir (en pilotant des Land Speeders par exemple).

Malgré la demi trahison qu'a constituée à leurs yeux le seul fait de leur création et leur comportement hyper agressif en situation de stress, les Tears of Doom n'en restent pas moins fidèles à l'Empereur et vénèrent Sanguinius, le Primarque de leur primogéniteurs.

Hiril Amrath

Privé de son avatar depuis la Chute, le vaisseau monde était resté en marge de la Voie de l'eldar, mené par des grands prophètes manquant d'envergure et d'ambition. Une centaine d'années plus tôt, cependant, une figure charismatique s'éleva pour prendre le commandement du vaisseau, le Grand Prophète Kydelas. Sous son impulsion, le vaisseau sombra insensiblement dans l'ombre de Slaanesh. Régulièrement, de grandes orgies étaient organisées, des combats mortels se déroulaient entre guerriers pour le plaisir de spectateurs enivrés de sang et de violence. Les raids planétaires devenaient aléatoires et dégénéraient en massacres et en rafles. Souvent les plus décadents parmi les guerriers s'endormaient à même le sol, contre le corps des sacrifiés qui gisaient dans des flaques de sang.

A la même époque, une jeune archonte du nom d'Ae-nea poursuivait son apprentissage. Un jour qu'elle s'entraînait au difficile art de la divination, ses osselets lui envoyèrent une horrible vision du vaisseau finalement dévoré par le chaos, de massacres fratricides au nom du Dieu des Plaisirs, des âmes nourrissant le Grand Dévoreur. Elle reprit connaissance terrifiée et le rire de Slaanesh la hanta pendant des jours. Après cette épisode, elle se concentra totalement sur son enseignement et ses progrès furent très rapides. Veillant à ne pas être découverte, elle commença à sonder l'esprit de ses professeurs puis confia sa vision au plus fiable d'entre eux. En quelques semaines, elle s'était attachée une garde d'archontes et de prophètes fidèles et ils commencèrent le périlleux exercice de sonder les exarques et les guerriers aspects. Finalement, Ae-nea fut à la tête d'une armée soudée et acquise à sa cause: ramener leur vaisseau monde sur la Voie de l'eldar. Ses forces représentaient à peu près un quart de la population totale du vaisseau. L'heure était venue.

L'attaque fut lancée après une orgie et de redoutables guerriers furent tués dans leur sommeil. Néanmoins, Kydelas réussit à s'enfuir et organisa la contre attaque. La guerre civile fit rage pendant plus d'une semaine, infligeant de terribles dégâts au vaisseau. Des secteurs entiers furent livrés au vide glacé de l'espace après des tirs maladroits trop près de la coque. Enfin, Ae-nea réussit à tendre une embuscade à son ennemi. Leurs volontés s'affrontèrent dans un combat sans pitié, mais le potentiel de la jeune archonte se libéra et fit voler en éclat les défenses de son adversaire.

Après quelques semaines de convalescence, Ae-nea fut nommée Grand Prophète du Vaisseau Monde. Chaque eldar dut se présenter devant elle et son conseil pour être sondé. Ceux dont l'esprit était perverti au delà de tout espoir furent exécutés et leur pierres esprit détruites sans pitié, aux autres, on donna la chance de se racheter. Les runes laissèrent entrevoir un avenir semé d'embûches mais certains fils du destin conduisaient à la Rédemption. Le vaisseau fut rebaptisé Hiril Amarth, Destinée de la Dame, et adopta un nouveau schéma de couleur : un dégradé du noir au bleu clair symbolisant les ténèbres dont ils venaient de sortir et la lumière à laquelle ils aspireraient désormais. Ae-nea fit monter le crâne de son ennemi sur son bâton pour rappeler à tous le sort de ceux qui ne suivraient pas la Voie.

Depuis lors, le vaisseau s'applique à réintégrer la Voie et à être reconnu à nouveau comme l'un des leurs par les autres vaisseaux.

© *Arthobald* – 2001

Le combat de Kyra

Kyra sent le Cri enfler dans ses tripes. Un rapide coup d'œil circulaire lui montre que son escouade est prête. Comme toujours, l'effet de surprise sera prépondérant : les dix Terminators Word Bearers constituent une cible ambitieuse mais primordiale. A son signal, les cinq banshees surgissent du couvert à sa suite. Le Cri jaillit de ses entrailles, douloureux, à travers l'amplificateur de son casque. Les Terminators restent figés de surprise. D'un seul enchaînement de ses deux épées énergétiques, Kyra met trois adversaires à terre. En d'autres temps et d'autres lieux, la vue de cette femme tourbillonnant gracieusement, son épaisse chevelure rose flottant derrière elle, aurait été considéré comme un spectacle de tout premier ordre mais ici, chaque faux pas se paye comptant. L'épée de l'une des banshees rebondit dans une gerbe d'étincelles sur la carapace de son ennemi. Aussitôt, le poing énergétique s'abat sur elle et la disloque. Kyra est en transe, son cerveau ne prend aucune décision consciente, son armure connaît par cœur chaque pas de cette danse mortelle. Son corps vibre du plaisir presque sexuel du combat.

Quelques secondes plus tard, tous les Terminators gisent sur le sol et déjà leur Falcon approche dans le hurlement strident de ses turbines. Haletante, Kyra se précipite pour récupérer la pierre esprit de sa sœur tombée. Quand elle s'agenouille près du cadavre, son cœur s'arrête et son sang se glace. Le gantelet a frappé en pleine poitrine et la pierre salvatrice a été réduite en miettes. Un vertige la saisit alors qu'elle se tient au bord de l'abîme. Une voix chaude et sensuelle lui souffle : " _ Viens de ton plein gré combattre à mes cotés et ton âme sera sauvée. " En même temps, une vague de chaleur irradie de son entrejambe, sollicitant toutes ses terminaisons nerveuses. Elle hurle son refus, son désespoir d'échapper un jour à son destin. Le son qui sort de l'amplificateur suffirait à mettre un adversaire hors de combat. Affolée, Kyra s'aperçoit qu'elle est incapable de s'arrêter. Ses cordes vocales sont à vif, sa gorge en feu et ses tympan menacent d'exploser. Son subconscient prend la seule mesure possible pour la sauver. Elle perd connaissance.

Kyra reprend conscience à l'infirmerie du vaisseau monde. Elle essaie d'appeler mais un millier d'aiguilles semblent se ficher dans ses cordes vocales. Elle porte la main à sa gorge et constate qu'elle était très enflée. Rapidement, un infirmier remarque son réveil. Quelques minutes plus tard, Ae-nea en personne vient à son chevet. Elle lui murmure quelques mots à l'oreille que Kyra n'entend pas et lui caresse doucement la joue. Kyra connaît le motif réel de cette visite et elle en accepte sereinement le verdict. Le Grand Prophète est en train de sonder son esprit pour y rechercher toute trace de corruption. Ae-nea lui adresse un sourire doux en lui pressant la main puis s'éloigne. Elle ne se retourne pas et ne voit pas la larme silencieuse qui coule sur la joue de Kyra. Une fois de plus, elle a réussi à conserver son âme pure et sa fidélité à sa Dame. Elle sait néanmoins que le prochain combat viendra et qu'il sera plus dur encore. Pour une fois, elle s'autorise à verser des larmes sur son propre sort.

A l'époque, elle est jeune et vient de s'engager sur la Voie de la banshee. Le vaisseau est mené par Kydelas le Noir et vole de combat en combat. Déjà son maître d'arme, une exarque nommée Nezcäl a remarqué son agilité et l'a prise sous son aile. Les raids se font de plus en plus nombreux et plus personne ne s'inquiète de leur justification. Kyra progresse à grand pas, suivant et imitant Nezcäl comme son ombre. Un jour, après un nouveau raid couronné de succès, Nezcäl l'invite à célébrer la victoire dans la Haute Salle du Vaisseau. Kydelas est présent, entouré de ses plus fidèles guerriers, une centaine d'hommes en tout. Une cinquantaine de prisonniers Mon-keighs sont enchaînés sur le sol. Après s'être enivrés, ils torturent puis égorgent leurs prisonniers avant de s'accoupler dans leur sang. Les semaines qui suivent sont un long flou de massacres et d'orgies.

Un jour elle s'éveille entre les corps tièdes de ses frères d'armes, se lève en s'étirant et jette un œil sur la surface polie du mur pour admirer sa silhouette athlétique. La terreur qu'elle ressent en voyant son reflet lui fait l'effet d'une douche froide. Ce n'est pas sa peau couverte de sang séché qui lui glace le sang mais son épaisse chevelure blonde: en une seule nuit, ses cheveux ont pris une teinte rose caractéristique. Elle pourrait en rire si elle ne connaissait pas la signification de cette ignoble couleur: Slaanesh a posé les yeux sur elle et

l'a irrémédiablement marquée. Par sa conduite décadente, elle lui a ouvert son âme. Teindre ses cheveux serait inutile, les eldars ont le pouvoir de connaître l'âme de leur frères d'un seul regard. Elle devrait donc porter son déshonneur à la vue de tous.

Dans les longs couloirs du Vaisseau Monde, elle voit dans les yeux de ses frères tantôt la désapprobation, la peur, la complicité et bien peu lui adressent la parole. Plusieurs jours durant, elle reste cloîtrée dans sa petite cabine, retrouvant ses sens émoussés par les orgies. Son instinct de guerrière lui hurle que quelque chose ne va pas, l'atmosphère est chargée d'électricité et de tension. Elle se rue dans une course au moment où une terrible frappe psychique secoue le Vaisseau. Son esprit vacille, elle tombe à genoux, groggy par le choc. Au loin, elle entend le hurlement caractéristique des shurikens qui déchirent l'air : une attaque est en cours. Elle titube jusqu'à sa cabine et revêt son armure d'exarque puis se précipite en direction des combats, ses épées à la main. Plusieurs corps jonchent le sol, déchiquetés par les lames caractéristiques des shurikens du Vaisseau. Au détour d'une course, elle tombe sur un petit groupe composé de cinq prophètes, quelques dragons et scorpions. Elle détecte un frémissement d'air dans son dos à l'instant où une araignée spectrale la saisit et l'immobilise. Un des psyker s'approche d'elle et lui met la pointe de son épée runique sur le cou. Une mutinerie! Avant même que la peur ne s'empare d'elle, son âme a été sondée et son sort scellé. Le prophète retire son épée et s'adresse à elle :

" _ Quel aveuglement et quelle naïveté furent les tiens, pour te tenir au beau milieu d'êtres corrompus par l'Ennemi et garder malgré cela ton âme dévouée à notre race. Si tu me jures fidélité, de grandes victoires t'attendent mais l'ultime combat pour la sauvegarde de ton âme, tu devras le mener seule. "

S'agenouillant devant le prophète, Kyra lui offre ses épées :

" _ Je n'aurai de cesse de racheter la sottise de ma conduite et l'honneur de la Voie que j'ai choisie. Si un jour l'Ennemi venait à prendre le dessus, je t'implore de mettre dignement un terme à ma vie. "

" _ Rien de tout cela ne sera possible si le Vaisseau tombe. Allons au combat pour notre salut ! "

Les combats font rage des heures durant. Kyra est sidérée de voir le nombre d'hérétiques gagnés à la cause de Kydelas. Et elle, toute à son entraînement, ses raids et son plaisir n'y a vu que du feu. Enfin, ils arrivent devant les portes de la grande salle, où sont retranchés Kydelas et sa garde rapprochée. Les portes rapidement jetées à terre et l'ultime combat s'engage. L'air crépite d'énergie psychique brute. Kyra repère Nezcäl auprès de Kydelas, leurs regards se croisent. Libérant leur cri, les deux banshees se jettent l'une sur l'autre. Le Cri de Kyra reflète la rage et le désespoir, celui de Nezcäl le plaisir du combat et des expériences nouvelles. La détresse d'une âme damnée est la plus forte, la concentration de Nezcäl vacille au moment crucial et Kyra la blesse mortellement d'un seul coup de lame. Son corps la pousse à mutiler le cadavre encore et encore pour lui faire payer mais elle garde son sang froid et se détourne pour chercher de nouveaux adversaires. Kydelas gît au sol, son casque fendu à ses côtés, le visage figé dans un hurlement de rage : du sang coule encore de ses oreilles et ses yeux semblent avoir explosé. Le silence soudain lui semble assourdissant.

© *Arthobald* – 2001

Le destin de Gorthaur

C'était un piège et il venait seulement de s'en rendre compte. Les obus d'artillerie et les fusées de Whirlwind s'abattaient en une pluie ininterrompue de fer et de feu sur les immeubles alentours, laissant présager l'imminence de l'assaut. Cette planète avait représenté une cible idéale pour un raid de ses World Eaters et ils avaient foncé droit dessus. Maintenant qu'ils étaient cloués au sol, Gorthaur comprenait qu'il avait été manipulé. Cependant, ce n'était certainement pas du genre de ces couards d'impériaux de livrer volontairement une planète au pillage pour coincer une horde de berserkers, aussi redoutable et réputée soit elle. Alors qui?

Soudain à travers un trou du mur, il aperçut un Land Raider en approche. La livrée verte du tank lui était étrangement familière et il comprit en distinguant l'araignée noire qui ornait son flanc. Les Emerald Warriors. Enfin ils se retrouvaient. Bien sûr eux seuls le haïssaient au point de lui livrer une planète pour l'appâter. Dans sa main, sa fidèle épée démoniaque, Soulcatcher, se mit à vibrer et à luire doucement. Le métal tremblait si intensément que l'épée émettait une longue et douloureuse plainte. Gorthaur ne l'avait jamais vue dans un tel état et il attribua cela à l'excitation de retrouver ses ennemis les plus acharnés. Lui aussi était impatient d'en découdre.

Le sang de Nemes bouillonnait également. Après des mois de préparation, les mâchoires du piège s'étaient refermées. Des mois passés à détourner l'attention des bureaucrates impériaux et surtout à esquiver la curiosité sans fin de l'Inquisition. Ils revendiqueraient aussitôt l'épée s'ils en avaient vent et cela, il fallait l'éviter à n'importe quel prix. Depuis qu'ils avaient appris son existence, la récupération de l'épée était devenue leur priorité absolue et le chapitre avait mis toutes ses ressources en jeu pour arriver à ce moment précis. Le vaisseau des World Eaters avait été détruit en orbite quelques heures plus tôt, bloquant toute retraite aux hérétiques. Il fallait maintenant agir au plus vite, avant que tout ce grabuge n'attire l'attention de gens bien intentionnés mais qui n'étaient pas les bienvenus. Son communicateur lui signala qu'un intense signal d'activité démoniaque avait été repéré par l'archiviste du chapitre à quelques centaines de mètres seulement de leur position. Le Rhino obliqua immédiatement. Enfin, son destin allait s'accomplir.

Après un dernier tir de barrage en forme de bouquet final, les Avengers prirent position dans les ruines pour accueillir les berserkers. En bon fanatiques, ceux-ci ne tardèrent pas à surgir de leur couvert, à peine protégés de quelques tirs d'autocanon. Aussitôt ils furent accueillis par les bolters lourds et les lance plasma embusqués des Avengers. La première vague fut fauchée entièrement mais donna suffisamment de répit aux troupes d'élite du Dieu de la Guerre pour arriver au corps à corps.

Gorthaur avait compris que quelque chose n'allait pas avec son vaisseau amiral. Ses appels restaient sans réponse, ce qui signifiait que lui aussi était tombé dans l'embuscade et qu'ils allaient devoir rester sur la planète plus longtemps qu'ils ne l'auraient souhaité. Mais après tout, Khorne n'était pas regardant sur la provenance du sang et des crânes. Si il parvenait à lui en offrir suffisamment, alors certainement que son Dieu lui donnerait un petit coup de pouce pour quitter cette maudite planète, vaisseau ou pas.

Ayant repéré la ligne d'attaque des Marines, il ordonna la charge. Une marée rouge s'élança pour traverser le découvert en hurlant. De nombreux berserkers furent touchés et s'écroulèrent pour être piétinés par les autres. Le déluge de feu cessa quand ils furent trop près des serviteurs du faux empereur. Gorthaur nota avec satisfaction que sa garde rapprochée était encore au complet. Dans sa main, Soulcatcher hurlait de plus belle, semblant être animée d'une volonté propre. Le contact fut d'une violence extrême. Il abattit d'emblée deux marines au casque noir. Tout en combattant, il concentra sa volonté pour invoquer des créatures du Warp à la rescousse. Souvent, leur arrivée en plein corps à corps suffisait à faire basculer le combat. Il sentait les démons attirés par le sang et les fracas du combat, à la lisière de la réalité. Mais quelque chose s'interposait, une volonté étrangère,

qui n'était pas celle familière d'un psyker ou d'un archiviste. Celle ci semblait pouvoir influencer et repousser les démons, qui s'éparpillèrent à nouveau dans le Warp à la recherche d'un point d'entrée plus aisé. Le phénomène n'avait duré que quelques secondes mais avait monopolisé son attention plus qu'il n'était raisonnable. Il reprit ses esprits juste à temps pour voir un diable en armure noire se jeter sur lui, la bouche tordue de haine et un œil rouge fixé sur lui. L'apparition lui asséna un terrible coup de son Crozius. Gorthaur para en catastrophe avec son bras qui fut broyé par la décharge d'énergie. Soulcatcher tomba à terre. Gorthaur repoussa son adversaire et tenta de le frapper de sa hache mais celui ci esquiva facilement, braqua son pistolet à plasma et pressa la détente. Sachant que son armure avait peu de chance d'y résister, Gorthaur se jeta en arrière et évita la décharge brûlante de plasma mais il trébucha. Derrière lui, Soulcatcher sembla se tordre comme un serpent et se dressa pour accueillir son maître. La lame traversa l'armure et la chair de part en part, dans un hurlement terrifiant, qui tenait à la fois d'une joie bestiale et d'un chagrin insondable. Les berserkers rompirent le combat en voyant leur Seigneur succomber à sa propre arme, y devinant le signe que Khorne n'était pas satisfait de leur moisson. Les Avengers ne se donnèrent pas la peine de les poursuivre. Leur mission était un succès.

Immédiatement, Némès activa sa balise. Plusieurs Thunderhawk jaillirent au ras des buildings. L'un d'eux s'immobilisa à quelques mètres et deux Techmarines en jaillirent, portant un lourd sarcophage. L'épée s'était tue et ne bougeait plus, elle semblait totalement inerte. L'un des techmarines se saisit précautionneusement du pommeau grâce à son servo-bras, la dégagea du corps du Seigneur du Chaos et la déposa dans le sarcophage de plastacier. Némès les accompagna dans le Thunderhawk qui décolla sans attendre. Le temps de se sangler et le vaisseau accéléra au maximum à pleine inclinaison pour rejoindre la flotte en orbite. Une heure plus tard, il ne restait plus de Space Marines sur la planète et la flotte prenait le large à vitesse maximum. Quelqu'un d'autre s'occuperait de nettoyer les derniers berserkers piégés sur la planète et que le dernier bombardement orbital destiné à faire disparaître traces et témoins du lieu de l'embuscade n'aurait pas tué.

Debouts sur la passerelle de commandement du vaisseau amiral, Le Maître Cerdeiki et le chapelain Nemes fixaient une longue épée prisonnière d'une cloche de verre blindé. L'épée nommée Soulcatcher luisait et vibrait faiblement, produisant un gémissement étouffé par l'épaisseur du vitrage. Cerdeiki prit la parole :

" _ Notre but premier est maintenant atteint, et nous voilà impuissant. L'âme de Maejima est prisonnière de cet artefact et nul ne sait comment l'en délivrer, ni même si elle n'a pas été corrompue par tant de siècles au contact des démons.

_ Son comportement au cours du combat semble indiquer que l'âme est toujours pure et lucide, rétorqua Némès.

_ Peut être, ou alors s'agissait il uniquement d'un acte de vengeance, un sentiment que nous comprenons parfaitement et qui n'a rien à voir avec la pureté ou la lucidité. "

Un long silence s'ensuivit tandis que les deux hommes les plus expérimentés du chapitre réfléchissaient. Le Maître reprit la parole, sa voix trahissait un profond désarroi:

" _ Qu'allons nous faire maintenant ? En détruisant l'épée, nous risquons de livrer l'âme à une entité du Warp. Nous savons tellement peu de choses et nous ne pouvons prendre conseil sans nous dénoncer et nous condamner.

_ Au près des hommes, c'est exact, mais il existe une race qui connaît la vie après la mort et les entités démoniaques. Leur technologie et leur savoir est immensément supérieur au nôtre.

_ Les elders? Etes vous devenus fou ? Ils nous méprisent et refusent tout contact avec les humains. Ce sont nos ennemis, bien que rarement nous les ayons combattus.

_ Des rumeurs racontent que certains Inquisiteurs ont lié des liens très étroits avec eux, au point même de partager quelques miettes de leur savoir.

_ Mensonges !

_ Les pierres esprits sont le seul espoir de Maejima. Si l'un de leur psyker parvenait à transférer l'âme de Maejima dans une de leurs pierres, nous pourrions détruire l'épée.

_ Hérésie! Si Terra entend parler de ce plan, le chapitre sera excommunié!

_ Je ne vois pas d'autre moyen. "

Une fois de plus, un long silence s'établit entre les deux hommes. Une fois déjà, le chapitre avait ignoré son allégeance pour agir dans son propre intérêt . Et il en avait été pardonné.

" _ Cette conversation doit rester strictement confidentielle. Les vaisseaux mondes elders sont impossibles à repérer mais une de nos unités est actuellement en mission secrète sur le

monde ruche de Lastrati. Ils ont signalé récemment la présence d'un ou plusieurs psykers eldars à proximité immédiate. Sous couvert d'une inspection de la mission, vous allez vous rendre sur Lastrati et tenter d'établir le contact avec les extra-terrestres. Vous disposerez d'une copie de toutes nos archives les concernant pour le voyage. Tout laisse à penser que si nous ignorons tout de leur langage, eux connaissent parfaitement le nôtre. La discrétion est fondamentale car l'Inquisition est aussi présente sur place.

_ Je prendrai contact et leur demanderai conseil sur la conduite à suivre. Nous n'avons pas de contentieux avec eux aussi accepteront ils peut être de nous aider.

_ C'est notre dernier espoir. Vous partirez dès que vous serez prêts. "

© *Arthobald* – 2001

L'appât

Une fois encore, Kyra sentit la frénésie de la bataille l'emporter sur sa raison. D'un geste élégant, elle fit tourner sa double lame au bout autour d'elle, envoyant deux adorateurs de Slaanesh au tapis. Pour un guerrier ayant suivi la Voie de la Banshee depuis de longues années, les fragiles humains ne constituaient pas des adversaires très redoutables. À sa grande satisfaction, la pile de corps commençait à grandir à ses pieds, faisant trébucher les nouveaux assaillants tandis qu'elle même dansait avec légèreté sur les membres tranchés.

Tout à coup, elle sentit un picotement au niveau de son bas-ventre et de sa poitrine. Une seconde plus tard, ses senseurs auditifs relayèrent un ignoble bruit de chair déchiétée et d'os broyés à quelques mètres à peine. La sensation au niveau de son bas-ventre se transforma en caresse lascive, lui arrachant presque un orgasme. Si elle n'avait pas été aussi mortellement effrayée, elle aurait probablement été gênée d'entendre son gémissement de plaisir amplifié par son masque de Banshee. Le silence était tombé lourdement sur la chapelle. Dans l'ombre, deux yeux rougeoyants de malice et d'une perversion sans âge étaient fixés sur elle, à plus de cinq mètres du sol. La Bête s'avança dans la lumière, se révélant dans toute son horrible splendeur. Plusieurs membres de la secte moururent immédiatement d'embolie ou tombèrent dans un profond état de choc. Tous les autres tournèrent les talons et s'enfuirent : rien dans les discours enflammés du démagogue ne les avait préparés à une telle horreur.

Le monstre ruisselait du sang de son hôte, mais cela ne suffisait pas à masquer son impressionnante musculature. Ses sabots claquèrent sur les dalles. Le démon avait une tête bovine allongée sertie de longues cornes.

Ses naseaux exhalaient un souffle musqué enivrant, mais le masque de Kyra réussit à filtrer le poison. Ses jambes et son buste paraissaient humains, mais à ses épaules étaient rattachés quatre membres épais. L'un d'eux brandissait une gigantesque épée aux reflets iridescents, un autre avait la forme d'une énorme pince organique. Les deux autres semblaient avides d'attirer l'eldar dans une étreinte mortelle.

La Bête avait avancé de plusieurs pas avant que Kyra ne sorte de sa torpeur et se mette en mouvement. Ramenant sa lance contre son corps, l'exarque feinta sur la gauche avant de se jeter entre les jambes de la créature. Elle se redressa à la vitesse de l'éclair, jeta sa lance en arrière dans un mouvement tournant dans l'espoir de cisailler les jambes du démon mais la lame énergétique ne rencontra que du vide. Sans même se retourner, Kyra franchit la porte au sprint. Son esprit avait momentanément cédé sa place, laissant l'armure d'exarque réagir sans interférer. Tandis qu'elle courrait dans un couloir sombre, son cerveau reprit les rênes malgré la gangue de terreur qui l'enserrait.

Elle ne savait pas où elle était ni où se trouvait son escouade. Pour ces fautes, elle risquait un châtimeur bien pire que celui qu'elle infligeait à ses soldats quand ils commettaient ce genre d'erreur. Le démon dévorerait sa pierre esprit et son âme serait damnée pour l'éternité.

La Bête, beaucoup moins agile, avait perdu sa trace, mais il la cherchait activement, projetant méthodiquement des ondes psychiques à la rencontre de la signature mentale particulière de la banshee. Celle-ci était arrivée dans une immense salle où le culte devait être célébré. D'énormes piliers soutenaient la voûte à plusieurs dizaines de mètres au-dessus du sol et une coupole s'élançait dans le ciel à la verticale d'un autel richement sculpté. La sortie ne devait plus être loin. Une nouvelle fois, les zones érogènes de Kyra subirent un assaut qui la fit frissonner. Quelques secondes plus tard, tout un pan de mur explosa sous l'impact monstrueux de l'épée du Gardien des Secrets et celui-ci pénétra dans l'église.

Au même instant, une voix impérieuse retentit dans son esprit : "_ A COUVERT !". Répondant automatiquement à la voix du Grand Prophète, l'armure se jeta dans une niche creusée dans le mur le plus proche. Une seconde après, la coupole fut frappée d'un seul coup au but de canon à Prisme et s'écroula dans un fracas d'apocalypse, pulvérisant l'autel impur sous d'énormes blocs de pierre. À peine le dernier bloc au sol, un sifflement aigu retentit quand un Falcon se précipita dans la brèche, faisant feu sans discontinuer. La puissance des lasers, largement diffusée par l'épaisse poussière qui saturait l'air, ne fut pas suffisante pour inquiéter le Gardien. Une escouade de Dragons de Feu jaillit de l'antigrav qui décolla immédiatement. Ils furent avalés par la poussière qui tourbillonnait, recouvrant tout. À peine le Falcon était-il passé au travers du trou dans le toit qu'un nouveau sifflement annonça l'arrivée d'un Serpent. Il piqua vers le sol, déchargea cinq gardes fantômes avant de repartir dans un hurlement de turbines. En quelques secondes, le commando eldar forma un

demi cercle à bonne distance du démon et ouvrit le feu. Celui-ci lança un hurlement de frustration et de rage quand il fut forcé de renoncer à son enveloppe physique martyrisée pour retourner dans le Warp.

Kyra n'éprouvait nulle rancœur à l'idée d'avoir été utilisée comme appât pour le Démon. Le résultat valait bien les énormes risques que le Grand Prophète lui avaient fait courir en retardant l'équipe de sauvetage. Peut-être était-ce aussi une marque de confiance dans ses capacités. Elle était également trop fatiguée pour se demander dans quelle mesure son armure avait été complice, jamais auparavant elle ne l'avait ressentie autant comme une entité propre qu'aujourd'hui. Elle se laissa tomber sur le plancher du Falcon qui venait d'atterrir et son armure la coupa de tout contact avec l'extérieur, vigilante pendant que son occupante dormait.

© *Arthobald* – 03/2002

États d'âmes

Une fois de plus, Kyra sentait l'excitation familière d'avant bataille l'envahir. La mission d'aujourd'hui était de grande envergure, et de la plus haute importance. Les Mon-keigh avaient réussi à capturer un serviteur des anciens Dieux et une colonne de blindés ramenait la chose au poste de commandement.

La planète était en état de guerre totale et les humains pensaient que le transport au sol restait le moyen le plus sûr. Ae-nea s'était arrangée pour que 2 ThunderHawks soient abattus la semaine précédente pour influencer leur décision. La petite manipulation avait parfaitement fonctionné et la présence des eldars n'avait pas été détectée.

La force eldar progressait maintenant à pleine vitesse, au ras des dunes. De loin, on aurait dit qu'une tempête de sable se levait mais cette tempête-là était bien plus mortelle. Trois prismes en formation en V inversé ouvraient la marche, précédant de quelques secondes 5 falcons contenant des troupes anti-chars. Les 5 serpents venaient en troisième vague, avec leur chargement de spécialistes du corps à corps.

La colonne de blindés comptait pas moins de 9 chars, 3 prédateurs ouvraient la marche, 2 autres surveillaient les arrières et 4 rhinos entouraient le Land Raider renforcé de la Death Watch.

Les prismes firent feu avant d'opérer chacun une manœuvre d'évasion différente. Le premier predator explosa littéralement tandis qu'un autre glissait de la dune sur laquelle il se trouvait avant de faire plusieurs tonneaux et de s'immobiliser sur le toit, impuissant. En quelques instants, un observateur extérieur aurait jugé que la situation devenait extrêmement confuse et incontrôlable. En réalité, chaque camp maîtrisait parfaitement son sujet. Un rideau de fumigènes opaque s'éleva autour des chars Space Marines. Contrairement à ce qu'avaient espéré les eldars (sans trop y croire), le Land Raider ne tenta pas de fuir, mais resta sous la protection de son escorte.

Les Falcons déposèrent leur chargement avant de redécoller sans avoir tiré. Aussitôt, les dragons de feu lâchèrent des salves incandescentes sur les tanks. Deux rhinos dégagèrent une épaisse fumée noire tandis que leurs flancs fondaient littéralement sous la chaleur. Les marines embarqués en sortirent et trouvèrent une position de tir mais le nuage de sable et de fumigènes était renforcé par plusieurs archontes qui utilisaient leur pouvoir pour dissimuler les assaillants. Bien vite, les deux derniers predators furent neutralisés par des gardiens de choc munis de grenades à fusion.

Avant que la bataille ne tourne à l'échange de tir, les serpents s'approchèrent au plus près de la colonne de blindés blessés et les troupes d'assaut se lancèrent contre la ligne des Space Marines. Kyra jaillit en face du Land Raider suivie de son escouade. Toute l'opération reposait maintenant sur les fuseurs des dragons situés de chaque côté des banshees. Les guerriers aspects concentrèrent leur tir sur la porte latérale du gigantesque véhicule noir. Pendant quelques secondes, Kyra douta de la capacité des armes à fusion à percer le blindage de céramite mais finalement, les gonds chauffés à blanc cédèrent et la porte s'effondra sur le sol. Aussitôt, cinq marines en armure noire et argent firent irruption et chargèrent en lâchant des rafales de bolts.

Kyra engagea celui qui paraissait être leur commandant. Il la dominait de près de deux têtes et semblait quatre fois plus large qu'elle. Malgré l'allure pataude de son armure, il se montrait étonnamment vif et sa force considérable suffisait à contrer l'agilité de la banshee. Kyra feignait et virevoltait en utilisant toutes les ressources de son art mais le Marine contrait ses attaques avec une économie de mouvement déconcertante, parvenant même à plusieurs reprises à prendre l'initiative et à asséner des coups qui faisaient trembler les os de l'eldar.

Du coin de l'œil, elle vit trois rangers pénétrer dans le véhicule. Il fallait qu'elle tienne le coup encore quelques secondes et elle pourrait se désengager de ce combat épuisant. Soudain, les sens surentraînés de la banshee anticipèrent une minuscule faille dans la garde de son adversaire. Peut-être avait-il lui aussi remarqué le mouvement furtif des rangers. Elle lança tout le poids de son corps dans un mouvement tournant de sa lance. Par un réflexe

surhumain, le capitaine réussit à mettre sa lame en opposition. Les deux armes énergétiques se rencontrèrent dans une gerbe d'étincelles et explosèrent. Le coup qui aurait dû décapiter le Marine ricocha sur son épaulière et laboura son casque.

Le colosse en armure noire s'écroula en arrière contre le flanc du Land Raider, perdant son casque qui s'était désolidarisé après que les senseurs visuels et le respirateur aient été mis hors d'état. Vive comme l'éclair, Kyra retourna sa lance pour donner le coup de grâce avec sa deuxième lame au moment exact où le signal de repli retentit au-dessus du fracas de la bataille. Elle retint son geste au dernier moment et dévisagea son ennemi.

Même à terre et blessé, il dégageait une incroyable impression de puissance, son cou et sa tête étaient énormes. Trois profondes cicatrices parallèles barraient son visage, souvenir probable d'une rencontre avec une griffe acérée. L'un des yeux avait dû être crevé dans l'aventure et brillait maintenant d'un éclair rouge et artificiel. L'autre brillait également mais de haine. Kyra recula presque sous la force de ce regard meurtrier: elle y lisait une soif de tuer tout ce qui était étranger à l'humanité, un intégrisme qui avait dû être inculqué dès le plus jeune âge et renforcé jour après jour jusqu'à ce que le désir de tuer tous les êtres différents soit devenu un réflexe compulsif. Voilà ce qu'étaient les membres de la si crainte Deathwatch: des animaux conditionnés à haïr.

Toutes ces pensées traversèrent l'esprit de Kyra en une fraction de seconde et elle ressentit de la compassion pour son adversaire, en plus du respect que leur combat avait provoqué. Un sifflement strident lui indiqua que son serpent venait de se poser. Il ne l'attendrait pas longtemps. Mue par une impulsion irrésistible, elle arracha son masque pour plonger son regard dans celui de son ennemi. Durant une demi-seconde qui lui sembla une éternité, leurs yeux restèrent soudés puis Kyra abaissa imperceptiblement son menton et fit volte face. En quelques pas, elle fut à bord du serpent qui s'arracha à la dune et fila au ras du sol. Le sable soulevé par les moteurs aurait empêché quiconque de discerner le sourire triomphant qu'elle avait arboré en se retournant : dans le regard du Marine, quelque chose s'était altéré quand il avait croisé le sien. Elle ne saurait jamais quoi.

© *Arthobald* – 08/2002