



Histoire de Talabheim

Le cratère de la Wyrme

La cité de Talabheim trouve son nom dans le lien profond qui l'unie à Taal, le Dieu de la Nature. Elle fut fondée dans un cratère qui, selon la légende, fut créé lors d'un combat entre Taal et un gigantesque Wyrme. On raconte que des fermiers retrouvent parfois des écailles de la créature qui sont alors revendues sous le manteau pour la fabrication d'objets rares.

La cité fut construite par les descendants de l'ancienne tribu des Taléutes et il fallut plus d'une génération pour la bâtir. C'est donc Talgris, fils de Kruger, qui acheva l'œuvre de son père. Alors que la citée était naissante, l'Histoire dit que Sigmar la traversa lors de son périple pour quitter l'Empire et aller vers l'Est. Il s'arrêta au pied du cratère et dit à ses habitants que si Talabheim allait devoir traverser nombre de tempêtes, elle ne tomberait pas tant qu'elle serait fidèle à sa divinité tutélaire : Taal.

Sigmar resta alors partager un repas avec Talgris et ils parlèrent de Kruger avec qui Sigmar avait combattu. Sigmar reprit ensuite la route, refusant l'hospitalité de Talgris à rester quelques nuits. Sigmar, dans un geste de bonté et pour remercier Talgris, lui offrit sa monture blanche avant de reprendre la route, pour ne plus jamais revenir. Vingt ans plus tard, un prophète annonça que Sigmar s'était élevé au rang de Dieu. Les mots qu'il avait tenu au pied de la cité incitèrent les Sigmarites à ne pas trop faire de zèle auprès des Talabheimers, fidèles croyant de Taal.

Le premier siège et l'esprit d'indépendance

Au quatorzième siècle, les tensions entre Sigmarites et adeptes d'Ulric faisaient rage. La religion était un instrument politique au service des puissants en quête de pouvoir. Les guerres intestines durèrent deux siècles aux termes desquelles Heinrich de Middenheim lança son Ost contre Frederik de Talabheim. Les armées de l'ouest s'amoncelèrent aux portes de Talabheim, mais la citée imprenable tenu le siège plus de vingt ans.

Durant cette période de siège, le reste de l'Empire sombrait dans le désordre. A l'intérieur des murailles de Talabheim, le siège était relativement bien vécu. Les champs et les ressources présents dans le cratère permirent de vivre correctement mais sans faste. L'organisation sociale de la cité fonctionnant en cercle fermé déboucha sur la création de nombreuses lois, règles et décrets. Si ces textes étaient propres à leur temps et avaient un sens à cette époque, ils perdurent encore et peu de monde les remettent en cause.

Durant cette période, nommée l'Âge des Guerres, Talabheim gagna encore en esprit d'indépendance. Une tendance qui se confirma en 1750, lorsqu'une armée d'invasion descendit du nord vers Talabheim. La cité fit alors appelle à Horst le Circonspect, son suzerain et Comte Électeur du Talabecland, afin qu'il dépêche son armée pour repousser l'ennemi. Le suzerain ne répondit jamais à l'appel et après le siège victorieux pour Talabheim, cette dernière proclama la sécession avec l'Empire et en vint même à élire son propre Empereur, Ansgar II. Talabheim resta ainsi indépendante durant plus de cinq siècles. Cette période vit la création d'un parlement et d'une organisation interne propre à la cité qui perdura y compris après sa réunification avec la province du Talabecland avec l'Empire.

Les guerres contre le Chaos

Vers l'an 2300, Magnus de Nuln composait une armée pour fondre sur le nord et défaire l'armée Chaotique qui menaçait l'Empire. Dans sa quête, Magnus obtint l'inespéré soutien de Middenheim avec l'accord de l'Ar-Ulric, le chef du Culte d'Ulric. Puis il se rendit à Talabheim et lorsqu'il mit le pied dans la cité, on dit que les loups de la Forêt Sacrée hurlèrent si fort qu'ils en firent trembler les parois du cratère. On dit également qu'un cerf apparut marqué d'un symbole Sigmarite sur son front, confirmant la bienveillance de Taal envers Magnus.

Les dirigeants de Talabheim suivirent Magnus dans sa quête et le Chaos fut repoussé et éclaté. Magnus devint « *Magnus le Pieux* » et fut couronné Empereur tandis que le Comte Électeur du Talabecland qui gouvernait l'Empire lui laissa sa place. Plus jamais le Talabecland ne fut à la tête de l'Empire depuis.

La guerre apporta son lot de malheurs dans les murs même de Talabheim, infestés par la maladie. Les réfugiés venus des terres désolées du nord étaient montrés du doigt puis rapidement expulsés voir lynchés. Talagaad, la cité portuaire qui jouxte Talabheim, fut particulièrement touchée par la peste qui décima une grande partie de sa population. On dit que des colonies de rats géants travaillant pour le Dieu des Mouches (doux nom donné à Nurggle, l'un des quatre Dieux du Chaos) orchestraient en secret l'extinction de l'humanité à grand coups d'épidémies. Mais cette version des faits reste pour la plupart des fables préférant pointer des créatures imaginaires que la désorganisation des humains eux-mêmes.

Deux siècles plus tard, en 2521, c'est le Chaos qui vint à la rencontre des Hommes au travers d'un des épisodes les plus emblématiques de la guerre qui les opposera : la Tempête du Chaos. Là, c'est encore une fois Talagaad qui eut le plus à souffrir des affres de la guerre. Tandis qu'une grande armée était envoyée vers le nord, des flots continus de réfugiés revenaient du front en suivant le Talabec.



Le Comte Électeur du Hochland lui-même vint se réfugier dans la cité portuaire à l'image de nombreux réfugiés de sa province. Les Kislevites, derniers immigrés arrivés dans la ville avant la guerre, voyaient l'arrivée des réfugiés d'un très mauvais œil. Les ressources comme le travail venaient à manquer et tout était sujet à discorde, si bien que l'armée impériale dépêcha des unités sur place pour aider la milice à maintenir l'ordre dans la ville. Les cultes chaotiques profitèrent des tensions pour tenter maintes fois de renverser la ville sans toutefois jamais y parvenir.

Finalement, si Talagaad souffert beaucoup de la période, Talabheim se sortit de celle-ci par le haut, propriétaire de dettes du Hochland comme de l'armée impériale ou du Comte Électeur du Talabecland. La seule chose à déplorer de cette période restera la prise de pouvoir accrue des groupes criminels sur la ville, au grand dam du parlement qui ne sut pas maintenir sa mainmise totale.

La prise de Talabheim

En 2524, alors qu'une cabale politique conduit à l'assassinat de l'Empereur Karl Franz, le Middenland fit sécession et se coupa du reste de l'Empire, refusant l'autorité de sa nouvelle Impératrice. Boris Todbringer, alors à la tête de la province rebelle, annexa la province voisine du Nordland et une partie du Hochland. S'il ne tenta pas de conquérir le Talabecland, il surprit cependant en réussissant à prendre le contrôle de Talabheim sans mener de siège en 2539.

Installés politiquement depuis des années, les Ulricains sont placés à des postes clés de l'administration et de l'armée de Talabheim. Le Comte Electeur du Talabecland, quant à lui, a depuis fort longtemps déserté la ville et sa politique, agacé par le parlement qui y dicte la loi et conteste son autorité. Son influence y est donc faible, voire inexistante.

Mais la ville ne compte pas pour autant que des partisans du Middenland et même parmi les parlementaires opposés politiquement au Comte Electeur du Talabecland, on trouve de farouches opposants au Middenland. C'est ainsi que se forment des poches de résistance à « *l'invasion middenlander* », composées de loyalistes envers l'Empire, de Sigmarites en guerre religieuse contre le Culte d'Ulric ou d'indépendantistes Talabheimers qui n'apprécient ni les Middenlanders, ni les Talabeclanders et qui n'aspirent qu'à être indépendants des uns comme des autres.

Les nains, alliés à l'Empire, quittèrent Talabheim par les tunnels qu'ils connaissaient si bien. Leurs ambassades furent pillées par l'armée et ce qu'il restait de leurs biens fut saisi pour contribuer à l'effort de guerre. Mais les nains, avares qu'ils étaient, ne partirent pas les mains vides. Pour fuir la ville, les nains empruntèrent quelques-unes des innombrables galeries qu'ils connaissaient si bien et par on ne sait quel sortilège, inondèrent ces dernières afin de couvrir leur fuite. Désormais il ne reste de traces de leur passage dans la cité que dans quelques lieux, préservés grâce aux protections runiques qui les rendent impénétrables.

Pour asseoir son autorité, le Middenland acheta une majorité de parlementaires et fit instaurer la Loi Martiale, prévue dans les textes de la ville mais jamais appliquée jusque-là. L'autorité sur la ville était alors assurée par les Seigneurs de Chasses, qui furent tous limogés ou exécutés et remplacés par des proches des Todbringer. Ces manœuvres politiques eurent raison du Fort Schwartz et du quartier de la Porte Nord, dans lesquels s'affrontaient putschistes et loyalistes. L'intendance fut démantelée, les bâtiments abandonnés, l'organisation du quartier bouleversée. Certains bâtiments, symboles de l'autorité passée, furent incendiés. L'ultra autoritarisme de Boris Todbringer fut servi par le nombre incalculable de mesures coercitives mises en place par les textes légaux votés il y a des siècles. Les lieux de Culte à Sigmar furent d'abord fermés sur décision administrative. Ceux qui résistèrent furent saccagés et leurs prêtres lynchés. Les lieux de culte à Sigmar (mais pas sa pratique) furent interdits à Talabheim, avec une relative efficacité.

Mais voilà, peu à peu, la guerre aidant, les caisses du Middenland ne furent plus aussi fournies qu'au début et de la guerre et les parlementaires ne furent plus arrosés autant qu'ils l'étaient. Commença alors un début de remise en question du pouvoir, qui fut immédiatement muselé par quelques arrestations arbitraires et un renforcement de l'armée dans la ville. Les corps militaires furent remaniés pour réduire les couts et faire face aux menaces intérieures comme extérieures. Le parlement fut muselé mais le Middenland perdit la majorité silencieuse en enlevant aux bourgeois leur sentiment de représentativité parlementaire.

Talabheim outragée, brisée, martyrisée mais libérée

Cinq années après la prise de contrôle du Middenland sur la ville, le climat social et économique était très morose. La situation avec l'Empire était loin de s'arranger et Talabheim restait un enjeu dans ce conflit historique du Vieux Monde.

Une fois encore en période d'occupation, des gens se mettaient subitement à disparaître. Chacun sait qu'il s'agissait d'arrestations arbitraires liée à un contexte pré-insurrectionnel. Les autorités restèrent muettes pendant un demi-mois. La situation se crispa, créant une forme de couvre-feu implicite. Personne n'osait sortir et on disait que les inconscients qui tentaient de circuler étaient capturés par les bouchers du Middenland pour être amenés dans les geôles du Fort Schwartz afin d'y être torturés puis tués. Les plus chanceux étaient saignés par des bourreaux qui agissaient dans l'ombre des ruelles et qui laissaient les corps exsangues à la charge des riverains.

Un contingent militaire composé à sa tête de Chevaliers Panthères arriva finalement en ville pour remettre de l'ordre et pour la première fois le pouvoir communiqua. Les crieurs publics arpentèrent les rues lourdement protégées pour informer la population de la propagande officielle. Les autorités tentèrent d'expliquer ces disparitions avec plusieurs versions, la plus récurrente étant celle d'agents de l'Empire venu semer le trouble dans la ville en capturant au hasard des habitants et en les mutilant pour susciter l'indignation et attiser des braises. Malgré tout, rien ne pouvait calmer les Talabheimers et des rumeurs de révolte se faisaient de plus en plus entendre.

Lors du Grand Soir, de violentes émeutes éclatèrent un peu partout dans la ville. Les habitants prirent les armes contre l'occupant. Dans les faits d'arme retenus lors de cette révolte, une explosion retentie dans la Trouée des Guildes, le quartier le plus touché par cette incursion étrangère. Un silo de farine avait explosé. Ce qui ne fut pas détruit par le souffle de l'explosion le fut par la destruction des anciennes fondations souterraines de la ville, qui provoqua un effondrement en chaîne sur plusieurs pâtés de maisons. Une partie du Quartier Châtelain voisin fut englouti dans ce que l'on nomme aujourd'hui « *La Crevasse* ». Le quartier général des forces d'occupation s'y trouvant, la lutte contre l'insurrection paraissait presque impossible. Le reste du quartier, toutes vitres brisées, était recouvert d'une fine pellicule de farine qui se mêlait à la cendre et à la poussière. Talabheim l'imprenable l'était notamment grâce à sa capacité à tenir les sièges, grâce à ses réserves. La destruction d'une bonne partie des moyens de stockage venait bouleverser cet équilibre.

C'est alors que, surgissant des bois, l'armée impériale entoura la ville. Profitant de la panique générale, elle débuta un siège qu'elle gagna en quelques jours seulement. L'armée Middenlander retira ses troupes vers l'ouest, laissant la place à l'Empire qui reprenait alors le contrôle d'une ville mutilée par des semaines de guérilla. L'industrie de la ville, localisée dans la Trouée des Guildes, était à l'arrêt.

À son entrée dans la ville, le Compte Electeur prit la parole au pied de l'Obélisque des Lois. Complètement déconnecté du vécu local, il fit un long et pénible discours à la population. Des agitateurs interrogèrent alors sur des sujets fâcheux. L'Empire avait-il fait exploser les silos pour prendre le contrôle de la ville ? Était-ce un simple accident aux répercussions désastreuses ? Le Compte Electeur ne répondit pas, et quelques jours après, les agitateurs étaient recherchés. De là, une défiance encore plus forte s'installa à l'encontre du pouvoir impérial rétabli.

Talabheim, toujours debout

En 2545, un an seulement après la catastrophe qui ravagea la ville, un nouveau fléau vint la percuter de plein fouet : une invasion Norse. Lars L'Immortel, un puissant chef de clan Norse leva une armée pour piller le Vieux Monde affaibli par ses luttes intestines. La Confrérie de la Salamandre ne put rien faire pour empêcher la force chaotique de fondre vers le sud. L'armée longea ainsi le Talabec et quand elle sembla aller vers l'Est, l'Empire pu la contenir pour la garder le long du fleuve. Plus elle avançait vers le Sud et plus Talabheim se préparait au siège, mais les Norses étaient connu pour entrer d'une manière ou d'une autre dans les villes qu'ils visaient. L'armée s'arrêta donc aux portes de Talabheim et l'organisation se mit en place. Les habitants de Talagaad s'étaient réfugiés dans le cratère avec le reste de la ville pendant que ce qu'ils avaient laissé derrière eux était pillé ou détruit.

Un évènement marqua un tournant dans cette guerre lorsqu'on apprit que Lars L'Immortel avait disparu. Personne ne sait réellement ce qu'il s'est passé mais des rumeurs couraient sur une tentative d'incursion par le gruyère qui traversait la montagne pour passer sous la ville. L'armée, sans chef, mena tant bien que mal le siège. En une semaine, les clans commencèrent à se chamailler. En deux, certains s'entretuèrent. Un conseil de chefs de clan sonna l'attaque générale et l'armée fondit sur Talabheim, tentant par tous les moyens de rentrer dans la ville, peu importe les pertes. Le combat dura une journée et une nuit entière au cours de laquelle les Norses approchèrent dangereusement de la Grande Porte. Une fois presque rentrés, un nouveau coup de théâtre changea la donne : l'armée impériale quitta la ville par le Sud et quitta la région, la laissant en proie aux Norses qui investirent la ville.

S'ensuivre pillages, meurtres, viols, raptus... Les Norses n'épargnèrent rien à personne et la population comme le reste de l'armée propre à la ville s'organisa pour se défendre. Une véritable résistance unifiée vit le jour mais l'ennemi était puissant et des sacrifices devaient être faits. L'armée laissa donc les Norses prendre le contrôle du Suif, d'une partie du Quartier Marchand puis de la Promenade des Dieux. Les Temples furent profanés ou détruits. La relique la plus importante de Talabheim fut volée. Il s'agissait de deux fers à cheval de la monture de Sigmar lui-même, une relique que même le Middenland n'avait pas osé toucher, enfermée dans une chapelle protégée par des Runes Naines que la magie sombre des Norses parvint à briser. Les Norses, peu habitués à rencontrer pareille résistance dans une ville et sans chef, prirent la décision de quitter la ville pour regagner le nord glacial qui les avait vus naître. Ils laissèrent une ville ravagée, en proie aux Gangs, avec un pouvoir inexistant et ayant brillé par sa lâcheté, protégée par les hauts murs du Quartier Châtelain.

La situation politique était tendue à l'égard de l'ensemble des grandes puissances. L'Empire les avait abandonnés. Le Middenland n'était pas intervenu. La Ligue des Cinq Rivages n'avait envoyé aucun contingent militaire malgré que les Guildes soient touchées de plein fouet par l'attaque. Stratégie ou lâcheté, peu importe, les Talabheimers l'ont gardé en travers de la gorge. S'écoula ainsi six années de liberté et de quasi indépendance où aucun pouvoir fort ne vint se saisir de la ville et où le pouvoir en place lâcha du lest pour les gueux, afin probablement d'éviter que la population ne vienne se servir directement chez eux. La population étant encore armée, le pouvoir en avait légitimement peur. Les Kislevites furent rapidement repoussés vers Talagaad et leurs efforts à la lutte contre les Norses relégués au rang d'anecdotes. Certaines prises de guerre faites par les Kislevites furent saisies par le pouvoir qui les exposa dans des mémoriaux, attribuant ces actes de gloire à de « vrais » Talabheimer.

Ventre vide n'a pas d'oreilles

Alors que la ville avait retrouvée de sa superbe, l'économie était florissante et les transports de marchandises allaient bon train. La cité était redevenue un point de passage commercial de l'Empire vers le Middenland et le long du Talabec toujours très emprunté par les caravanes fluviales. Mais cette porosité n'était pas du goût de l'Empire qui tenta d'imposer un contrôle plus strict des circulations pour mettre un terme à « *ce nid d'espions* ». N'y parvenant pas, il annexa Talabheim en 2548.

L'Empire opta pour une gestion douce de la ville. Elle renforça les contrôles aux portes, augmenta le niveau des taxes mais laissa le parlement fonctionner et fit voter des lois pour progressivement désarmer la population. Mais la rancœur était inscrite dans les mémoires et des tractations eurent lieu avec le Middenland. Une entente fut trouvée et l'armée Middenlander entra dans la ville une nuit de l'automne 2555. De nombreux dignitaires impériaux furent assassinés, les autres fuirent.

Étonnamment, le Middenland donna les clés de la ville aux Talabheimers et les troupes se retirèrent. La ville devint autonome et la même année, le Middenland rééquipa toute sa cavalerie, en perte de vitesse depuis des années... L'autonomie réelle ne dura pas bien longtemps et un an après la ville intégra La Ligue des Cinq Rivages. Le Middenland envoya plusieurs délégations diplomatiques, espérant certainement un retour en arrière pour ne pas avoir cette nouvelle grande force présente si près de cette frontière. Mais la Ligue s'était confortablement installée dans toutes les strates du pouvoir, et notamment économique.

Pour les douze années qui suivirent, Talabheim intégra parfaitement le modèle de la Ligue, régit par un fonctionnement fédéral laissant toute sa place aux lois de l'offre et de la demande. Talabheim s'enrichit encore et encore. Ses voisins de l'Ouest et de l'Est étaient tentés de venir rafler la mise, mais le Casus Belli avec la Ligue aurait des conséquences terribles pour l'un comme l'autre des partis.

Cet équilibre tenu jusqu'à la Grande Famine de 2567. Cette année-là, plusieurs fléaux touchèrent les récoltes dans les provinces du Middenland et du Talabecland. Si dans les campagnes les conseils de Druides agirent vite pour redonner vie aux récoltes, Talabheim ne disposait pas des mêmes ressources. Les récoltes du cratère étaient pauvres et depuis, la terre peine toujours à s'en remettre. Cette année-là et l'année qui suivit fut forte en migrations vers l'ouest, la population voyant dans les sortilèges de vie pratiqués dans le Middenland le salut et celui de ses enfants aux ventres vides. Talabheim demanda officiellement l'aide de La Ligue, mais les ressources étaient canalisées vers d'autres obligations, comme le développement d'un nouveau comptoir sur le Nouveau Monde et le financement d'une énième expédition en Avalon. Cette absence d'aide fit beaucoup parler dans la Cité des Lois où les taxes sur les produits Carroburger et Marienburger (deux grandes cités de La Ligue) furent fortement taxés.

En 2569, c'est la « *suette d'Avalon* » qui toucha cette fois Talabheim. Cette maladie mortelle tout droit venue d'Avalon aurait été amenée par des marins affiliés à la Ligue. Cette maladie terrible s'en prenait principalement aux personnes en pleine forme et avait plutôt tendance à épargner les gens déjà malades, les vieillards ou les enfants. La jeune génération de paysans et d'artisan fut donc sérieusement touchée et quantité de personnes furent emportées par cette maladie qui tuait en une journée tout au plus. S'en était trop, le divorce était consommé, Talabheim rompu ses liens avec La Ligue.

En chien de faïence

2574, cela fait cinq ans maintenant que Talabheim vit politiquement comme une entité à part. Ses ressources et sa population se tiennent à l'écart du Vieux Monde sans pour autant proclamer d'indépendance, si bien que le statut de cette cité est presque unique en son genre.

Le Middenland à l'Ouest, la pression est constante. Les patrouilles sont nombreuses mais aucun blocus n'est mis en place pour l'instant. Les Loups de la Drakwald aimeraient certainement se nourrir sur la bête qu'est Talabheim, mais la présence de l'Empire de l'autre côté du cratère complexifie les choses. Inversement, l'Empire observe la situation mais ne tente pas une nouvelle fois de prendre le contrôle de la ville, attendant certainement de voir ce que feront les loups.

Au Sud, la pression de la Ligue se fait sentir. Son absence en temps de crise calme son arrogance, mais il n'est pas dit qu'on rompt un pacte passé avec la plus grande organisation marchande du Vieux Monde sans risquer des conséquences. Beaucoup de marchands de passages, certainement agents de cette pieuvre qu'est la Ligue, posent de nombreuses questions sur la situation actuelle.

Au Nord, la Confrérie de la Salamandre n'a aucune prétention.

Restent alors les velléités indépendantistes des Talabheimers qui voudraient se défaire de tout, comme dans le bon vieux temps. Loin des grandes puissances, mais loin aussi de la province du Talabecland et loin de l'influence abstraite de La Ligue.

Dans ce jeu à l'équilibre précaire, les grandes puissances attendent de voir qui bougera ses pions le premier.

