

## **LE GUIDE DU MONDE**

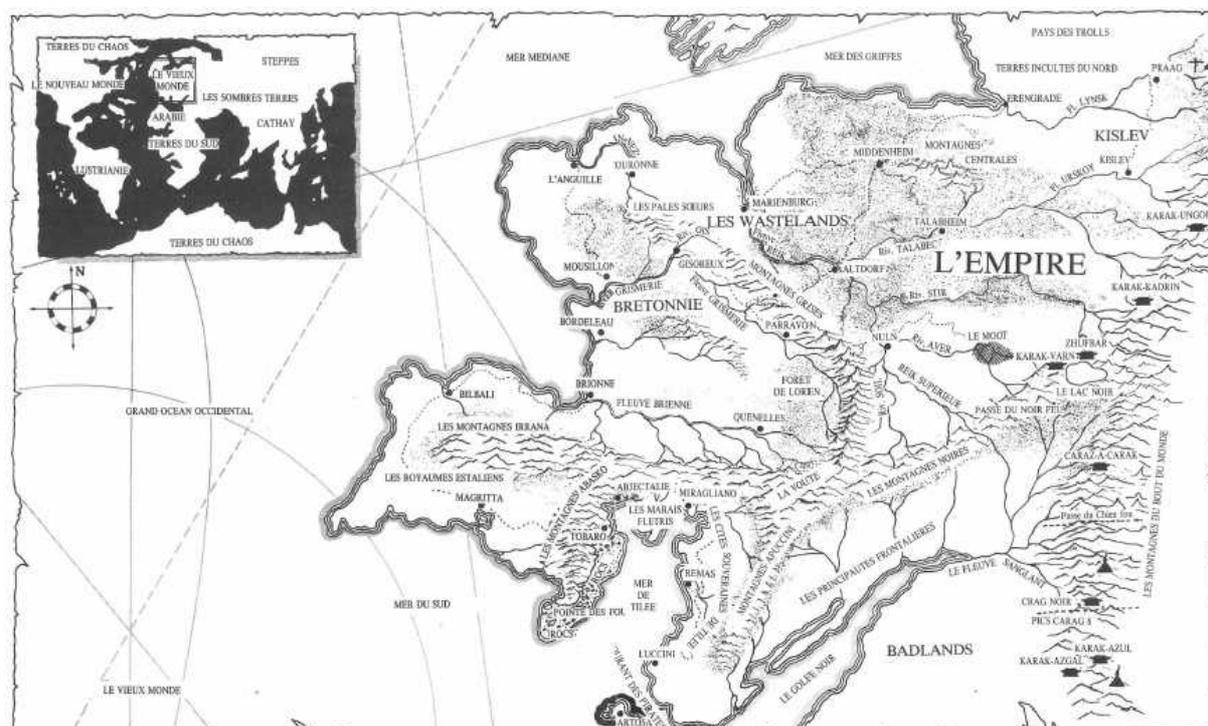
- 1 Description du monde
- 2 Races jouables
- 3 Histoire du monde
- 4 Divinités
- 5 La chevalerie
- 6 Le chaos
- 7 Divers

# 1 Description du monde

## Le vieux monde

(Certains passages sont tirés en partie des livres de règles Warhammer)  
Warhammer est un jeu de rôles publié chez Descartes.

Le vieux monde est analogue à l'Europe du Moyen Age. Il est constitué de petits états indépendants qui ont en commun un héritage culturel comparable et un langage, l'Occidental. C'est un lieu où jadis elfes, nains et humains cohabitaient en paix, partageant savoir-faire et amitié. Tout ceci prit un jour fin quand le mal apparut sur le continent, apportant la maladie, la haine et répandant la mort, créant aussi la discorde entre les races. Ce mal fut nommé « Chaos ». Bientôt on vit des légions de créatures servant des entités malignes du Chaos. Il fut à l'origine de la gobelinisation des continents et de la guerre des elfes contre les nains qui abandonnèrent peu à peu les plaines aux humains. Aujourd'hui, cette guerre fratricide est terminée depuis plus de quatre mille ans, mais de vieilles rancœurs demeurent. Les nains se battent sans cesse contre les gobelins pour la domination des Montagnes-Du-Bout-Du-Monde, quant aux elfes, la plupart ont quitté les rivages vers l'ouest mais quelques-uns restent cachés aux fonds de la forêt de Loren. Les humains, plus nombreux, règnent sur le continent, mais à quel titre... Le Chaos est partout.

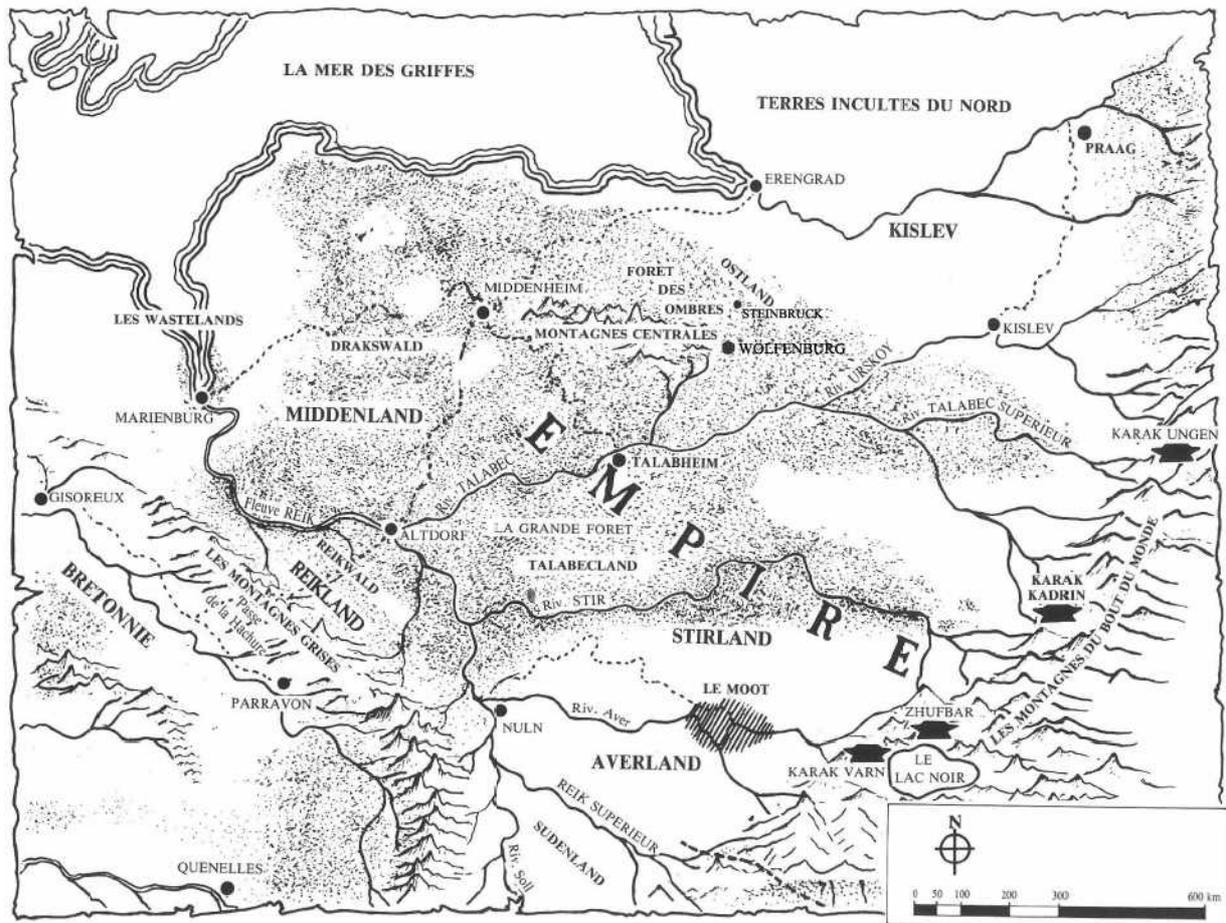


## L'Empire

De toutes les nations du vieux monde, l'Empire est la plus vaste. Il se compose d'un vaste conglomérat de principautés, de duchés, de fédérations et de cités souveraines. Au nord et à l'est, l'Empire est bordé par les eaux tumultueuses de la Mer des Griffes et par les hauteurs des Montagnes-Du-Bout-Du-Monde. Au nord-est c'est le pays de Kislev où des armées héroïques contiennent les hordes du Chaos qui déferlent depuis les terres incultes du nord. Au sud et à l'ouest, les Montagnes Grises et les Montagnes Noires forment des

frontières naturelles. Enfin, au nord-ouest, la seule étendue libre entre l'Empire et la Bretagne est occupée par les zones marécageuses des Wastelands.

A l'intérieur de ces frontières naturelles et politiques, il existe de nombreux petits états semi-indépendants. Parmi eux, il en est huit qui sont globalement désignés sous le terme de Provinces Electorales car les seigneurs qui les dirigent ont traditionnellement leur mot à dire dans l'Election de l'Empereur. Ce sont (telles qu'on les trouve sur la carte) : Le Reikland, l'Ostland, le Middenland, le Talabecland, le Stirland, l'Averland, le Suddenland et le Mootland (pays des petites gens pour être plus clair). A ceux-là viennent s'ajouter trois grandes Cités Souveraines (Freistadt) dont l'autorité s'étend jusqu'aux villes et villages de proximité immédiate. Ce sont : Middenheim, Talabheim et Nuln; leurs seigneurs (Graf) sont aussi Electeurs. La plus grande de toutes les cités de l'Empire est Altdorf, Cité Impériale qui accueille également la haute Cathédrale de Sigmar.



## Politique

A la mort d'un Empereur, son successeur est élu par les quatorze Electeurs Impériaux : les Seigneurs des Cités-Souveraines et ceux de chacune des Provinces Electorales auxquels se joignent le Prêtre Supérieur du Culte d'Ulric et le chef de la communauté des petites gens du Moot, ainsi que trois des plus hauts dignitaires du Culte de Sigmar. L'Empereur est à la fois chef de l'Etat et Commandant en chef des armées impériales. Il règne en légiférant par édits impériaux. En théorie, l'Empereur dispose de tous les titres ainsi que des terres et des privilèges qui s'y rattachent, y compris les votes qu'il ou elle répartit selon ce qui lui semble judicieux. En pratique, tous ces avantages sont conservés dans les familles en place, les titres passant à l'aîné des enfants, au fil des générations successives. Parfois, il arrive que le porteur d'un titre en vienne à le vendre, pour en tirer un profit, ou pour un motif encore moins respectable. Le règlement des affaires courantes de l'Empire est entre les mains des Seigneurs

des différentes Provinces qui peuvent être plus ou moins indépendantes selon les relations qui existent entre le Seigneur et l'Empereur et les privilèges accordés à la Région par des édits précédents. Ainsi les cités-Souveraines de Talabheim et Middenheim sont farouchement autonomes car ce sont des descendants de familles impériales qui y règnent (voir Histoire). L'Empire entretient des relations étroites avec le Tsar de Kislev et avec les Bourgmestres de Marienburg (voir Les Wastelands). Le premier se tient entre l'Empire et les hordes du Chaos et les autres contrôlent l'accès aux liaisons commerciales vitales.

## Les Forces militaires de l'Empire

C'est en matière militaire que l'empereur dispose d'un pouvoir réellement important. En effet, tous les 3 ans, chaque province électorale de l'Empire fournit à l'empereur un contingent armé. L'importance de ce contingent est traditionnellement fonction du nombre d'habitants dans la province. Les hommes ainsi engagés quittent leur province et doivent servir dans l'armée impériale pendant 3 ans. L'empereur peut mobiliser ces soldats durant 5 ans en cas de grave crise. Ce sont en général des soldats très bien équipés et bien entraînés. 5 Grands Généraux d'Empire se partagent le commandement de cette armée dont le chef suprême est l'Empereur lui-même. Cette armée est en général répartie dans les grandes villes de l'Empire. Chaque province dispose de sa propre armée, placée sous les ordres du prince. L'importance de cette armée est très variable mais n'excède jamais 3000 hommes, selon l'Edit impérial de 2350 (chiffre auquel il faut rajouter les patrouilleurs ruraux, les milices et les gardes personnelles des grands princes). Tous les trois ans, des sergents recruteurs parcourent les provinces impériales à la recherche de volontaires. Suivant les périodes, le nombre d'engagés varie entre 6000 et 8000 hommes. Les soldats recrutés suivent un entraînement de 6 mois et sont ensuite soldats de l'armée impériale durant 30 mois.

## Langage

Les citoyens de l'Empire pratiquent la plus répandue des formes du langage occidental: le Reikspeil (accent allemand), référence à partir de laquelle tous les autres pratiquants de la langue sont jugés. Comme les professeurs d'universités de l'Empire ne manqueront pas de vous l'expliquer, si vous avez quelques heures à perdre, l'Empire a été le premier pays à développer un langage écrit. Il dispose donc, maintenant, d'un énorme trésor de littérature dans les bibliothèques de ses villes. Il est d'autant plus dommage que la frange de population capable de lire ou d'écrire soit ainsi restreinte.

## Population

Les citoyens de l'Empire sont généralement plaisants, surtout avec les autres citoyens de l'Empire. On dit des paysans de l'Empire qu'ils sont superstitieux mais, compte tenu de leur longue histoire sanglante et de la proximité de Kislev et donc des hordes du Chaos, cela est parfaitement compréhensible. Les chefs de l'aristocratie des villes et des cités restent vigilants face à l'extension du Chaos (la profession de Répurgateur est hautement estimée), mais il leur est impossible de patrouiller dans les forêts trop vastes. De temps à autres, des expéditions sont montées pour détruire des repaires de créatures du Chaos ou d'autres indésirables mais celles-ci sont très coûteuses en temps et argent et les résultats qu'elles apportent sont négligeables.

## Forêts

La plupart du territoire de l'Empire est couvert de forêts ténébreuses, enchevêtrées, constituées d'arbres à feuilles caduques. Des zones forestières ont été déboisées pour permettre l'ensemencement et l'élevage. Malgré cela, il reste encore des centaines de milliers de kilomètres carrés boisés et inviolés. Les gens prudents refusent de s'aventurer sous les frondaisons, en dehors des routes et des voies navigables.

Les puissants arbres anciens de la Laurêlorn sont connus pour le grand amour que leur portent les Elfes Sylvains ; bien que leurs colonies peu nombreuses restent fermées aux étrangers, toutes protégées qu'elles sont par de puissantes illusions et des artifices magiques qui désorientent les curieux.

La Forêt des Ombres qui englobe la plupart des Principautés de l'Ostland, est la plus sombre de toutes. Dans ses profondeurs enténébrées on sait que guettent des bandes d'Hommes-Bêtes du Chaos et de Gobelins. Ce sont les restes des dernières incursions du Chaos qui se produisirent il y a quelques 200 ans. Les Ostlandais montent occasionnellement des expéditions pour déraciner et détruire ces nids de Créatures du Chaos mais seule une armée oserait passer les longues heures de la nuit sous ses branchages chargés de mousse.

La Reikwald (Forêt du Reik) s'étend au pied des Montagnes Grises. C'est le terrain de chasse favori des parias de l'Empire. La forêt est un territoire idéal pour les bandits car la voie de communication principale qu'est le Reik, ainsi que la route qui suit le tracé du fleuve, passent sous les frondaisons de la Reikwald.

## Les Montagnes Centrales

Ce ne sont pas les seules montagnes de l'Empire, mais les plus grandes et significatives car elles séparent l'Ostland du reste de l'Empire. Environnées de forêts denses, elles sont soigneusement évitées par les Humains et les Nains.

## Les Cours d'eau

Les cours d'eau navigables jouent un rôle vital dans la vie de l'Empire ; ce sont les seules voies fiables pour le commerce et la communication entre les différentes cités et provinces. Malgré le fait que les Patrouilleurs Ruraux et les Péagers en assurent la sécurité et l'entretien du mieux qu'ils peuvent, les voies de communication terrestres restent assez peu sûres. Le réseau en a été tracé sous le règne de Guillaume Le Sage et nombreuses sont les routes qui serpentent à travers des étendues de forêts, ce qui signifie qu'elles sont souvent infestées de bandits de grands chemins et même, occasionnellement, de Gobelins.

## La Rivière Aver

On peut suivre son cours depuis les torrents dans les Montagnes Noires mais elle est plus remarquable par la coloration de ses eaux, d'un bleu profond ainsi que par sa vigueur et son écume. Son cours supérieur comporte de nombreuses chutes, mais au moment où elle se jette dans le Reik, elle est largement accessible aux péniches et autres embarcations fluviales. Elle passe au cœur du Moot, territoire des petites gens où il est vital pour l'irrigation des cultures. De temps en temps, elle facilite les voyages des messagers entre Nuln et la lointaine forteresse Naine de Karag-Varn, très haut dans les Montagnes Noires.

## Le Fleuve Reik

C'est le plus long des fleuves du Vieux Monde, approximativement 1200km depuis sa source dans les Montagnes Noires, jusqu'à la mer, à Marienburg. Entre Nuln et Marienburg le fleuve accueille un trafic presque supérieur à l'ensemble de tous les autres cours d'eau du Vieux Monde.

Au sud de Nuln, le fleuve est appelé Haut Reik ou Reik Supérieur, son débit est rapide et ses eaux claires. Nuln est le dernier endroit, sur la longueur du fleuve, où l'on peut le traverser sur un pont et ce jusqu'à Marienburg. Juste après Nuln, le Reik est grossi par les eaux bleues de l'Aver et il peut mesurer jusqu'à 200 mètres de large. On ne peut le traverser que par bateau. La traversée de l'étendue de la Reikswald est périlleuse mais le fleuve est assez large pour offrir une certaine protection contre les créatures hostiles qui vivent sur les berges. Seuls les raids aquatiques peuvent être sérieusement menaçants mais une surveillance est exercée par des patrouilles régulières et par la vigilance des Bateliers et des Eclusiers. A

Altdorf, le débit du Reik est augmenté par l'affluent Talabec qui, à cet endroit, est une rivière énorme et lente, chargée des terres noires des Montagnes Centrales. A l'endroit où les deux cours d'eau se rejoignent l'apport sédimentaire a créé des bancs de boue et de petites îles sur lesquelles est bâtie la Cité d'Altdorf. A quelques kilomètres au nord d'Altdorf, les deux cours d'eau se rejoignent et dès lors c'est un énorme fleuve au cours paresseux qui se dirige vers la mer et dès lors, il autorise la navigation des bateaux de mer. Le Reik est constellé de petites îles de roches plus dures sur lesquelles sont bâtis beaucoup de villages de pêcheurs, de tavernes de marins et autres étapes commerciales. Sur de grandes distances, les berges restent fortement boisées et fournissent des sites d'embuscades aux pirates du fleuve. Toutefois, la plupart des bateaux sont généralement plus que capables de se défendre.

## Cités

Les cités et les villes de l'Empire sont bâties en bois, pierre, brique ou tout autre matériau disponible. Les styles architecturaux sont très variés et les colombages très répandus. Les conditions et nécessités locales dictent l'emploi des matériaux mais, malgré cela la plupart des maisons anciennes et solides sont faites de pierres. Les plus récentes font appel à la brique, ce matériau d'invention récente. Les toitures sont de chaume, d'ardoises ou de tuiles.

## Altdorf

Au confluent du Reik et du Talabec, la combinaison des courants a laissé des dépôts boueux importants et le cours d'eau s'est divisé en trois voies plus petites. Les îles sédimentaires qui se sont ainsi formées reçoivent les fondations de la cité d'Altdorf ; Capitale de l'Empire, site du Palais Impérial et de la magnifique cathédrale de Sigmar. La cité comporte de nombreux ponts qui bondissent d'île en île. A l'endroit où les canaux du fleuve se réunissent (du côté nord d'Altdorf), il y a un grand port qui peut accueillir (compte tenu de la largeur du fleuve) des navires de mer. L'enceinte de la cité, faite de murs blancs surmontés de toits de tuiles rouges, est une vision magnifique ainsi qu'une formidable défense pour la cité. Au vu des récents événements avec Kislev, l'Empereur Karl Frantz a récemment ordonné que les défenses soient renforcées et, actuellement, les murs sont parcourus par les Engingneurs Nains, débordants d'activité, qui oeuvrent à la consolidation des fortifications existantes. La cité est renommée pour ses universités, ses Sorciers, ses bibliothèques et autres aspects de l'étude. C'est là que les plus prometteurs des étudiants du Vieux Monde travaillent sous l'autorité des meilleurs enseignants, pendant que des Sorciers d'âge canonique peinent sur des chef-d'œuvres magiques qui furent entrepris avant même qu'ils soient nés et qui se poursuivront après leur mort. C'est là, également, que des Clercs et des pèlerins venus de tous horizons, viennent rechercher la bénédiction sous les murs de la cathédrale dans laquelle le Grand Théogone tient sa cour. C'est un bâtiment merveilleux, surmonté de nombreuses flèches ornées de sculptures, avec des arcs-boutants et des coupoles dorées. La cité est également un port de commerce bourdonnant d'activité, renforcé par la présence de marchands venus de tous les coins du Vieux Monde. Il y a des allées et venues constantes de Messagers Impériaux, d'ambassadeurs des Provinces éloignées et même de représentants de la lointaine Arabie. La plupart des visiteurs arrivent à Altdorf par bateau mais il existe une route principale qui traverse la cité. Elle mène, au nord-est, vers Middenheim et, au sud-ouest vers la forteresse de Montagne de Helmgart qui garde la passe de La Hachure dans les Montagnes Grises et reste vigilante face aux raids de la population humanoïde de cette chaîne de montagnes.

## La grande principauté d'Ostland

C'est une contrée au climat rude : les températures sont glaciales durant près de 5 mois de l'année. Une épaisse forêt de conifères recouvre les deux tiers de la principauté (la tristement célèbre Forêt des Ombres) et seul le sud du territoire permet une agriculture réellement productive. Les trois quart de la population sont concentrés dans cette zone, regroupée

autour des 2 grandes villes de l'Ostland : sa capitale, Wolfenburg, et Waldstadt. La présence des Montagnes Centrales permet aux Ostlandais d'exploiter de riches gisements de fer, de plomb et de cuivre, et ce principalement aux alentours de Geldstadt. La grande Principauté d'Ostland est dirigée par la famille Von Tassenink depuis plus de 300 ans. Eternelle rivale de Middenheim, la principauté Ostlandaise a payé un lourd tribut à la guerre qu'elle a déclenché en 2510 contre ses rivaux (plus de 3000 morts, des sanctions économiques et militaires très lourdes). Aujourd'hui encore l'Ostland ne s'est pas relevé de cette guerre. A l'époque, le Grand Prince Hergard étant mineur, c'est la comtesse Elizabeth von Kreistofen qui exerçait la réalité du pouvoir. Après la guerre d'Ostland, la comtesse a perdu son statut de Grand Electeur (statut que récupéra le prince Hergard à sa majorité).

Jadis, maintes batailles acharnées durant lesquelles Kislev et l'Empire, ensemble, combattaient les forces chaotiques furent menées et le territoire que l'on nomme maintenant ligue d'Ostermark fut libérée et récupérée sur les terres du chaos. Dans l'absence d'un éventuel régent Kislévite, il fut décidé que la régence de la ligue d'Ostermark soit assignée à la famille princière d'Ostland. La ligue d'Ostermark est donc toujours un territoire Ostlandais.

## Wolfenburg

Capitale de la Grande Principauté d'Ostland, la ville de Wolfenburg est une très ancienne cité (certains bâtiments sont vieux de plus de 600 ans, la plupart furent édifiés de pierre de Steinbruck). Avec plus de 15000 habitants, la ville est le centre économique, politique et culturel de la principauté. La majorité des échanges économiques se font dans ce secteur et le grand prince Hergard von Tassenink loge dans l'immense palais de Wolfenburg. Ce palais est aussi un musée remarquable, consacré au peintre Magnus Herzolf (un Ostlandais ayant vécu au 24ème siècle).

La ville de Wolfenburg est située dans un cuvette et se trouve presque entièrement entourée par les montagnes. Elle est défendue par de solides remparts et une Garde municipale forte de 200 soldats, commandés par le général Bertold Zingerhand. Le maire, Herman von Freiburg, dirige la ville, il est nommé par la régente. A Wolfenburg, comme dans la majorité des villes d'Ostland, le culte de Myrmidia, la déesse de la guerre, est le plus répandu, devant celui de Taal et de Sigmar. Un corps de 50 templiers de Myrmidia forme l'élite de l'armée Ostlandaise. Ce corps est basé à Wolfenburg ou Waldstadt.

## Talabheim

C'est la quatrième ville de l'empire, forte de 25 000 habitants, elle est dirigée par la duchesse Elise Krieklitz Untremensch dont le palais Ducal se dresse au centre de la ville. Son oncle, le comte Helmut Von Strauss, a le poste de chancelier et préside le conseil qui assure la réalité du pouvoir. Il nomme et révoque les différents conseillers ainsi que le commandant en chef de la Garde de Talabheim (près de 300 soldats) : Le Général Marius Vurtenber.

L'un des plus anciens bâtiments de la ville est le Capitole (où les chefs de guildes se réunissent pour régler les affaires économiques). Le colonel Andréas Luvenberz dirige le prestigieux corps des chevaliers Panthère (une centaine de combattants d'élite) rival éternel des chevaliers Panthère de Middenheim. Talabheim est une place bancaire de premier ordre et la ville est réputée pour son école d'architecture. De plus, ses forges ont la réputation de produire les meilleures lames de tout l'empire.

## 2 Races jouables

### Humains

Les humains sont les plus répandus dans le vaste monde, il en existe plusieurs factions selon les régions. L'humanité, bien qu'étant la race la plus civilisée et aussi celle qui a mené le plus de guerres et fait le plus de victimes parmi les siens. Tantôt très instruit, tantôt terriblement idiot, l'humain pourrait être considéré comme une créature parfaitement réussie par les dieux mais qui n'est pas capable de vivre en paix avec les siens.

Les humains vénèrent différents dieux et c'est la principale raison pour laquelle l'homme reste un ennemi parmi les siens.

### Nains

De toutes les races humanoïdes, les Nains sont les plus courants dans l'Empire ; il existe nombre de communautés purement Naines dans les Montagnes Grises et les Montagnes Noires. Il ne faut pas confondre les Nains Impériaux des Montagnes-du-Bout-du-Monde, spécialement ceux des forteresses de Karak Ungor et Karak Kadrin avec les Nains qui sont citoyens de l'Empire et qui vivent dans ses limites. Les premiers résident au delà des frontières de l'Empire, ils ont été baptisés de la sorte parce qu'ils s'accrochent désespérément à la gloire d'un âge révolu, lorsque l'Empire Nain s'étendait sur toute la longueur de la Montagne-du-Bout-du-Monde. Ils étaient alors tous liés par un terrible serment ; celui de rechercher et de détruire les Nains du Chaos, partout où ils pouvaient être dénichés. Les Nains qui vivent dans l'Empire sont des citoyens à part entière, ils sont totalement intégrés au sein de la société humaine. Plus encore, leurs Compétences d'Engingneurs sont très recherchées et la Guilde des Engingneurs, dirigée par des Nains n'est pas loin de détenir le monopole des Compétences de la race.

### Elfes et Demi-elfes

Les Elfes Sylvains sont bien loin d'être communs dans l'Empire et les Elfes des Mers y sont pratiquement inexistants, mis à part ceux qui, occasionnellement, entreprennent de remonter le Reik de Marienburg à Altdorf. Ni l'un ni l'autre de ces rameaux Elfiques n'a le moindre rôle dans l'organisation politique du Pays. Les quelques colonies d'Elfes des Bois qui sont installées dans l'Empire sont cachées dans les profondeurs des plus anciennes forêts. Leurs localisations exactes sont jalousement gardées secrètes. Les Elfes n'apprécient guère les visiteurs d'autres races non invitées et ils dissimulent souvent leurs habitats derrière de puissantes illusions. Les rares Elfes qui quittent leur foyer sont des individus exceptionnels, à l'humeur aventureuse. Leurs congénères les considèrent avec une certaine perplexité. Au moment de leur départ, on leur conseille parfois de ne jamais revenir et ils peuvent être traités comme des parias par la suite. Mais, même dans ce cas, ils ne sont jamais disposés à parler de leurs antécédents au sein de leur peuple et ils considèrent comme la dernière des trahisons de révéler la localisation de leur ancien foyer à quiconque n'est pas autorisé à la connaître. Dans les zones rurales de l'Empire, le peuple tend à concevoir une certaine méfiance envers les Elfes mais, dans les zones urbaines, moins frustré, ils sont mieux acceptés bien qu'ils aient le don d'éveiller une certaine curiosité. Il arrive même que certains d'entre eux se fondent parmi les humains tant et si bien qu'on peut croiser dans les plus grandes cités des Demi-elfes, fruits de l'amour entre elfes et humains.

### Petits gens

Ces petits êtres bons vivants sont frêles, petits, peu aptes au combat mais s'avèrent de chanceuses créatures. Leur race a survécu à bien des catastrophes sans jamais avoir à se battre. Des événements que l'on peut qualifier de chanceux ont toujours mis fin aux soucis des

petites gens. De ce fait, les petites gens vivent avec joie de vivre, aiment profiter de toutes les bonnes choses, que ce soit les jeux, la boustifaille ou même la boisson...

Ne vous méprenez pas, ils n'ont rien à voir avec les nains, ceux-ci sont travailleurs alors que les petites gens ne travaillent que très peu, ils ne pratiquent pas d'activités de dur labeur et se réservent pour le chant, la peinture ou les contes. Ils ne se soucient que très peu des problèmes des autres car, n'en ayant jamais réellement eu, ils ont peu conscience de ce que sont les problèmes. L'on aime avoir un ami petit gent car l'on estime que la chance est toujours un peu avec soi, à tort ou à raison.

## Ogres et Demi Ogres

Les Ogres sont de très grands humanoïdes lourds et laids qui vivent seuls dans des cavernes ou dans les forêts. Certains peuvent même vivre près des demeures humaines lorsqu'ils ont été engagés. Leur ossature est massive, solidement construite et leur donne une apparence rude. Ils peuvent mesurer jusqu'à 3m50. Ils sont très adaptés au froid et à des conditions de vie difficiles. Leur peau, aussi épaisse que celle d'un taureau, est souvent sombre, terne, brune ou grise et leurs rares cheveux ébouriffés sont habituellement noirs, gris ou blancs. D'origine humaine, ils furent, dans un lointain passé affectés par une mutation.

Les Ogres portent des vêtements simples, en général des fourrures ou du cuir et quelques matériaux qu'ils ont dérobés ou échangés dans des coopératives humaines. Ils préfèrent les armes immenses et biscornues. Leurs armes de prédilection sont la hache de guerre ou la massue. Ils sont brutaux mais pas foncièrement méchants. Ils peuvent être bons et même joueurs tant qu'on ne leur veut pas du mal. Un seul Ogre est assez puissant pour raser une ferme ou un village, cependant, si on ne les attaque pas, ils restent généralement courtois et n'importunent personne.

Leur dialecte, fait de grognements, reniflements et de quelques véritables mots du langage commun est assez limité, d'ailleurs, leurs mots pour désigner les autres races peuvent presque toujours se traduire par "Nourriture", ou quelque chose s'y approchant. Lorsqu'ils sont dans le besoin, ils n'hésitent pas à louer leurs services au plus offrant. Dans ces cas là, il vaut mieux être le premier à les acheter, il ne fait pas bon voir un Ogre dans les rangs adverses lors d'une bataille rangée.

Ils vivent pour manger et combattre, et la plupart d'entre eux se contente de vivre pour manger. Bien que leur système digestif soit chétif comparé à celui du Troll, ils peuvent manger quasiment tous les animaux et végétaux. La dispute pour la nourriture est très populaire chez les Ogres, et l'ultime triomphe, pour un Ogre, est de vaincre son adversaire en le dévorant.

Il existe des Demi Ogres, ne cherchez pas à savoir comment ils ont pu être conçus, disons juste que les humains font parfois des alliances avec les Ogres solitaires en période de guerre et que ces Ogres ont quelques exigences qu'il faut bien parfois leur accorder. Ces Demi Ogres héritent de certaines particularités qu'ont les Ogres.

## 3 Histoire du monde

C'est Sigmar Heldenhammer qui, il y a quelques 2 500 ans, jeta les premières bases de l'Empire que l'on connaît maintenant. Sigmar fit en sorte d'unir les tribus humaines du nord-est et, allié aux Nains, de les mener vers la Grande Victoire sur les Gobelins ; ces hordes de créatures du Chaos qui infestaient le Vieux Monde depuis près de 1 500 ans. C'est la date de cette victoire qui est commémorée par le premier jour du calendrier des Hommes. C'est sous la direction de Sigmar Heldenhammer que les guerres Gobelines furent amenées à leur conclusion et que les Hommes purent se consacrer, de nouveau, à l'exploration, à la colonisation et au développement de leur société ; tout cela dans une paix relative.

Cela dura pendant 1 100 années. Au cours de cette période, de nombreuses agglomérations furent construites et un système de gouvernement évolua dans lequel les provinces constitutives de l'Empire acquirent une certaine marge d'autonomie, en retour de l'appui qu'elles accordaient à l'Empereur.

Les Seigneurs de ces régions : Princes, Ducs, Comtes etc. furent ainsi nommés Electeurs et ils étaient dûment consultés lorsque venait le temps d'élire un nouvel Empereur.

Sigmar fut, par la suite, élevé au rang de divinité et tout alla très bien tant que sa lignée occupa le trône impérial. Ce fut le cas jusqu'en 1115, année de la mort de Boris dit l'Incompétent. L'extinction de la dynastie résulta en une période de troubles qui semblait interminable et on en vint même à déplorer une guerre entre le Talabecland et le Stirland. Des charges étaient vendues et achetées ; des Electeurs furent corrompus ou assassinés et, pendant 6 siècles, des régions différentes élirent des Empereurs différents, à Nuln, à Middenheim et Talabheim. Cette époque est connue comme celle des Trois Empereurs. Il va sans dire que ces querelles internes laissaient les marches de l'Empire bien mal défendues et c'est alors que des bandes de nomades venues des Montagnes-du-Bout-du-Monde prirent possession de la région qui devait, plus tard être baptisée Kislev. L'Empire, en tant qu'unité cohérente, n'existait plus. Les 300 années qui suivirent sont souvent qualifiées d'Age Noir pendant lesquelles les Provinces elles-mêmes, commencèrent à se désintéresser. Mais, en 2302, une nouvelle vague d'Incursion du Chaos ramena les peuples à la raison. Depuis Nuln, Magnus-le-Pieu lança un grand appel au ralliement "Que tous les vrais fils et filles de Sigmar s'unissent maintenant, qu'ils prennent les armes comme un grand peuple qu'ils sont et que jamais ils ne laissent les hordes du Chaos nous écraser, ni les Ténèbres Ultimes consumer notre terre ". Alliées à la Norsca et à Kislev, les armées de l'Empire furent triomphantes et la menace fut conjurée.

La guerre finie, Magnus fut dûment élu Empereur et couronné à Nuln, avec la bénédiction du Grand Théogone, Prêtre Supérieur du Culte de Sigmar. Ce Théocrate, dès lors, ne vit plus ses pouvoirs surpassés que par l'Empereur lui-même. Hélas, Magnus mourut célibataire et son frère Gunthar, fervent de la religion d'Ulric commit l'erreur de déplaire au Grand Théogone. En conséquence, ce fût le Comte Léopold de Stirland qui accéda au trône pendant que Gunthar était obligé de s'installer à Middenheim. La famille de Léopold resta en place pendant 60 ans. A ce moment, les concessions et les privilèges que Marienburg avait acquis en échange de l'accès à ses ports permirent finalement au Bourgmestre de la cité portuaire de déclarer les Wastelands indépendants. La rumeur d'une connivence de Dicter, petit-fils de Léopold, avec les Bourgmestres mena presque jusqu'à l'accusation et la couronne impériale passa à Guillaume II, Prince d'Altdorf. La famille de Dicter, disgraciée, partit pour Talabheim. Guillaume n'avait aucun désir de s'installer à Nuln et il préféra déplacer la capitale en Altdorf où elle reste encore en ces jours sous le règne du descendant direct de Guillaume : Karl Franz 1<sup>er</sup>.

## La guerre d'Ostland

Cette guerre s'est déroulée entre 2510 et 2511 et fut une guerre civile opposant la province d'Ostland à la province du Middenland alliée à Middenheim. Cette guerre s'est soldée par la victoire de Middenheim qui a été assiégée pendant 6 mois.

## La guerre contre Kislev

L'Empereur, trop occupé à chasser le mal à l'intérieur même de ses cités, n'a pu prêter main forte à Kislev malgré les demandes d'un Tsar plutôt désemparé. Il y a maintenant deux ans et demi, Praag, capitale Kislévite fut détruite par les assauts incessants des guerriers du chaos. Le Tsar Raadi Bokha pris alors la décision d'annexer l'Ostermark appartenant jusque là à l'Empire et plus particulièrement rattachée à l'Ostland. Le Tsar comptait ainsi regagner la fierté de son peuple.

La guerre fut déclarée le 17, Nachexen de l'an de grâce 2565. L'Empereur Karl Franz mène depuis une guerre fratricide contre Kislev. Toutes maisons de chevalerie furent invitées à venir se battre aux frontières du nord, laissant les villes et villages sous la défense de quelques poignées de soldats et mercenaires. Moins bien armés et entraînés, ceux-ci ne peuvent pas toujours contenir les attaques de peaux vertes, qui, traversent librement les terres de l'Empire. Jusqu'alors, les armées de l'Empire semblent contenir celles du Tsar.

Depuis plus de deux ans déjà, l'Empereur Karl Franz, et le Tsar, s'affrontent au cœur d'immenses boucheries. La réalité, c'est que la frontière septentrionale est à chair et à sang. Le ventre faisant sa loi, le peuple est en arme. Il se dit partout en proie à ces expatriés qui marchent hagards vers des horizons meilleurs.

## 4 Divinités

### Sigmar Heldenhammer

Le culte le plus actif dans l'Empire est, de loin, celui de Sigmar Heldenhammer. Il dispose de pas moins de trois votes lors des élections Impériales. Ceux-ci sont détenus par le grand Théogone de Altdorf et ses deux délégués, (les Lecteurs) de Talabheim et de Nuln. Des oratoires et des temples dédiés à Sigmar sont disséminés, nombreux, dans tout le pays et aucun Empereur n'a jamais pu conserver son trône sans l'appui du Grand Théogone. Bien entendu, il y a de nombreux Clercs des autres divinités dans l'Empire, le culte de Ulric est particulièrement important mais le Grand Théogone est considéré comme l'autorité suprême en matière de Religion. Etant donné que le Prêtre Supérieur d'Ulric (basé à Middenheim) est lui aussi, un Electeur Impérial. Cet état des relations séculières a parfois engendré quelques tensions entre les Clercs des deux cultes. L'adoration des dieux du Chaos est formellement proscrite dans tout l'Empire.

### Ulric

Ulric est un Dieu guerrier, dont le symbole est le Loup Blanc. Il exige de ses adeptes qu'ils ne refusent jamais un combat et qu'ils se montrent courageux et forts dans la mêlée. La ruse et le mensonge sont bannis ; de plus, les disciples d'Ulric se doivent de toujours montrer obéissance à leurs chefs. Une rivalité de longue date a opposé les fervents d'Ulric à ceux de Sigmar.

### Myrmidia

Myrmidia est Déesse de la guerre. Les gens du Sud invoquent son nom pour se protéger de tout, depuis la maladie jusqu'à la mort aux mains des hommes-bêtes. Les populations ont beau montrer une intense dévotion pour Sigmar, celle-ci paraît presque morne comparée à l'amour inconditionnel et passionné que les populations de Tilée et d'Estalie portent à leur dame, Myrmidia. L'image de Myrmidia en vierge guerrière surgissant pour sauver son peuple persiste encore de nos jours dans toutes les légendes, excepté en Tilée et en Estalie. Elle est la déesse tutélaire des soldats et des stratèges. Alors qu'Ulric représente la force du combat et la furie de la bataille, Myrmidia représente l'art et la science de la guerre. Le symbole de Myrmidia est une lance levée derrière un bouclier.

### Morr

Morr est le Dieu Protecteur des morts. Une de ses représentations est le corbeau. Il veille à ce que les âmes des défunts rejoignent en paix son royaume. C'est pourquoi les disciples de Morr sont les ennemis des nécromanciens qui troublent le repos des âmes avec leurs pratiques répréhensibles.

### Shallya

Shallya est la déesse de la guérison et de la compassion. Un de ses symboles est la colombe. Aucun prêtre ou prêtresse de Shallya ne refusera d'accorder de soins à qui que ce soit. Shallya prône la paix, aussi, ceux qui la vénèrent sont tenus de ne jamais ôter la vie à un être humain. La seule exception à cette règle, concerne les adeptes de Nurgle, qui se complaisent à répandre maladies et autres fléaux sur les pauvres gens.

### Taal et Rhya

Taal est le Dieu de la nature. Il règne sur les forêts, les montagnes ainsi que les animaux. Il est symbolisé par le cerf. Il est vénéré principalement par les forestiers, souvent en conjonction avec la Déesse Mère Rhya, son épouse, chasseresse qui assure l'avenir de la famille. Le symbole qui réunit Taal et Rhya est la spirale de la vie.

## Verena

Déesse de l'étude et de la justice, elle est vénérée principalement par les érudits et les étudiants. Elle prône l'équité plus que le respect des lois et ses symboles sont la chouette et la balance. Elle est souvent représentée sous les traits d'une grande et belle femme au maintien digne et à l'air sérieux. Elle régit les connaissances du passé et du présent. Verena est vénérée partout dans le Vieux monde et particulièrement dans les universités.

## Ranald

Il est rare que Ranald soit vénéré au sein des temples. Ses fidèles invoquent son nom à voix basse ou font des prières dans des oratoires privés. Tous ceux qui ont l'argent comme plus fidèle ami vénèrent secrètement Ranald et espèrent qu'il les aidera à le garder ou à en gagner plus encore. Les responsables des autres cultes parlent de lui comme étant un dieu mauvais et espiègle. Ranald est représenté par le signe de l'index croisé avec le majeur.

## Throrin (nain)

Throrin fut un seigneur renommé lorsque Karaz-a-Karak était la capitale de l'Empire Nain (environ 3000 ans avant Sigmar). Pour une sombre raison, Throrin fut déshonoré puis disgracié. Connu pour avoir été le premier Pourfendeur de Trolls, Il survécut à toutes ses confrontations, il devint Massacreur de Géants, puis Tueur de Dragons et enfin Bannisseur de Démons. Il s'en alla dans les Terres Dévastées et massacra toutes les créatures chaotiques qu'il rencontra. Il trouva le Prince Démon Kragen'ome'nanthal, du dieu Khorne. Une bataille titanesque s'ensuivit, et Throrin réussit à porter un coup fatal à Kragen'ome'nanthal. Cela entraîna la colère de Khorne, qui envoya une horde de démons contre lui. Mais Throrin fut alors aidé par Grungni, et ils balayèrent ensemble toute la horde.

Throrin est représenté comme un nain musclé, tatoué, avec une large crête de cheveux orange vif. Il porte toujours une hache à deux lames, que les Humains appellent la Hache de la Désolation. Cette hache reste un symbole, et, incidemment, c'est l'arme préférée de la plupart des Nains.

## Mork

Mork est le Dieu de la Ruse et de la Fourberie. Mork est semble t'il le dieu le plus roublard de tout le panthéon, et Il est passé maître dans le déguisement. Mork est souvent représenté comme étant un Hobgobelin habillé à la fois de blanc et de noir, et se tenant au milieu des ténèbres et de la lumière (de la lune, bien sûr !). Le symbole de Mork est la lune.

## 5 La chevalerie

Les chevaliers sont des soldats professionnels, généralement des nobles. Ils combattent en armure lourde ou armure de guerre et manient des armes de grande taille, souvent à cheval, et constituent les troupes d'élite de toute armée. De nombreux chevaliers ont juré de protéger les classes populaires mais ce n'est pas le cas de tous.

Selon un édit impérial de 2423, les ordres militaires de l'Empire ne peuvent entretenir plus de 250 chevaliers. Cet édit, fort discuté, est destiné à limiter la puissance de ces différents ordres qui devenait une menace pour la sécurité intérieure de l'Empire.

Ces ordres militaires sont affiliés à un culte ou à une fonction (Empereur, Graf...). On trouve dans ces ordres les meilleurs guerriers de l'Empire.

Voici les plus grands de ces ordres:

**Les chevaliers panthère de Middenheim :** Ils forment l'élite de l'armée de Middenheim et la garde rapprochée du Graf Boris. Ils sont voués à l'éradication des mutants et à la défense de la pureté raciale dans l'Empire.

**Les chevaliers panthère de Talabheim :** C'est l'élite de l'armée de Talabheim. Cet Ordre est un rival farouche des chevaliers panthère de Middenheim.

**L'Ordre de la Garde Impériale :** Cet ordre compte 50 soldats dont la tâche unique est de veiller sur l'empereur et sa famille. Ces 50 hommes, en plus d'être intelligents et cultivés, sont de véritables machines à tuer. Il est probablement impossible de trouver des soldats plus compétents. Le code d'honneur de cet ordre oblige ces soldats à se donner la mort si un membre de la famille impériale est blessé durant leur service.

**L'Ordre du Coeur Ardent :** On les appelle aussi les templiers de Sigmar. Cette puissante cavalerie d'élite est vouée à la destruction de la race gobelinoïde. C'est le plus ancien de tous les ordres, et aussi un des plus puissants. Il voue une haine ancestrale aux templiers d'Ulric.

**L'Ordre du Loup Blanc :** Aussi appelés templiers d'Ulric, ils sont parmi les guerriers les plus farouches et les plus agressifs de l'Empire. La populace craint énormément ces guerriers qu'elle prend souvent pour des psychopathes.

**L'Ordre des Grands Heumes :** Ordre nouvellement créé par l'Empereur. Chaque chevalier de l'Ordre est choisi pour sa résistance et sa taille (au minimum 1m95) L'empereur compte les charger de surveiller toutes les résidences impériales.

**L'Ordre des Gardiens de Morr :** Cet ordre a pour but de protéger temples et cimetières contre tous les profanateurs chaotiques. Ces guerriers sont choisis non seulement pour leur force et leur bravoure mais aussi pour leur mental et leur volonté inébranlable.

**Le Régiment Eternel :** Cet ordre est issu des templiers de Morr et pourchasse inlassablement tous les adeptes de Khaine depuis plus de 400 ans. C'est un Ordre très secret dont on sait peu de choses. Ces guerriers sont réputés pour leur discrétion et leur froide efficacité

## 6 Le chaos

Le Chaos est orchestré par quatre divinités. La plupart des gens craignent généralement de les mentionner car le simple fait de prononcer leur nom risque d'attirer leur attention. Même les membres de leur culte évitent de les nommer...

**Khorne :** Le Dieu du Sang, le Seigneur des Crânes, le Maître de la Guerre.

Féroce et meurtrière divinité du Chaos, Khorne, vibrant de colère, est obsédé par la mort et le sang. Il est le Chasseur d'Ames, la force qui pousse les énormes armées du chaos devant lui. Son énorme trône de cuivre est posé sur une montagne d'ossements, les restes de ses adeptes morts au combat. Tant de nuits glacées ont vu ses guerriers éclaboussés de sang se lever dans l'ombre pour venir revendiquer les crânes et les vies, pour sa gloire et son sinistre plaisir.

**Nurglo** : Le Seigneur de la Pestilence, le Grand Corrupteur, le Maître de la Peste, le Seigneur des Mouches :

Voué à répandre la maladie et la putréfaction inévitable de toute chose, il est à l'origine de la Peste Bubonique. Son baiser lépreux s'épanouit au fil du temps en glorieuses fleurs de pus, la marque de ses élus. Son rire éraillé retentit sur les champs de bataille infestés de corbeaux et se répercute comme une rumeur à l'oreille des mourants.

**Tzeenteh** : Le Maître du Changement et de la métamorphose, le Grand Conspirateur, le Maître du Hasard, l'Architecte du Destin :

Cette puissance attend dans un endroit où le temps ralentit et s'écoule comme de la cire et la magie, dont les volutes ondoient comme une fumée liquide, enveloppe sa tête cornue. Père des paradoxes et initiateur des intrigues, il entremêle les fils du destin pour parvenir à ses incompréhensibles fins, il est la magie dans son essence. Il offre à ses adeptes la puissance occulte assortie d'horribles mutations.

**Slaanesh** : Le Seigneur des Plaisirs, le Sombre Maître, le Corrupteur :

Dieu hermaphrodite de l'hédonisme, il représente le dieu de la perversion et de la tentation, la luxure sous ses pires formes. Il n'est pas de passe-temps trop pervers pour ses adorateurs. Le Dieu aux cheveux d'or contemple les contorsions extatiques des rituels de ses esclaves au fond de leurs fosses emplies de chairs frémissantes et il pousse aux plus extravagantes dépravations et aux plus terribles débauches en son nom. L'abandon lubrique et les plaisirs sans fin sont les leurres éblouissants de ce Dieu. La mutation et la corruption sont les chaînes qu'il emploie.

**Organisation du Chaos** :

Certains hommes, atrocement mutilés par l'apparition du Chaos, devinrent les « hommes-bêtes », les combattants de base de toute armée Chaotique. Dans d'autres races, certains devinrent des renégats, tournés vers le Chaos, les nains du Chaos, les elfes noirs...

Les Orques, s'ils se joignent parfois à lui, ne sont pas pour autant voués à cette puissance, mais leur cruauté suffit à effrayer l'humble villageois.

Le fer de lance des armées du Chaos se constitue de guerriers du Chaos, servant leur propre divinité. Aussi il arrive d'assister à des affrontements entre ces terribles armées.

Mais les plus grandes monstruosité du Chaos sont les démons. Il en existe de toute forme et de toute taille ; mi-matériel, mi-éthérial, ils peuvent apparaître n'importe où et n'importe quand, s'ils sont appelés ou simplement s'ils sont envoyés par leur supérieur ou leur dieu.

## 7 Divers

### Les auberges du pied de bouc

Quelque soit la ville, la région, ou même la route du Vieux monde, on y trouve une auberge du pied de bouc.

Les auberges du pied de bouc sont la propriété d'un riche marchand nommé Rem Füllen, celui-ci a racheté la plupart des auberges et détient le monopole de la bonne cuisine. Ces auberges ou tavernes sont toujours le gage d'une cuisine conviviale et régionale, les prix y sont convenables et la boisson abondante.

On raconte que les fils de Rem Füllen, conscients qu'ils vont hériter d'une fortune colossale se font la guerre et ne cessent de s'envoyer des assassins les uns les autres.