

Überfall

LE LIVRE DU MONDE



L'histoire du Vieux Monde est longue et riche. L'aborder en détail serait fastidieux pour nous et assommant pour vous. Voici donc un bref résumé de ce que vous devez savoir pour participer au GN. Si vous connaissez bien l'univers de Warhammer, nous vous demandons de privilégier ce qui est écrit ici : l'Âge des Trois Églises est un background propre à Cent Balles et un Mars, et vous ne trouverez aucun renseignement sur cette période dans la gamme officielle.

Nous vous recommandons fortement de lire cette aide de jeu plusieurs fois, au moins une fois entièrement puis, votre BG en main lorsque vous l'aurez reçu, de la relire en prêtant une attention particulière aux parties concernant plus spécifiquement votre personnage. Devant la masse d'informations et leur caractère elliptique, nous vous encourageons à poser le plus tôt possible des questions, soit sur le forum, soit par mail, et nous y répondront au mieux de nos compétences.

Les illustrations de ce livret ont été emprunté sans sa permission à Gary Chalk.

UNE COURTE HISTOIRE DES HOMMES

Les Tribus Fondatrices

Il y a cinq-mille ans, ce que nous appelons le Vieux Monde était peuplé d'hommes primitifs, les Premiers Hommes, mal organisés, vivants de chasse et de cueillette. Ils maîtrisaient mal l'agriculture et savaient à peine forger le fer. Leurs cultes, aujourd'hui disparus, étaient tournés vers des Dieux terrifiants et sauvages.

D'autres hommes survinrent, mieux organisés, plus nombreux. Ils venaient de l'Est et du Sud, d'au-delà des Montagnes du Bord du Monde, fuyant les Peaux-Vertes qui avaient saccagés leur terres. Ces hommes se constituaient en Tribus, et les plus puissantes s'emparèrent des territoires des hommes primitifs, établissant de petits royaumes féodaux. Ces vagues migratoires durèrent des siècles et aux termes de celles-ci les Premiers Hommes avaient tous disparus.

Les Tribus quant à elles fondèrent des royaumes de plus en plus stables et puissants. Certains ont disparus, d'autres vivent toujours, tel que l'Estalie, la Tilée, la Bretonnie ou le Kislev. Mais le plus grand de tous fut sans doute l'Empire. Il y a 2500 ans, une dizaine de Tribus, autrefois querelleuses et ennemies, s'unirent sous la bannière d'un seul homme : Sigmar. L'Empire était né.

L'Empire de Sigmar

Dès les premières années de sa constitution, l'Empire eut à combattre de nombreux ennemis. Affronter les Hommes-Bêtes, les Peaux-Vertes, les Morts-Vivants et les Créatures du Chaos donna aux Impériaux une mentalité fière et brutale, un mépris constant de la mort et une certaine arrogance. Évidemment, le succès n'a pas toujours sourit à l'Empire qui a connu des périodes sombres, mais pendant des siècles les Impériaux édifièrent une civilisation puissante qui n'avait nulle autre pareil parmi les Hommes.

Sigmar avait été déifié et était vénéré dans chaque ville et village, rejoignant le panthéon polythéiste des Tribus fondatrices. Les cités de l'Empire grandirent et devinrent de plus en plus riches, devenant les centres économiques et culturels les plus importants du Vieux Monde. L'importance que prit la classe bourgeoise cassa le schéma traditionnel des structures féodales et les habitants de l'Empire jouissaient d'un confort et d'une liberté que beaucoup enviaient. Le trône de l'Empire créait également des envieux et, au bout d'un peu plus d'un millénaire d'une glorieuse histoire, les nobles se déchirèrent pour s'emparer du trône.

Magnus le Pieux

L'Empire fut divisé pendant des siècles. Un Âge sombre et décadent où l'énergie autrefois glorieuse des Impériaux était maintenant employée en intrigues sournoises et en guerre fratricides. Le Chaos, le plus terrifiant ennemi des Hommes, avançait ses pions et menaçait de mettre fin au règne des Impériaux sur le Vieux Monde. Ce péril devint horriblement réel il y a près de trois siècles lorsque des hordes de créatures et de démons ravagèrent le Kislev, royaume allié et voisin de l'Empire.

Pour la seconde fois de leur histoire, les Impériaux prirent conscience que leurs divisions risquaient de les mener à leurs pertes. La première fois, Sigmar avait su unifier les tribus. Alors, tous, aussi bien dans les campagnes que dans les palais, attendaient la venue d'un second Sigmar pour mettre fins aux querelles des nobles et vaincre les troupes du Chaos. C'est un étudiant de Nuln, par son génie politique et stratégique, qui réussit à accomplir ce miracle.

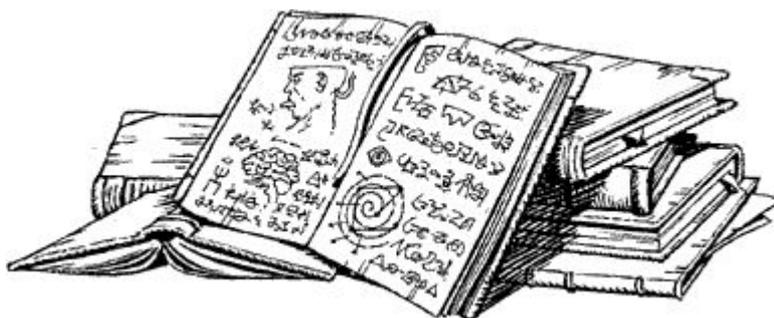
Magnus le Pieux, tel que l'Histoire le nomme aujourd'hui, a réuni l'Empire et a mené les troupes impériales au secours du Kislev. Mais repousser la Grande Incursion du Chaos et réinstaller quelqu'un sur le Trône Impérial ne fut pas les seuls apports de cet homme à l'Histoire. Il restructura en profondeur l'organisation de l'Empire, ôtant du pouvoir aux grandes familles nobles et aux clergés, au profit de la bourgeoisie et de l'administration impériale. Surtout, au terme d'une alliance passée avec les Elfes d'Ulthuan, il rendit légale la Sorcellerie et fonda les Collèges de Magie. Et l'Empire connu deux nouveaux siècles de paix et d'union.

La Tempête du Chaos

Il y a cinquante ans, les Dieux de la Désolation envoyèrent une nouvelle fois leurs larbins dévaster les royaumes des Hommes. Cette fois-ci, ils allèrent bien plus loin qu'ils ne l'avaient fait jusqu'à présent, dévastant le Kislev et s'enfonçant dans l'Empire jusqu'aux portes de la puissante cité de Middenheim. L'Empereur Karl-Franz, que beaucoup jugeait faible et influençable, réussit pourtant à lever une formidable armée et surtout, par ses talents diplomatiques, il parvint à unir la plupart des peuples du Vieux Monde. Les Impériaux se battirent aux côtés des soldats et des chevaliers de Bretonnie, du Kislev, de Nains et d'Elfes.

Lorsque les troupes d'Archaon, le Seigneur de la Fin des Temps, furent défaites, beaucoup crurent la victoire acquise. Mais le Mal était là, rongant les entrailles de l'Empire de Sigmar. Dans les terres dévastées par la guerre, la misère et le désespoir poussèrent les hommes aux pires extrémités. Au contact des démons, beaucoup d'hommes avaient perdu l'esprit et la corruption s'infiltrait doucement dans toutes les couches de la société. Les plus téméraires des agitateurs politiques en venaient même à affirmer que le Grand Théogoniste lui-même, le plus haut membre du Clergé de Sigmar, avait vendu son âme en croyant sa fin venir.

Lorsque Karl-Franz fut assassiné par un groupuscule de fanatique Sigmarite, tous comprirent que la Tempête du Chaos n'était que la partie visible d'une plaie bien plus profonde. Depuis des décennies, le sombre ouvrage des Seigneurs de la Ruine avait attaqué les fondations même de l'Empire : le culte de Sigmar. Devant les accusations de corruption des prêtres sigmarites, les crédules se tournèrent avec espoir vers de nouveaux prophètes, les adeptes des autres Dieux fustigèrent le Temple du Dieu-Empereur et l'Eglise Impérial s'écroula dans un schisme, entraînant tout l'Empire dans un nouvel Âge Sombre : l'Âge des Trois Églises.



LE CHAOS

Les habitants du Vieux Monde n'ont pas peur de la mort ou du néant. Évidemment, c'est une perspective peu plaisante et l'appriivoiser fait partie de l'éducation de tout habitant du Vieux Monde. Un ensemble de rite de passage, de croyances et de superstitions existent pour accompagner chaque personne vers l'acceptation de son destin funèbre. Ce n'est pas pour autant que tout un chacun va au devant de la mort en souriant : on essaye de l'éviter le plus possible, et quand elle menace la plupart s'effondre en pleurant. Mais l'anéantissement est vécu comme une fatalité acceptable. Ce n'est pas le cas du Chaos. Les habitants du Vieux Monde sont effrayés par le Chaos.

La nature du Chaos

Le Chaos, c'est une force, une énergie. Ses effets sont visibles et sa réalité ne peut être niée. C'est bien pire que la mort, c'est la perte totale de repère et de contrôle. C'est l'abandon de son esprit et de son corps à un Autre, une chose qui n'est pas soi.

Il vient du Nord. Cela peut sembler étrange qu'une chose aussi intangible que le Chaos ait une source, mais de fait le Souffle du Chaos vient du Nord, d'une étendue perdue que l'on nomme les Désolations du Chaos, un lieu où les lois de la nature n'ont plus cours. La puissance du Chaos se manifeste par un Souffle, assez semblable dans son principe aux Vents de Magie. Elle peut irradier également depuis des pierres ou des objets qui ont été marqué par ce souffle.

En tant qu'énergie, il se manifeste et agit sans but apparent. Mais, au contraire du rythme des saisons, il n'a pas de lois, pas de cycles prévisibles. Son principe même est l'altération de toutes choses. Il peut modifier la matière, les pierres, le métal, les végétaux, les corps, les esprits, tout. Dans l'absolue, la finalité du Chaos serait d'absorber toute chose pour en faire une masse informe de pure énergie.

Les serviteurs du Chaos

Il n'y a pas de Seigneur du Chaos, pas de rois tout puissant qui gouvernent les Désolations. Le Chaos est un Maître intangible qui n'a que des serviteurs. Ceux-ci peuvent être très puissants, à l'image des Dieux du Chaos, ou au contraire insignifiant comme peut l'être un misérable mutant, mais tous n'ont pour but que de satisfaire le Chaos. Il semble impossible de plaire à une énergie qui n'a pas de but mais, de fait, le Chaos est une puissance qui peut se manier. C'est ce que font ses Serviteurs, à commencer par les Dieux du Chaos. Mais manier une force qui n'a pas de lois fixes présente un danger évident et, de fait, rares sont ceux qui ne finissent pas consumés par l'énergie qu'ils pensaient naïvement maîtriser.

Il existe une frontière floue entre ce que l'on pourrait définir comme la normalité, et le Chaos. Une frontière où l'influence du Chaos se fait ressentir sans pour autant tout dévorer. C'est à cette marge que vivent les Serviteurs du Chaos. Leurs corps et leurs esprits n'appartiennent pas encore totalement au Chaos, ils sont simplement rongés par lui et ne vivent plus que pour lui. Si analyser le Chaos est impossible, comprendre ses serviteurs est possible car il reste en eux une part de ce qu'ils étaient avant, de ce qui nous est connu.

Grossièrement, un homme en vient à servir le Chaos pour trois raisons. Soit par peur, parce que la croyance veut que ce que l'on amadou nous épargnera, alors les désespérés vénèrent les Dieux du Chaos pour qu'ils se montrent clément avec eux et les dévorent en dernier. Soit par appétit, parce que le Chaos est une force, et qu'il est possible de la manipuler et d'en tirer de la puissance. Soit par hasard, parce que le Chaos ne choisit pas, et qu'une personne qui se trouve au mauvais endroit au mauvais moment peut-être contaminé par sa corruption qui va, peu à peu, prendre le contrôle de son corps et de son esprit.

Un serviteur du Chaos agit donc soit par volonté d'échapper à une corruption qui le terrifie, soit par envie de dominer ses semblables au moyen d'une force effrayante. Suivant s'il se place en tant que victime ou bourreau, le serviteur du Chaos aura donc des manières de faire bien différentes : du seigneur de guerre qui manipule un métal corrompue et destructeur, au paysan qui sacrifie des nourrissons pour éviter que les démons ne viennent le manger, en passant par le sorcier qui bascule dans l'apprentissage du Vent Sombre en pensant accroître son savoir, il existe une multitude de profil et de motivations.

Les Dieux du Chaos

Les cultes du Chaos sont interdits et leur adoration est punie de mort. Cela ne signifie pas que l'on pense qu'ils n'existent pas, bien au contraire. C'est parce qu'on se doute de leur puissance que l'on préfère condamner à mort toutes personnes leur faisant des offrandes. Prononcer leurs noms, ou les étudier, n'est pas interdit. Formuler une courte incantation à leur adresse est même tolérée (par exemple « maudits soient les démons de Nurgle qui habite mon ventre » est une incantation fréquente quand on a la diarrhée) Par contre, allumer des bougies en leur honneur, sacrifier un bouquetin et danser toutes la nuit nu et couvert de sang en louant les grâces de Slaanesh vous vaudra un aller simple pour le bûcher.

Khorne est le Dieu du Sang, de la fureur. C'est un Dieu bestial et violent vénéré par les peuples du Nord et par de nombreux Hommes-Bêtes.

Nurgle est le Dieu de la Peste. Son influence se trouve partout et c'est l'un des Dieux les plus discrètement prié parmi les hommes tant ils craignent la mort et la décrépitude qu'Il apporte.

Slaanesh est le Dieu des Plaisirs Interdits. Il favorise la libre pensée, les arts, les plaisirs du corps si bien que son influence pénètre facilement les catégories aisées de la société de son empreinte invisible.

Tzeentch est le Dieu du Changement. Son esprit souffle sur tous ceux qui désirent s'extraire de leur condition. Mais il est aussi le Maître de la Vie et de la Magie, de tout ce qui change, et si son Culte est de loin le moins accessible et ses desseins les moins compréhensibles, il n'en reste pas moins qu'il est aussi le plus présent de tous, tant l'esprit humain est réceptif à l'influence de Dieu du Changement.



LES DIEUX

Les Dieux existent. Ceci est un fait largement admis dans le Vieux Monde. Très rares sont ceux qui remettent en cause leur existence et lorsque cela arrive c'est bien souvent le fait de savants qui finiront exécutés pour hérésie. La règle est le polythéisme. Les humains croient en une multitude de Dieux et d'esprits surnaturels dont un petit nombre est présenté ici.

Manann et Olovald

Manann est le Père des Océans, des Eaux et des Tempêtes. C'est un Dieu extrêmement influent au sein de la Ligue, en particulier auprès du peuple, et dans les ports de Bretagne il a une certaine influence. Les Norses le prient également, c'est même l'un des dieux les plus importants de leur panthéon. Il est sauvage, violent, et se montre rarement bienveillant. On apaise Manann plus qu'on ne le prie. Il est la nature dévastatrice, et il est vain d'espérer s'en faire un allié, tout juste peut-on tenter d'obtenir sa clémence. Le culte de Manann est rempli de superstitions et de petits rituels censés apporter la bonne fortune et écarter le mauvais sort.

Olovald est un dieu local, prié à Marienburg et en quelques autres rares lieux. Il est le seigneur des marais et, officiellement, il n'est qu'un serviteur de Manann. Son clergé est donc soumis à celui du Père des Océans mais chez les fangeux, les miséreux de Marienburg, Olovald fait presque office de saint patron.

Sigmar

Sigmar est le Premier Empereur, le Fondateur et Protecteur de l'Empire. Né homme, il est devenu un Dieu. Son Clergé est donc considéré comme un phare spirituel dans l'Empire et sur les terres de la Ligue, le Culte Réformé de Sigmar est une religion qu'embrassent de nombreux impériaux expatriés (en Bretagne et en Norsca, Sigmar n'a aucune influence). Il est le Dieu des Soldats, de l'Union et des Derniers Espoirs. Il est celui que l'on prie quand tout semble définitivement perdu, dernier rempart face aux monstres, à l'indicible et au Chaos.

La Dame du Lac

La Dame du Lac est la divinité protectrice de la Bretagne, seule région du Vieux Monde où elle est priée. Tous les Bretonniens, qu'ils soient nobles ou roturiers, la respectent et lui rendent hommage. Au yeux des chevaliers, elle est la déesse de l'honneur et de la vertu, qui favorise les braves et châtie les lâches. Les gens du peuple la considèrent quant à eux comme leur protectrice, un esprit immatériel qui insuffle la vie à leurs champs, leurs vergers et leurs vignes.

À l'inverse de presque tous les autres dieux du Vieux Monde, la Dame se manifeste parfois, allant à la rencontre de ses adorateurs mortels. Cependant, peu nombreux sont ceux qui ont vu la Dame du Lac, et ceux qui ont eu ce privilège sont considérés comme bénis. Elle apparaît toujours en des lieux isolés, généralement au plus profond d'épaisses forêts ou à proximité de sources sauvages. Les chevaliers qui espèrent la trouver doivent donc se préparer à affronter de grands périls. Il est également admis que ceux qui cherchent la Dame n'ont de chance de la rencontrer que si elle les guide par des rêves ou des visions.

Haindrich et Ranald

Haindrich est le Dieu des marchands. Partout ailleurs dans le Vieux Monde c'est un Dieu mineur, simplement prié dans quelques Guildes, mais sur les terres de la Ligue c'est une véritable institution. Avec Manann, Haindrich est le Dieu protecteur de la Ligue. Il est celui qui apporte la fortune, mais c'est aussi un Dieu civilisateur, un bâtisseur. Là où Manann est gouverné par la superstition, Haindrich est commandé par le savoir. Son Culte passe pour éclairé, enseignant que tous les hommes sont égaux et que la fortune sourit aux méritants.

Ranald est un Dieu interdit dans la plupart des régions du Vieux Monde, y compris sur les terres de la Ligue. Il est le Dieu des ombres, des criminels et des agitateurs. La raison de cet interdit en est que, malgré sa non-violence, les préceptes de Ranald remettent en cause l'ordre établi, quelque soit la nature de cet ordre. Ranald enseigne à ses adeptes que la fortune sourit aux audacieux, que « bien mal acquis, est acquis » et que les hommes sont libres de se gouverner eux-même.

Morr et Verena

Morr est le Dieu des Morts et des Rêves et son Culte encadre la vie d'un homme. A dix ans, chaque enfant reçoit d'un prêtre un oracle de sa mort lui permettant d'entrer dans l'âge adulte dans l'acceptation de sa fin à venir. A la nouvelle année, Hexensnacht, les offrandes sont nombreuses aux temples pour remercier le Dieu des Morts d'avoir laissé passer l'année et pour le supplier de repousser la mort d'un an de plus. Au terme de son existence, chaque homme reçoit les derniers sacrements dans les Jardins de Morr où il sera incinéré ou enterré suivant les coutumes locales.

Verena, l'épouse de Morr, est la déesse de la Vérité. Souvent associé à la justice, qu'elle est censé éclairer de son savoir, elle est aussi la patronne des savants, des érudits et des scientifiques. Il n'est pas rare que son clergé rentre en conflit avec les autorités nobiliaires, leur disputant leurs prérogatives à rendre la justice. Le culte de Verena s'appuyant sur les preuves et non sur l'arbitraire d'un seigneur, il est particulièrement encouragé au sein de la Ligue et de ses admirateurs, comme contre-pouvoir à celui des nobles.



LA SORCELLERIE

Le Monde est parcouru par des Vents Magiques, invisibles et intangibles. On ne ressent presque jamais leurs présences et pourtant leur influence est réelle. Manipuler les Vents Magiques, tel est le secret de la Sorcellerie. Les Elfes semblent en avoir percer tous les secrets, alors que les Nains se contentent de capturer le pouvoir des Vents dans des runes qu'ils gravent sur des objets. Chaque peuple a sa propre approche de la Sorcellerie. Les Humains sont sans doute, après les Elfes, les plus puissants sorciers mais ce n'est que récemment que cette puissance a été apprivoisée.

Les Humains ont, de tout temps, pratiqué la Sorcellerie, bien qu'ils ne soient qu'une minorité à avoir ce Don. La plupart des Sorciers n'étaient capables de percevoir qu'un seul Vent, le Vent sombre, que l'on nomme Dhar. Ce n'est d'ailleurs pas un Vent à proprement parler, mais plutôt une perception biaisée de l'ensemble des Vents qui empêchaient les Humains d'en comprendre les subtilités. Manipuler le Vent Sombre a toujours été illégal dans la plupart des régions du Vieux Monde : le pouvoir qu'il accordait aux Sorciers étaient terrifiants et c'est pourquoi pendant des siècles et des siècles les Sorciers ont dû se cacher pour ne pas finir au bûcher.

Les Collèges de Magie d'Altdorf

L'arrivée de Magnus le Pieux sur le Trône Impérial, il y a plus de deux-cents ans, a changé la donne. Au terme d'un accord avec les Elfes d'Ulthuan, des Sorciers furent autorisés à pratiquer la magie à condition d'abandonner l'usage du Vent Sombre. Pour faciliter la compréhension de la Sorcellerie, des Collèges furent battis à Altdorf. Chaque Collège n'enseignait la maîtrise que d'un seul Vent Magique (il y en a huit au total) avec l'interdiction formelle d'apprendre à maîtriser plus d'un Vent : à chaque fois qu'un humain se risquait à combiner différents Vents, comme en sont capables les Elfes, il retombait entre les bras de Dhar.

Le Collège Henryk de Marienburg

Hors de l'Empire, les huit Collèges n'ont pas autorité. Les Sorciers sont la plupart du temps tolérés, comme peut l'être n'importe quel ressortissant Impérial, mais ce n'est pas toujours le cas. Sur les terres de la Ligue par exemple, les Sorciers sont interdits s'ils ne sont pas munis d'une accréditation du Collège Henryk. Ce Collège a été fondé par d'anciens Sorciers Impériaux à l'époque où Marienburg est devenu indépendante. Il a seul autorité pour toutes les questions magiques sur les terres de la Ligue et dispose d'une grande reconnaissance en Sorcellerie Céleste.

Avec les annexions récentes de la Ligue sur les terres impériales, il n'est pas rare que des Sorciers Impériaux se trouvent du mauvais côté de la frontière. La plupart du temps il leur est demandé de se soumettre au Collège Henryk. Le problème pour eux est que cela constitue d'une part un acte de désertion vis à vis du Trône Impérial et, surtout, le Collège Henryk ne dispose d'un enseignement de qualité que pour un seul Vent, le Vent Bleu. Même si cela tend à s'améliorer, le risque pour un Sorcier qui ne manipule pas déjà le Vent Bleu de rejoindre le Collège Henryk est de brouiller sa maîtrise de la Sorcellerie, et de basculer dans le Vent Sombre.

Les Envoûteurs

Hors de l'Empire et de la Ligue (et dans une moindre mesure du Middenland), la juridiction concernant les Sorciers est beaucoup plus simple. En Bretagne, ils sont purement et simplement interdits, seules les Demoiselles du Lac ayant le droit de pratiquer une magie qui s'apparente bien plus à de la prêtrise. Sans papier de la Ligue ou de l'Empire, un Sorcier sera donc exécuté. Il en va de même au Kislev, où tout mâle porteur du Don est tué dès son enfance, seules les femmes pouvant user librement de Dhar, le Vent Sombre.

En Norsca, les Sorciers sont non seulement tolérés mais ont même un rôle prestigieux. Les Vitki, c'est leur nom, manipulent Dhar, le Vent Sombre et sont considérés comme des élus des Dieux du Chaos. Ils inspirent donc un mélange de crainte et de respect, voire d'admiration, chez les Norses en fonction de la proximité de la tribu avec les Désolations de Chaos. Ils sont en tout cas parmi les Sorciers humains les plus puissants, et même les Maîtres Sorciers des Collèges d'Aldorf les craignent.

Plus rares et bien moins terrifiants, certains mystiques Norses se sont inspirés des nains pour élaborer une magie runique censée contrôler les effluves de Dhar. L'objectif est de se prémunir de la corruption tout en profitant de l'incroyable puissance du Vent Sombre. Bien peu nombreux en tout cas sont les envoûteurs se réclamant de cette tradition que réproouvent aussi bien les Vitki que les Sorciers.



L'ÂGE DES TROIS ÉGLISES

La Sécession du Middenland

L'Empereur Karl-Franz fut assassiné en 2524 par un groupuscule de fanatiques sigmarites après qu'il eut annoncé sa décision de légitimer un de ses bâtards et d'en faire un candidat possible à la succession au Trône. Ce bâtard, du nom de Dieter-Ragen Reise, était un fils du Middenland que l'on disait béni par Ulric, Dieu de la Guerre et de l'Hiver, dont le clergé est extrêmement puissant dans le nord de l'Empire. Les fanatiques sigmarites, refusant qu'un Ulricain puisse monter sur le Trône, prirent les devants, assassinèrent l'Empereur et tentèrent d'éliminer le bâtard.

Mais le complot fut dévoilé, bien que trop tard pour sauver Karl-Franz, et les conspirateurs furent confondus. Ceci réveilla les tensions déjà fortes entre les clergés de Sigmar et d'Ulric et tout les adeptes du Dieu de l'Hiver réclamèrent justice. L'administration impériale eut bien du mal à calmer les esprits et Boris Todbringer, le Graf du Middenland, menaça de mener son armée sur Altdorf, alors capitale Impériale, pour placer Dieter-Ragen Reise sur le Trône, de force.

Rien ne semblait pouvoir enrayer le conflit si ce n'est l'élection d'un nouvel Empereur, comme l'exigeait la coutume. Quand l'élection désigna la Comtesse du Wissenland, Emmanuelle von Liebwitz, Impératrice, rien ne put arrêter la fureur de Boris Todbringer. Il proclama l'indépendance du Middenland mais, contre toute attente, il ne précipita pas ses troupes sur Altdorf. Il choisit de soumettre le Nordland et une partie du Hochland, deux provinces qui lui étaient voisines, afin d'asseoir son pouvoir et de démontrer sa force. Dieter-Ragen Reise fut couronné Empereur à Middenheim, sous le nom de Karl-Franz II, et la nuit qui suivit tout les Temples de Sigmar de la ville furent saccagés et pillés. Les prêtres sigmarites prirent la fuite et le culte de Sigmar fut déclaré hérétique sur toutes les terres soumises à la Couronne de Middenheim.

Le Premier Schisme

Devant une telle crise politique, militaire et religieuse, l'Impératrice resta ferme. Elle avait l'habitude des intrigues et était rompue à l'art de la stratégie. Si elle avait été élue, ce n'était pas un hasard : il fallait quelqu'un pour tenir tête au puissant Boris Todbringer. De l'avis de tous, elle ne tarderait pas à mater les rebelles du nord, d'autant que le vieux Todbringer allait sans doute bientôt mourir de sa belle mort et que Dieter-Ragen Reise ne semblait pas avoir beaucoup de partisans. Il était difficile de plus se tromper...

À Altdorf, les émeutes éclatèrent. Boris Todbringer et Karl-Franz étaient pour le peuple les héros qui avaient repoussé les hordes du Chaos quelques années auparavant. Si tout deux avaient soutenu Dieter-Ragen Reise, c'est qu'il était l'homme qui devait gouverner l'Empire ! L'insurrection gagna les plus grandes villes de l'Empire, relayé par les organisations criminelles qui prirent position de manière inédite dans ce conflit. L'Impératrice ordonna alors à ses généraux de mater les révoltes mais le gros des troupes étant mobilisé pour se préparer à un éventuel combat contre les armées du Middenland, elle décida de s'en remettre aux deux autres grandes puissances militaires de l'Empire : le culte de Sigmar et les Sorciers.

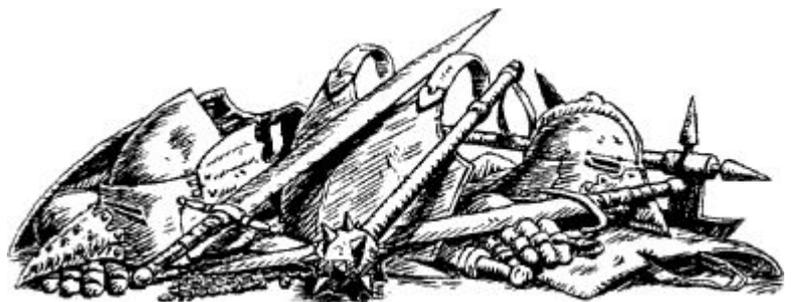
En voyant les Templiers de Sigmar molester et pendre les agitateurs et les insurgés, la défiance du peuple à l'égard du Culte de Sigmar augmenta encore. C'est ce moment que choisit Esmer III pour déclarer son schisme. Esmer III avait assuré quelques mois la charge de Grand Théogoniste, la plus haute fonction au sein du Culte de Sigmar. Au retour de Volkmar, le Grand Théogoniste légitime qui avait été capturé par les forces du Chaos, Esmer avait cédé sa place. Mais maintenant il n'hésitait pas à déclarer que Volkmar avait été corrompu pendant son emprisonnement et qu'il était la cause des démentes dérives récentes du Culte. Esmer se revendiqua Grand Théogoniste et installa son Siège à Marienburg, cité autonome de l'Empire. Volkmar, quant à lui, n'abandonna pas son poste et déplaça son siège à Nuln, que l'Impératrice avait choisit pour nouvelle capitale de l'Empire. Altdorf fut abandonné à l'insurrection, la Grande Cathédrale de Sigmar fut saccagée et un curieux équilibre des pouvoirs s'installa entre l'armée, les organisations criminelles et les Sorciers.

Le Second Schisme

Chassé du Middenland, divisé entre deux Grands Théogonistes, le Culte de Sigmar était au plus mal. Les uns et les autres s'accusaient mutuellement d'hérésie et les accrochages se multipliaient. La guerre finit par éclater. L'Empire attaqua Marienburg sous l'influence des intrigues de Volkmar, pour en finir avec le schisme d'Esmer, mais Boris Todbringer en profita pour mener ses troupes sur Altdorf.

Le guerre, certains l'avait déjà trop vu. Plusieurs Provinces du Nord-Est de l'Empire avaient été saccagé par l'avancée des troupes du Chaos quelques années plus tôt et de nombreux réfugiés s'étaient abrités dans les Provinces du Sud qui se livraient maintenant à une guerre fratricide. Un vaste mouvement pacifiste agita la population, en particulier chez les réfugiés de la Tempête du Chaos ainsi que chez les insurgés d'Altdorf. Luthor Huss lui-même prit la parole pour apaiser le conflit. Luthor Huss était un simple prêtre guerrier quelques années avant mais son rôle crucial au cours de la guerre contre le Chaos en avait fait un héros du peuple. C'est ce qui explique sans doute que son discours se répandit comme une traînée de poudre. Il tint, en substance, ces mots : les guerres sont le loisir des puissants et le calvaire des faibles, chaque homme a dans son cœur le courage et la foi qui animait Sigmar et est capable de se gouverner lui-même et de tutoyer les Dieux. Il termina ses mots en citant les paroles de Sigmar lui-même : "Tirons notre force de notre diversité".

Un gigantesque exode eu lieu. De toutes les Provinces de l'Empire, des gens désireux de se bâtir un nouvel avenir partirent vers le Nord Est, vers les Provinces dévastées, où tout était à reconstruire. Une terre abandonné par les Temples et par les Nobles. Une terre où tout était possible. Les suivants de Luthor Huss bannirent les Ordres religieux, estimant que les hommes n'avait pas besoin d'intermédiaire auprès des Dieux, et placèrent leur nouveau Royaume sous le patronage de Sigmar, non comme Dieu, mais comme modèle humain dont chacun devait s'inspirer. La Troisième Église de Sigmar, même si elle n'en était pas vraiment une au sens traditionnelle, était née.



LA LIGUE MARCHANDE DES CINQ RIVAGES

La Ligue Marchande des Cinq Rivages, le plus souvent abrégé "La Ligue", est un ensemble de cités franches et de guildes constituées en réseau. Ce n'est pas à proprement parler une entité territoriale ni même un État, dans la mesure où il n'y a pas de réelle centralisation des décisions, et où une guilda peut être aussi puissante qu'une cité. Il s'agit avant tout d'une administration autonome et fédéraliste. Le pouvoir au sein de la Ligue est partagé entre bourgeois porteurs de charge, ces charges pouvant être élective (comme par exemple Gouverneur de Salzenmund) ou pouvant être achetée (comme par exemple Grand Maître de la Guilda des Charpentiers Marins).

Tenter de dresser un schéma précis de la chaîne de commandement et d'influences au sein de la Ligue est peine perdue : le principe même de cette entité est d'avoir voulu se défaire du carcan de la noblesse afin de pouvoir partager le pouvoir entre gens de mérite (le mérite se résumant, la plupart du temps, à la renommée et à l'argent) Pourtant, tout aussi flou que semble être cette entité politique, elle est vraisemblablement aujourd'hui la première puissance du Vieux Monde.

Marienburg

Marienburg est la ville la plus riche et la plus peuplée du Vieux Monde. Elle l'a toujours été mais depuis une quarantaine d'année, elle a le vent en poupe. Elle est devenue un idéal, un rêve, pour de nombreux ambitieux et tout une foule de laisser pour comptes dans l'Empire et ailleurs. Sa flotte est réputée invincible, ses compagnies mercenaires sont les mieux équipées, ses coffres sont pleins de richesses, ses universités sont rayonnantes : tout semble sourire à la Cité Franche.

Le rêve Marienbourgeois est porté par ses marins qui écument toutes les mers et par ses marchands qui sont de loin les plus riches du Vieux Monde. Pour le résumer en quelques mots, cet idéal consiste en l'abolition des privilèges de la noblesse pour laisser à tous une chance de se forger son propre destin. Évidemment, les inégalités persistent et sont même bien plus prononcées que dans l'Empire. Ainsi, les ruelles du Doodkanaal, le quartier le plus pauvre de Marienburg, ne désemplissent pas. Mais la fortune ou l'infortune d'un homme ne dépend plus uniquement de son arbre généalogique (même si naître dans une puissante famille marchande ouvre bien des portes...)

Si auparavant les gens migraient vers Marienburg pour vivre leur idéal, c'est maintenant l'idéal de Marienburg qui se répand à travers le monde, ce qui explique que les révoltes éclatent au sein des cités bourgeoises de l'Empire et d'ailleurs. La noblesse, première cible des Marienburger, prend cette menace politique très au sérieux mais semble désemparé face à l'inexorable montée en puissance de la bourgeoisie.

Les Cinq Rivages

La Ligue est constituée de Cinq Rivages, cinq entités territoriales et administratives relativement indépendante les uns des autres, mais fédérées selon les mêmes principes méritocratiques.

Marienburg et le Noordenmark constituent le Premier Rivage, dit **Rivage des Griffes**. Marienburg acheta son indépendance il y a cent-cinquante ans en corrompant l'Empereur d'alors et réussit depuis, à force d'intrigue, à conserver cette indépendance. Mieux, depuis le schisme d'Esmer III, la Grande Cité de Marienburg a remporté une guerre contre l'Empire et a annexé le Noordenmark, qui appartenait alors au Middenland.

Carroburg et Kemperbad constituent le Second Rivage, dit **Rivage du Reik**. Ces cités impériales se sont révoltées au moment de la guerre contre Marienburg et ont rejoint cette dernière. Le Second Rivage rassemble également de nombreuses guildes faisant des affaires avec l'Empire.

Erengard constitue le Troisième Rivage, dit **Rivage des Glaces**. Erengard était la plus riche ville du Kislev. Après la Tempête du Chaos, dont elle fut relativement épargnée, elle se retrouva en situation de devoir payer la reconstruction du Royaume de Kislev. Refusant de payer, elle proclama son indépendance et se fédéra avec Marienburg. C'est à cette occasion que les deux cités décidèrent de fonder la Ligue.

Le Nouveau Monde constitue le Quatrième Rivage, dit **Nouveau Rivage**. Le Nouveau Monde est un ensemble de terres, à l'Ouest du vaste océan. Encore mal connu, la Ligue y implante malgré tout régulièrement des comptoirs et en rapporte de nombreuses richesses. Ce Rivage est principalement entre les mains des Guildes. Si son poids politique et militaire est négligeable, son poids économique est en passe de devenir le plus important de la Ligue, donc du monde.

Albion constitue le Cinquième Rivage, dit **Rivage des Brumes**. Albion est une île perdue au nord-ouest de la Bretonnie. Il est certain qu'elle est peuplée mais une brume tenace a éloigné pendant des siècles les marins superstitieux, ce qui explique que les tentatives de conquête ne soit que récentes et ne soit couronnées d'aucun succès. Pour tout dire, l'existence de ce Cinquième Rivage n'est que théorique et témoigne avant tout de l'arrogance de la Ligue. Il s'agit là sans doute du seul point noir dans l'incroyable réussite de la Ligue, mais pour les marins de Marienburg, qui voit en la brume d'Albion une force magique, rien de plus normal à cela : "L'or n'achète que les hommes. Pour le reste, il y a les prières."



LA BRETONNIE

La Bretonnie est un royaume féodal puissant qui n'a jamais été unifié à l'Empire. Si les Britons, à l'origine de la fondation du royaume, sont des cousins des tribus fondatrices de l'Empire, leurs coutumes ont eu le temps de diverger en vingt-cinq siècles. La religion des Bretonniens, notamment, est très singulière. La Dame du Lac est la divinité tutélaire de la Bretonnie. Tous les chevaliers la servent, les paysans la vénèrent, et les femmes s'en remettent à elle pour leur protection. Ses commandements incluent l'humilité, le courage, la loyauté, l'honneur, la courtoisie, la justice et la protection des faibles (ce qui, pour un chevalier bretonnien, comprends les femmes). Le peuple bretonnien est pétri de superstitions qu'il serait bien trop long et fastidieux de lister. Même s'il révere tout particulièrement la Dame du Lac, il ne veut offenser aucun Dieu et il n'est pas rare qu'il prie d'autres divinités, ou toutes sortes de créatures plus ou moins magiques et plus ou moins réelles. La dévotion d'un paysan est une manifestation de tous les instants et foisonnent d'originalité frisant sans cesse l'hérésie.

Dans le cas des chevaliers, la religion est au contraire très codifiée et répond au principe des Quêtes. Un chevalier a l'obligation morale de servir la Dame, c'est de son service et de son respect des commandements qu'il tire sa légitimité. Et plus et mieux il sert, plus ses gens l'aimeront et lui obéiront. Dans les faits, la plupart des chevaliers optent plutôt sur la force brute pour se faire obéir et respecter que sur des pratiques religieuses. Mais pour ceux qui ont la foi (ou qui ressentent le besoin d'amasser de la gloire) les Quêtes confiées par la Dame et ses Demoiselles sont de superbes occasions de briller ou de mourir. Si tous les chevaliers sont à la recherche du Graal, c'est à dire de la bénédiction de la Dame, certains reçoivent des quêtes bien plus précises : libérer tel village de l'influence d'une monstruosité, repousser les orcs, recueillir des orphelins, retrouver un trésor perdu, etc. Et même si le royaume a toujours été moins marqué par le Chaos que l'Empire, les chevaliers bretonniens ont l'habitude de se battre contre les abominations. Dans leurs forêts vivent des Hommes-Bêtes, les incursions des Peaux-Vertes venus du sud saignent souvent les campagnes et le Duché du Moussillon n'a rien à envier à la Sylvanie tant les mort-vivants y sont nombreux. Les occasions de Quêtes sont donc nombreuses, et celles de mourir tout autant.

L'Anguille

Largement connue pour son grand phare, sans conteste la plus haute construction du Vieux Monde, l'Anguille est une cité construite autour d'une ancienne forteresse de taille considérable. On dit qu'elle aurait été bâtie par les elfes, bien avant leur guerre contre les nains. L'Anguille est aujourd'hui un important port de commerce, le troisième du Vieux Monde après Marienburg et Erengrad. Pourtant, comme toutes les cités Bretonniennes, elle est chichement entretenue et la vie pour la majorité des habitants est dure et sordide. Le Duc préfère la campagne, les châteaux et les villages, et ne vient que très peu souvent en ville, plus occupé à chasser les orques nouvellement arrivés dans le Duché qu'à entretenir le port qui lui permet de financer ses campagnes militaires.

Accablée par des taxes qui ne servent qu'à la noblesse, la bourgeoisie de l'Anguille bouillonne et laisse planer des menaces de révolte. Menaces qui n'ont jamais été aussi proches de se concrétiser depuis que le Duc est malade et que c'est l'Intendant, chef de la bourgeoisie Confrérie du Phare, qui administre seul les affaires de la cité.

LES AUTRES NATIONS DU VIEUX MONDE

L'Empire de Sigmar

L'Empire de Sigmar n'est plus aussi puissant qu'il le fut par le passé. Les schismes des Trois Églises et la Tempête du Chaos l'ont grandement affaibli, et de nombreuses Provinces autrefois fédérés sous le trône de l'Empereur ont fait sécession. Mais l'Empire reste toujours une puissance de premier ordre, même si son hégémonie est maintenant contestée.

Le système impérial est très particulier. La noblesse est officiellement au pouvoir mais la bourgeoisie, les sorciers et les églises ont une influence plus qu'importante. Les titres et les charges sont héréditaires, mais peuvent également être octroyé ou acheté. Dans la plupart des cités et des bourgs, la gouvernance est assurée par une assemblée élue qui dirige au nom d'un noble local. L'Empire peut toujours compter sur de puissants sorciers, une alliance avec les Nains, une considérable avance technologique, et une administration très efficace disposant de pouvoirs importants. Mais les révoltes populaires et bourgeoises encore nombreuses, et maintenant dépourvu d'accès à la mer l'Empire est dépendant commercialement des autres nations. Il est officiellement en guerre contre la Ligue, le Middenland et la Confédération mais les confits sont actuellement gelés. L'Empire est allié avec toutes autres nations du Vieux Monde.

La Couronne du Middenland

Le Middenland était autrefois une Province de l'Empire qui a fait sécession au lendemain de la Tempête du Chaos. Après avoir annexé une partie du Hochland et du Nordland, deux Provinces voisines, et avoir interdit la pratique du Culte de Sigmar sur ses terres, la Couronne du Middenland est revenu à un système féodal traditionaliste : la Noblesse, qui combat et gouverne, les Druides qui pratiquent les cultes et la sorcellerie mais qui font également office d'hommes de lettres et de diplomates, et le Peuple qui rassemble tout les autres, du plus pauvre bûcheron au plus riche bourgeois. La plupart des pouvoirs acquis par la bourgeoisie dans les autres nations ont été perdus dans le Middenland et la gouvernance n'est assuré que par les Nobles avec le conseil des Druides.

Le Middenland peut compter sur une armée très puissante, un fort sentiment patriotique, et ses druides. Mais c'est un pays isolé, ne disposant d'aucune alliance et souffrant d'un illettrisme galopant et un retard technologique certain (l'usage de la poudre ayant été par exemple interdit, hormis pour les canons, et peut même être qualifié d'hérétique pour certains prototypes avancés...)

Les pays lointains

La Norsca n'est pas vraiment une nation mais plutôt une terre abritant de nombreuses tribus partageant une culture plus ou moins commune : les Norses. Proches des Désolations du Chaos, ceux-ci sont soumis à ses vents de corruptions et ont au mieux la réputation de pirates sanguinaires, au pire celle de servants des Dieux Sombres.

La Confédération de la Salamandre a été fondée par les suivants de Luthor Huss sur les terres dévastées par la Tempête du Chaos. C'est une nation jeune, qui tente de survivre sur un territoire où tout est à reconstruire, et qui ne dispose pas encore d'une influence notable hormis dans le domaine religieux.

Les États Monastiques de Sylvanie sont un ensemble de terres cédées au Temple de Morr dans le cadre d'un accord entre l'Empire et la Confédération. La Sylvanie est une terre où vivent de puissants nécromants, ainsi que des vampires, et pour juguler cette menace les territoires l'entourant ont été confiés aux Templiers de Morr.

Au Nord-Est du Vieux Monde, *le Kislev* est le domaine de la Reine des Glaces, où vit un peuple de guerriers durs et fiers. En première ligne face aux créatures du Chaos venu du Nord, le Kislev est un royaume qui peine à se relever des guerres qu'il a dû endurer et de la perte d'Erengard (sa ville la plus riche) au profit de la Ligue.

Au Sud du Vieux Monde, *les Principautés de Tilée* et *le Saint Royaume d'Estalie* sont connus pour leurs marchands et leurs universités pouvant parfois faire concurrence à ceux de la Ligue. Ce sont surtout des nations très stables, loin des guerres plus habituelles dans le nord, et qui fournissent donc de nombreux mercenaires aux autres royaumes.



LES MYSTÈRES D'ALBION

Albion est une île au nord-ouest de la Bretagne qui n'a jamais été colonisée par les Hommes. Autant sa localisation est connue et figure sur des cartes depuis des siècles, autant la géographie exacte d'Albion, sa topographie est presque totalement inconnue. Les tentatives de colonisation ont été nombreuses dans l'Histoire, de la part des Elfes, de leurs cousins Elfes noirs, de Norses, ou même d'Impériaux. À ce jour, toutes ont échouées.

Les derniers projets en date viennent de la Ligue, qui revendique Albion comme étant son Cinquième Rivage, mais ils n'ont pas été couronné de plus de succès. Toutes les expéditions ayant un coût, que Marienburg supporte quasiment seule, la Ligue a décidé d'ouvrir le marché à ses concurrents, renommés partenaires pour l'occasion.

Les Brumes

La principale caractéristique géographique d'Albion, c'est la Brume. Celle-ci est très clairement magique, mêlant les huit Vents d'une manière singulière qui n'est ni tout à fait Dhar, ni tout à fait Qhaysh (la magie elfique, qui use elle aussi des huit Vents). Comprendre la nature exacte de la Brume est une priorité pour le Collège Henryk de Marienburg, qui estime qu'elle est la cause des échecs de colonisation précédentes. Au delà de son rôle évident dans la météo catastrophique de l'île, couverte de marécage et régulièrement soumise à la pluie, la Brume servirait également à soustraire Albion de l'attention des marins, voire de faire purement et simplement disparaître les établissements humains et les pionniers qui les peuplent.

Les Fées

Albion est peuplée, c'est une certitude. Non seulement de survivants plus ou moins organisés de précédentes tentatives de colonisation, mais aussi de créatures particulières à l'île. Les plus emblématiques sont ce que les Bretonniens nomment les Fées, de par leur proximité avec les êtres qui peuplent les forêts reculées de Bretagne.

Les Fées d'Albion sont le plus souvent humanoïdes et semblent liés à la Brume, pouvant en sortir et y disparaître à volonté. Leur comportement avec les colons est erratique, parfois observateur, parfois agressif, mais toujours insaisissable. Elles semblent en tout cas en guerre ouverte avec les Elfes noirs. Si certains y voient là une preuve de leur bonne nature, d'autres au contraire pensent que ce n'est que parce que les Elfes noirs sont les mieux avancés dans la colonisation de l'île. Si cette dernière théorie est vraie, alors il est à craindre que les attaques contre les colons humains augmentent à mesure que la Ligue solidifie son implantation.

Les Elfes noirs

Les Druchii comme ils se nomment eux-même sont des Elfes ayant semble t-il succombé à l'attrait du Chaos. Les explorateurs les plus intrépides prétendent qu'ils contrôlent une vaste terre loin à l'Ouest du Vieux Monde mais pour le commune des mortels leur peuple est inconnu. Les seules fois où ils s'approchent des terres des Hommes, c'est pour pratiquer la piraterie, essentiellement dans les eaux de la Ligue et de la Bretagne.

Leurs navires sont peu nombreux mais inspirent bien plus de crainte encore que les terrifiants équipages Norse. Lorsqu'ils attaquent un vaisseau humain, il est rare qu'il y ait des rescapés : ceux qui ne sont pas tués sont réduits en esclavage et subiront une vie de labeurs et de tortures. En Albion, les Elfes noirs semblent avoir bien entamé la colonisation, disposant de plusieurs comptoirs plus ou moins précaires organisés en clan rivaux. Des rivalités qui ont toute l'apparence de guerres, ce qui ajoute encore de la confusion pour les observateurs humains. Seule certitude : les Druchii et la Ligue réclamant les mêmes terres, une guerre semble inévitable si aucun accord n'est trouvé.

Les Mort-Vivants

Les Mort-Vivants semblent nombreux en Albion, sans que l'on sache si c'est un phénomène naturel qui est responsable de leur nombre, ou la volonté délibérée d'un seigneur nécromant inconnu. En tout les cas, leur présence fortifie l'image d'une île hors du temps.

Les Mort-Vivants ne sont pas des serviteurs du Chaos. Bien au contraire. Ils sont figés pour l'éternité dans une décrépitude sans fin, leur état ne devant jamais varier. Ils sont, en quelque sorte, l'antithèse du Chaos. L'autre face d'une même sombre pièce. Ils n'en restent pas moins de terrifiants adversaires, que le Culte de Morr combat pied à pied. Les zombies et les squelettes, terrifiants corps humains réanimés, sont les serviteurs des Nécromanciens et des Seigneurs-Vampires. Les complots séculaires des forces de la Nuit sont une menace insidieuse pour les hommes qui craignent la mort.

Mais la promesse de la vie éternelle offerte par les vampires et les nécromants n'est qu'une damnation, une éternité d'esclavage. C'est pourquoi nul ne doit chercher à se soustraire au baiser de Morr. Sigmar lui-même enseigne que par une vie pieuse, vertueuse et courageuse, sans crainte de la mort, l'esprit peut survivre au corps. C'est ainsi que certains vaillants ancêtres parcourent encore le Vieux Monde, sous forme spectrale. Il s'agit là de la seule manière sainte de survivre à la mort. Toute autre n'est qu'hérésie.

