

## **Bienvenue dans le Vieux Monde**

Reikland est un Grandeur Nature (GN) renaissance-fantastique inspiré du Vieux Monde de Warhammer\*.

Vous trouverez dans ce livret toutes les informations nécessaires pour appréhender l'histoire et la vie de la plus grande nation humaine : l'Empire. Nous vous conseillons d'en prendre connaissance afin de pouvoir faire concorder au mieux l'historique de votre personnage avec le monde du jeu. Vous pourrez ainsi, durant le GN, mieux vous immerger dans votre rôle et fondre votre personnage dans la société impériale.

Si le Vieux Monde vous est déjà familier, prenez malgré tout un peu de temps afin de lire ce fascicule. En effet, l'aventure de notre GN commence dix ans après l'historique « officiel » de Warhammer\*. Durant ces années, un certain nombre d'évènements nouveaux se produisent, modifiant certains aspects politiques et sociaux de l'Empire. De plus, nous avons adapté quelques éléments en fonction de notre vision du Vieux Monde et des contraintes matérielles d'un GN. Laissez donc vos habitudes au vestiaire et venez découvrir l'univers de Reikland.

Bien entendu, tout n'est pas expliqué. Certaines connaissances font l'objet de compétences alors que d'autres doivent être découvertes en jeu.

Bienvenue dans le Vieux Monde, un univers riche et merveilleux, mais également sombre et dangereux.

*\*Warhammer est une marque déposée de Games Workshop Ltd.*

## **Géographie du Reikland**

Le Reikland, aussi surnommé le grenier du sud, est une région riche, principalement couverte de terres agricoles et de cités. Sa plus importante forêt est la Reikwald, au nord de la province. Bien que moins sauvage que ses cousines du Nord, elle n'en reste pas moins une source d'insécurité; repaire de brigands et de mutants de tout poil. Par contre les terres au sud de Bogenhaffen sont surnommées « le jardin de Ranald », tant les vignes y sont fertiles.

Le Reikland partage sa frontière avec pas moins de quatre autres provinces impériales. Sur tout le nord, délimité par les rives du fleuve Reik, s'étendent l'austère Middenland et le très rural Talabecland. A sa frontière Est, le Stirland et le Wissenland convergent vers la cité-état de Nuln. Sa frontière Sud est délimitée par les montagnes grises. Une chaîne de hautes montagnes, dont le Reikland, défend les deux passes : le col de la hache mordante et le col de la dame grise. Ces passes sont capitales économiquement et militairement car elles sont les deux accès principaux vers le royaume de Bretonnie.

A l'ouest, la Reikwald s'estompe petit à petit pour céder la place aux dunes austères du pays perdu. Curieusement, c'est la frontière du Reikland la moins définie, mais également la moins contestée, tant la terre y est pauvre et les dangers nombreux.

## Histoire de l'Empire

### La Naissance d'un Empire : La Légende de Sigmar Heldenhammer

(issu de « La Campagne Impériale », Descarte Editeur sous licence de Games Workshop, 1989)

Il y a plus de 2500 ans, les terres du Nord-Est du Vieux Monde étaient habitées par de nombreuses tribus barbares. Le développement de ces premiers humains a été pour le moins rapide, même si les progrès ultérieurs ont été freinés par les rivalités inter-tribales et les assauts des hordes gobelinoïdes qui étaient elles-mêmes engagées dans une guerre contre les Nains des Montagnes du Bout du Monde.

La légende raconte que la naissance de Sigmar – le premier fils du chef de la tribu des Unberogens – fut annoncée par de farouches tempêtes et par une comète à double queue. Vérité ou non, il est certain que celui qui allait être connu sous le nom de Heldenhammer avait été marqué par la destinée dès son plus jeune âge. A 15 ans, il fit preuve de sa valeur de guerrier en défaisant à lui seul une troupe de gobelins.

Au fur et à mesure que la réputation du jeune Sigmar grandissait, le nombre de ses disciples grossissait par l'arrivée massive de nouvelles recrues avides de partager sa gloire.

A la mort de son père, Sigmar devint le chef des Unberogens. Seuls les gobelins se dressaient encore sur le chemin de la fondation d'une nation unifiée. C'est dans ce but qu'il rassembla les chefs des tribus et se lança dans une campagne destinée à purger, une fois pour toutes, le pays de la présence des gobelinoïdes. Après une gigantesque bataille dans les plaines du Stirland, les hordes de gobelins prirent la fuite. Dispersées, paniquées, elles se réfugièrent sur les flancs escarpés des Montagnes du Bout du Monde.

Avec la fin des guerres gobelines, Sigmar fut à même de réaliser son rêve de fondation d'un puissant empire. Pas un seul des chefs des tribus ne refusa de lui prêter allégeance et le grand prêtre d'Ulric le couronna empereur dans une petite ville qui portait le nom de Reikdorf, sur le site futur d'Altdorf.

Le règne de Sigmar ne fut pas le plus long de l'histoire de l'Empire mais, en ces quelques années, les fondements et les traditions de l'Empire furent déjà bien établis. Les différents chefs de tribus se virent assigner la charge de contrôler des régions telles que le Middenland et le Talabecland. Cette période fut propice à de nombreux progrès. Des portions de forêts furent défrichées pour permettre la culture. De nombreuses villes furent bâties dont Nuln, Talabheim et Middenheim.

Les récits affirment que, cinquante ans précisément après son couronnement, Sigmar déposa sa couronne et déclara que les temps étaient venus où Ghal-Maraz, son légendaire marteau de guerre nain, devait retrouver ses créateurs. Sur ces paroles, il quitta le palais d'Altdorf et partit en direction de Karaz-a-Karak, la forteresse des nains.

Il n'autorisa personne à l'accompagner au-delà de la Passe du Feu Noir. Personne ne sait ce qui lui arriva là-bas ; Sigmar Heldenhammer ne revint jamais vers ses sujets. Aujourd'hui encore, il est une croyance bien établie dans l'Empire selon laquelle Sigmar reviendra à chaque fois que sa nation en aura le plus grand besoin et son arrivée sera annoncée par le passage d'une comète à deux queues.

### Les Electeurs

*(issu de « La Campagne Impériale », Descarte Editeur sous licence de Games Workshop, 1989)*

Privés de leur Empereur, qui ne laissait aucun héritier, les seigneurs des provinces réunirent d'urgence un conseil d'état pour décider de ce qu'il convenait de faire. Après discussions, ils s'accordèrent sur la nécessité de choisir un nouvel empereur ; il serait nommé au sein de leur assemblée par un vote loyal. Ils convinrent également que tous les futurs empereurs seraient élus de cette façon et que chaque province disposerait à perpétuité d'une voix pour cette élection. Le système des Electeurs était établi.

Les années passaient et les villes devenaient des Cités. D'autres étaient bâties, des provinces plus petites naquirent alors que les seigneurs régnant sur les provinces léguaient leurs domaines. De règne à règne, les provinces acquièrent une indépendance de plus en plus grande, échangeant des promesses de vote contre des exemptions de taxes, des charges supplémentaires et autres privilèges.

Le culte divin de Sigmar était alors bien établi. Un ermite était arrivé à Altdorf lors d'un solstice d'été et avait déclaré avoir eu la vision de Sigmar aux côtés des autres divinités. Un temple fut promptement bâti à la gloire de la plus récente des divinités et la légende était si forte dans les esprits que le culte attira immédiatement de très nombreux adorateurs. Bien évidemment, son grand prêtre – le Grand Théogone – acquit une importance considérable, il fut même nommé Electeur impérial et devint le plus proche de tous les conseillers de l'Empereur, au grand désarroi du Grand prêtre d'Ulric.

### Les Incursions du Chaos

*(issu de « La Campagne Impériale », Descarte Editeur sous licence de Games Workshop, 1989)*

Hélas, le temps et l'ambition ternirent le rêve de Sigmar et firent lentement glisser l'Empire vers la guerre civile. Vers l'année 2000, on ne pouvait plus considérer son existence en tant qu'unité cohérente. Il n'y avait plus d'Empereur reconnu, les gobelins se multipliaient dans les forêts et les orques entreprenaient des raids de plus en plus nombreux sur les frontières extérieures. On pouvait alors penser que ce n'était plus qu'une question de temps avant que les forces du Chaos revendiquent cette partie du Vieux Monde au nom de leurs maîtres.

Et en effet, en 2302, d'effroyables mutations commencèrent à apparaître parmi les humains pendant que la rumeur faisait état d'hommes-bêtes rôdant dans les forêts et de guerriers du Chaos marchant droit sur l'Empire. Il semblait que les jours de ce dernier étaient comptés.

C'est alors qu'apparut, à Nuln, un jeune homme de naissance noble dont le blason s'ornait d'une comète à deux queues ; il était connu sous le nom de Magnus le Pieux. Pendant que les forces du Chaos avançaient sur Kislev, il lança un appel à toute la population afin qu'ils se joignent à son armée. Il exhortait tous les véritables fils et filles de Sigmar à s'unir, clamant que le grand peuple uni devait prendre les armes contre les hordes du Chaos pour éviter que l'Empire ne sombre dans les ténèbres ultimes.

Aussi surprenant que cela puisse être, le peuple répondit à son appel et l'Empire rassemblé et uni entra en guerre contre le Chaos. Magnus fit alliance avec le Tsar des kislévites et, dirigeant ses troupes en première ligne, résista au déferlement du Chaos dont la vague se brisa sur lui pour enfin se retirer.

### La Renaissance de l'Empire

(issu de « *La Campagne Impériale* », Descarte Editeur sous licence de Games Workshop, 1989)

La guerre terminée, Magnus fut dûment nommé Empereur et couronné à Nuln avec la bénédiction du Grand Théogone. En 65 années de règne, il rétablit une grande partie de la gloire perdue de l'Empire.

L'Empereur actuel est Karl-Franz 1<sup>er</sup>, monté sur le trône en 2502. Gouvernant depuis Altdorf, il a montré plus d'habileté et de caractère que ses prédécesseurs immédiats et il a tenu sa promesse d'établir un gouvernement fort.

### La Tempête du Chaos

La période de paix fut très courte après l'accession de Karl-Franz au trône. En 2521, on entendit parler d'une menace qui se levait dans le Nord. Une grande armée du Chaos envahissait Kislev et s'enfonçait dans l'Empire. Les forces kislévites subirent plusieurs défaites sanglantes mais les forces du Chaos furent finalement vaincues à la bataille de Mazhorod. On crut tout d'abord que la menace avait été écartée, mais il devint rapidement évident que cette armée n'était que l'avant - garde d'une force beaucoup plus importante : celle d'Archaon, aussi appelé « le Seigneur de la Fin des Temps ». Ce dernier avait réuni cinq puissantes armées regroupant, sous la même bannière, guerriers, maraudeurs, hommes-bêtes et autres monstruosité difformes. Les signes et les présages avaient tous annoncé une attaque inévitable, bien plus violente que celle qu'avait dû affronter Magnus le Pieux. Comprenant qu'il lui faudrait rassembler toutes les forces qu'il pourrait trouver pour vaincre Archaon, l'Empereur invita les dirigeants de tout le Vieux Monde à participer à une grande assemblée au Conclave d'Altdorf.

Nombreux furent ceux qui répondirent à l'appel ; même les elfes d'Ulthuan arpentèrent à nouveau les rues d'Altdorf. Lors du Conclave, humains, elfes et nains se mirent d'accord pour mettre leurs querelles de côté afin de combattre ensemble la menace du Chaos.

Peu après un nouveau courant apparut : un prêtre prétendit avoir trouvé la réincarnation de Sigmar dans le corps d'un fils de forgeron. Vérité ou non, la population avait besoin de croire en quelque chose. Elle se rallia autour de lui, formant une croisade de fanatiques poussés par la peur.

Archaon lança son attaque en 2522, progressant au travers de Kislev pour s'enfoncer dans le nord-est de l'Empire. Il envahit l'Ostland et les troupes du Grand Comte von Raukov s'efforcèrent de le retarder en lui opposant une résistance désespérée. Le Graf Boris Todbringer tenta une sortie de Middenheim avec ses troupes, pendant que les armées du Hochland et du Nordland essayaient d'opérer une jonction avec lui. Mais les hordes d'Archaon étaient trop puissantes et les armées durent se réfugier dans Middenheim, devant laquelle Archaon établit le siège. Tous y attendirent que l'Empereur arrive avec des renforts et se demandaient si ce fils de forgeron – Valten - était vraiment le sauveur.

Au soixante-deuxième jour de guerre, les armées de l'Empereur arrivèrent à Middenheim avec Valten. Archaon leva le siège pour se préparer au combat et l'engagement eut lieu au village de Sokh. La bataille fit rage pendant quatre jours, durant lesquels les forces de l'Empire réussirent de justesse à résister. Valten parvint à blesser grièvement Archaon lors d'un combat singulier ; ses troupes déorganisées se dispersèrent et durent battre en retraite.

## Les séquelles de la Tempête

Durant la Tempête du Chaos, les armées maritimes elfiques apportèrent une aide précieuse aux hommes. Les inamitiés avec les autres races avaient été mises de côté face à la gravité de la menace que faisaient peser Archaon et sa horde sur toute forme de vie. Cependant, quelques semaines après la fin du siège de Middenheim, l'amiral de la flotte Haute Elfe décida de lever l'ancre sans autre forme de préavis. Ce départ précipité et non justifié fut perçu comme un geste d'abandon par les forces impériales qui luttèrent toujours pour reprendre les villes et villages tombés pendant l'invasion.

Les Elfes Sylvains, quant à eux, continuaient la lutte contre leurs ennemis de toujours, les hommes-bêtes. Après la tempête, leur présence se fit encore plus rare qu'auparavant. Certaines rumeurs évoquèrent le fait que cette race était dangereusement menacée d'extinction.

En 2525, le peuple halfling du Moot fut touché par une étrange infection. Les symptômes étaient graves et se propageaient rapidement : il s'agissait de fièvre, diarrhée, vomissements mais surtout d'un manque d'appétit inquiétant. Des médecins impériaux furent dépêchés tardivement dans le Moot agonisant. Faute de soutien efficace, les Halflings finirent eux-mêmes par découvrir et enrayer l'épidémie à la source de l'Aver. Depuis cette histoire naquit dans le Moot un sentiment de rancœur nouveau envers l'Empire, accentuant le repli des halflings sur leur communauté.

## La Contre-Offensive

Quatre ans après la Tempête du Chaos, Volkmar le Sévère, l'ancien Grand Théogone et fidèle conseiller de Karl Franz fit savoir qu'il avait fait un rêve prophétique. Sigmar lui était apparu et lui avait parlé disant que, suite à l'échec d'Archaon, les Dieux du Chaos étaient divisés et les royaumes du Chaos plus affaiblis que jamais. C'était donc une chance inespérée de pouvoir contre-attaquer et de libérer définitivement le monde de l'emprise des Dieux Sombres.

Malgré l'accueil mitigé de ses conseillers, l'Empereur, soutenu par le peuple, décida de mener une Contre-Offensive.

L'armée fut constituée uniquement de volontaires, des vétérans pour la plupart. On prit soin de ne pas trop déforer les défenses des provinces au cas où les ennemis de l'Empire tenteraient d'en profiter. Le 1er Sigmarzeit 2527 CI, l'Empereur Karl Franz, le Reiksmarshall Hellborg et Volkmar le Sévère, à la tête de la plus grande armée offensive jamais vue dans l'Empire, se mirent en branle.

Sa progression put être suivie durant les premières semaines alors qu'elle remontait les terres de l'Empire et qu'elle traversait les zones les plus civilisées de Kislev. Mais le contact fut rompu à quelques kilomètres de la frontière entre Kislev et Norsca. Il s'en suivit de longues semaines d'angoisse et d'attente dans l'Empire.

Les semaines passaient et le désespoir prenait le pas sur l'enthousiasme des premiers instants. Tous attendaient des nouvelles des guetteurs dispersés sur les terres kislevites.

L'armée réapparut deux mois plus tard. Ses effectifs n'étaient plus qu'au tiers de ceux de départ. Les hommes titubaient, hagards. Ils étaient couverts de sang et d'autres substances indéfinissables. Certains arboraient même d'ignobles mutations. Marchant parmi eux, l'Empereur, sévèrement blessé, était amaigri et portait une barbe longue de plus de douze mois. Le Reiksmarshall et l'ancien Théogone avaient disparu. Les rescapés de cette terrible expédition furent accueillis dans un campement improvisé dans les faubourgs de la cité de Kislev.

Les meilleurs médecins de la Reine des Glaces soignèrent l'Empereur, installé au Palais de l'Hiver. Des répurgateurs et des exorcistes firent le voyage jusqu'à Kislev afin de purifier les soldats avant qu'ils ne retournent dans l'Empire. La grande victoire n'avait pas eu lieu, mais l'absence de représailles en provenance des Désolations fit dire que la Contre-Offensive ne fut pas un échec complet.

Affaibli, l'Empire se replia sur lui-même afin de panser ses plaies. Une certaine accalmie militaire fut propice à la reconstruction.

### La Nuit des Crêtes

La Tempête du Chaos avait amené de nombreux nains à emprunter la voie du tueur. Ce qui, en temps de guerre, s'avérait bien utile devint problématique en temps de paix. En effet, la concentration de nains psychopathes et alcooliques dans les villes et villages provoqua irrémédiablement des troubles de l'ordre public. C'est ainsi que, chaque soir, des rixes brutales voire sanglantes, explosèrent dans les quartiers environnant les bars et tavernes les plus populaires. Hélas, ces débordements étaient le plus souvent tolérés en vertu des bonnes relations entre les races.

Les accidents qui survinrent à Kemperbad allaient marquer un tournant dans les rapports entre les nains et les humains.

Cette ville fut le théâtre de violents affrontements entre nains tueurs et citoyens humains excédés. Cette nuit restera dans les annales de l'histoire sous le nom de « la nuit des crêtes. »

A partir de ce jour, de nombreux villages et villes créèrent des lois discriminatoires envers les nains afin d'empêcher de nouveaux débordements (interdiction de circuler la nuit, de fréquenter les bars, de boire de la bière sont les exemples les plus évocateurs de ces nouvelles lois). Ces mesures forcèrent de nombreux nains à l'exil. Certains retournèrent parmi les leurs, dans les montagnes, alors que d'autres formèrent des bidons-villes en périphérie des cités-états, plus tolérantes et plus cosmopolites.

### L'université Karl Franz Ier

A présent, dix ans ont passé depuis la «Tempête du Chaos». Comme dans toute guerre de grande envergure, de nouvelles techniques militaires furent développées. Mais les barbares du Nord ont pillé un grand nombre de bibliothèques et assassiné certains des érudits les plus importants de leur temps. De nombreux savoirs antiques furent perdus et leurs enseignements oubliés. Pour éviter la disparition d'autres savoirs et assurer un enseignement classique de qualité, les autorités impériales ainsi que l'Assemblée des Conseillers du Reikland, soutenue par le Grand Théogone du culte de Sigmar et le Patriarche Suprême des Collèges Impériaux de Magie, ont décidé de fonder l'université Karl Franz Ier. Ce nouveau centre de savoir est établi dans un hameau au nord du fleuve Reik, à la frontière du Reikland et du Middenland. Son inauguration est attendue avec impatience et vous y êtes attendus !

## Les religions de l'Empire

Les dieux sont forts présents dans la culture impériale. Leurs actions sont visibles dans le Vieux Monde et nul n'oserait remettre leur existence en question. Tous les citoyens impériaux, même les plus dévots d'une divinité, sont polythéistes. Un prêtre de Sigmar, par exemple, remerciera Shallya en cas de guérison d'une maladie grave.

Malgré tout, certaines religions restent plus répandues et vénérées que d'autres, certaines étant des religions d'états, d'autres des croyances locales.

Il est possible de différencier trois catégories de croyants.

Le *païen* bénit ou craint le nom de tous les dieux mais ne pratique aucun rite en particulier. Tout au plus, il célèbre les jours des fêtes religieuses les plus courantes.

Le *fidèle* se rend régulièrement au temple et prend part à des rites et à des processions sacrées. Il constitue la base de chaque église.

Le *dévo*t consacre sa vie à une divinité. En général, il se met au service du culte ou erre sur les routes pour prêcher la parole de son dieu. Les fonctions au sein d'un temple sont nombreuses, de l'administration à la célébration des messes, en passant par la protection des dogmes ou même l'assistance sur un champ de bataille.

Les dévots qui parcourent les routes sont en général mal vus, voire rejetés, par l'église officielle. Ils ont une vision extrême de leur divinité et aiment la partager en hurlant sur une caisse en bois au coin d'une rue ou sur la place principale d'un village.

### Les prêtres et le domaine divin

Parmi les dévots les plus pieux, certains reçoivent les faveurs de leur dieu. Ils peuvent dès lors prétendre au rang de prêtre au sein de l'église. Les portes du *domaine divin* leur sont entrouvertes. Leurs ferventes prières sont entendues et ils peuvent accomplir des *miracles* au nom de leur dieu. Certains sorciers Magisters prétendent que les miracles ne sont guères différents des sortilèges. Seulement, un prêtre ne doit pas accomplir de longues études et recherches afin de faire des miracles, seuls sa foi, le symbole de son dieu et ses prières lui suffisent. De plus, de tels propos sont généralement qualifiés d'hérétiques !

### Le panthéon officiel

Dans l'Empire, il existe de nombreux dieux couvrant presque tous les moments de la vie ! La plupart sont des divinités régionales ou un avatar d'un dieu plus important.

Il est possible de déterminer les sept divinités impériales les plus importantes.

*Morr* garde les âmes des morts dans ses « jardins » et insuffle des rêves prémonitoires aux dormeurs. Ses dévots embaument les morts et entretiennent les cimetières.

*Myrmidia* est une déesse guerrière venue d'Estalie et de Tilée. Ses prêtres et paladins parcourent le Vieux Monde, seuls ou avec des troupes de mercenaires, afin de prodiguer des conseils stratégiques.

*Ranald* est une divinité qui pose de gros problèmes aux autorités. Ce prince des voleurs et du jeu encourage le vol dans les règles de l'art (sans violence) et la triche. Ce qui est largement suffisant pour être déclaré hors la loi. Seulement, en milieu rural, il est le dieu de la chance des miséreux, celui qui leur apporte l'espoir de trouver une pièce dans les ordures qu'ils fouillent. Interdire donc formellement la croyance en *Ranald* créerait de l'agitation dans une frange de la population que les autorités préfèrent voir servile !

Les blessés et les malades trouveront toujours soin et assistance auprès des dévots de *Shallya*, la déesse de la compassion. Ses dispensaires sont établis partout où l'on trouve des nécessiteux.

Le légendaire premier empereur *Sigmar* est le dieu le plus populaire. Son culte est le garant de l'unité de l'Empire et le bras armé de la lutte contre ses ennemis. Le chef suprême de l'église, le Grand Théogone Esmer, est l'homme le plus puissant de l'état, après l'Empereur.

Avant que *Sigmar* ne soit divinisé, le dieu le plus populaire était *Ulric*, seigneur de l'hiver, des loups et des batailles. C'est une religion encore fort pratiquée dans le nord de l'Empire. Ses dévots et fidèles sont des combattants implacables méprisant la faiblesse, la couardise et la ruse.

Partout où la connaissance et la justice a de la valeur, les dévots de *Verena* établissent des temples. Ainsi la déesse est représentée dans toutes les cités universitaires et dans les quartiers administratifs. On la retrouve aussi dans tous les lieux où des hommes se battent contre la tyrannie et l'injustice.

### La foi antique

Il y a fort longtemps, alors que les hommes étaient encore des barbares vêtus de peaux de bêtes, une foi très profonde se créa sur le respect et la peur de la nature, des saisons et autres cycles naturels. Au fil du temps, ces croyances superstitieuses évoluèrent. Sur ces principes naturels, des dieux naquirent. Si certains, à l'instar du dieu de l'hiver *Ulric*, sont devenus des cultes importants dans l'Empire, d'autres tels le dieu des bêtes et de l'été *Taal* et son épouse, la déesse de la fécondité et du printemps, sont restés des divinités mineures, principalement vénérées en milieu rural. Toutes ces divinités issues de la nature forment la *foi antique*. Dans les petits hameaux isolés, des *druides* font office de prêtres et perpétuent les traditions de cette foi d'antan.

### Les dieux interdits

Du nord souffle le vent du Chaos, charriant la corruption de ses dieux noirs. Leurs religions sont interdites, mais les promesses de pouvoir et de puissance tentent les hommes à tous les niveaux de la société. Souvent regroupés en sectes aux objectifs fort différents, les cultistes vénèrent principalement :

Khorne, le dieu du sang et des carnages  
Tzeentch, le dieu des destinées et de la magie  
Nurgle, le dieu des maladies et de la pourriture  
Slaanesh, le dieu des plaisirs

## Calendrier et fêtes importantes

Le calendrier impérial (CI) comprend 400 jours divisés en 12 mois de 32 ou 33 jours. Viennent ensuite s'ajouter six jours de fêtes particulières.

Les mois sont, dans l'ordre: Nachexen (après sorcière), Jahrdrung (mois de l'an nouveau), Pflugzeit (mois des labours), Sigmarzeit (mois de Sigmar), Sommerzeit (mois de l'été), Vorgeheim (avant mystère), Nachgeheim (après mystère), Erntezeit (mois des moissons), Brauzzeit (mois du brassage), Kaldezeit (mois de l'hiver), Ulriczeit (mois d'Ulric), Vorhexen (avant sorcière).

Les mois sont divisés en semaines de huit jours.: Wellentag, Aubentag, Marktag, Backertag, Bezahltag, Konistag, Angestag et Festag.

### *Hexensnach* (la nuit des sorcières)

C'est le dernier jour de l'année. Il est dit que la porte qui sépare le domaine des morts et le monde des vivants sont grandes ouvertes. C'est un jour de prières solennelles pour les prêtres de Morr. La population reste cloîtrée, communiant avec l'esprit des défunts. Nombre de superstitions racontent également que les morts sans sommeil se relèvent cette nuit-là!

Les dévots de Véréna demandent également à la déesse de juger l'année à venir et de la bénir pour qu'elle apporte justice et connaissance.

### *Mitterfruhl* (Equinoxe de printemps)

Ce jour a de nombreuses significations dans de nombreuses religions. Pour certains, c'est le départ d'Ulric et pour d'autres c'est le renouveau de la vie. Pour tous, c'est un jour de grandes fêtes où l'on dresse des festins gargantuesques et danse jusque tard dans la nuit!

### *Sonnstille* (Solstice d'été)

Ce jour de fête est issu de la foi antique et est encore fort suivi dans le Talabecland. On y fait souvent la fête en l'honneur de la terre nourricière. Concevoir un enfant un jour de Sonnstille est un excellent présage.

### *Geheimnistag* (jour des mystères)

A l'instar de Hexensnach, la frontière entre les jardins de Morr et le monde des vivants devient ténue, même si c'est dans une moindre mesure. Cette nuit est également propice aux prédictions et aux rêves prémonitoires insufflés par Morr.

### *Mitterherbst* (Equinoxe d'automne)

C'est le jour où Ulric vient reprendre son dû et va souffler un froid mordant sur les hommes pour les mettre à l'épreuve. C'est un jour important d'initiation pour le culte d'Ulric.

### *Mondstille* (Solstice d'hiver)

Au plus fort de l'hiver, les adeptes de la foi antique, ainsi que les ruraux dressent de grands feux pour chasser Ulric et rappeler le souffle chaud de Taal (le dieu cerf, frère aîné d'Ulric).

## Exercer un métier

### Les Guildes

On trouve des guildes pour chaque profession dans toutes les grandes cités. Elles sont, par contre, moins présentes dans les villages, même s'il n'est pas rare qu'une guilde établie dans une ville étendent son pouvoir aux villages voisins. Certaines exercent même leur autorité sur le territoire d'une province, entretenant des comptoirs dans les cités et hameaux importants.

Les guildes ont un pouvoir considérable dans l'Empire. En effet, le rassemblement en un groupe soudé de toutes les personnes ayant la même activité, leur permet d'avoir le monopole du marché dans le secteur qui les concerne. Cet état de fait permet aux guildes d'avoir la possibilité de faire pression sur les autorités municipales par le biais d'émeutes, de révoltes ou de grèves pour préserver leurs intérêts de ceux des nobles et autres propriétaires qui tentent de maximiser leurs profits à leur détriment.

De par leur type d'activité et leur lieu d'établissement, certaines guildes ont plus de pouvoir que d'autres. Par exemple, dans une ville portuaire, une association de bateliers sera plus puissante que celle des charretiers. Dans une province riche telle le Reikland, la guilde la plus puissante est *l'Honorable et Equitable Guilde des Affaires et du Commerce*.

### Devoirs et contraintes

L'adhésion à une guilde locale est une condition indispensable pour quiconque souhaite exercer son métier. Sans la patente adéquate fournie à la suite de cette adhésion, une personne pratiquant son activité sera rapidement avertie de la présence d'une guilde compétente dans le secteur.

Si malgré l'avertissement, l'artisan ne s'inscrit pas, il s'expose à des menaces, des recours en justice, voire même un accident de travail impromptu et malencontreux.

La réputation est une valeur primordiale pour une guilde. Chaque membre doit fournir un travail de qualité, sinon la relation avec les clients risque d'être mise à mal.

C'est pourquoi seuls les apprentis qui ont fait leurs preuves ou encore les étrangers qui font montre de bonnes aptitudes lors d'une mise à l'épreuve peuvent se voir attribuer la patente qui symbolise leur appartenance à la guilde.

En plus de cette adhésion, chaque membre se doit de payer une cotisation annuelle en argent ou en journées de travail non rémunérées au profit de sa guilde.

Ces contraintes sont les fondements du bon fonctionnement d'une guilde qui se doit d'assimiler la concurrence et de garder son monopole afin de préserver son pouvoir.

## Droits et privilèges

La guilde garantit à ses membres un contrôle de la concurrence ainsi qu'une certaine sécurité. S'ils s'engagent à vendre leurs produits aux prix établis, ils peuvent être sûrs d'avoir autant de travail que tout autre membre.

Les organisations les plus importantes entretiennent également des tribunaux compétents dans leur secteur d'activité. Cela garantit aux membres une justice rapide en cas de désaccords internes ou une protection en cas de conflits envers l'administration impériale ou d'autres organismes.

Les membres d'une guilde ont également la possibilité de se faire entendre au conseil de la guilde.

## Le Conseil de guilde

Présidé par le maître de la guilde, le conseil rassemble les membres les plus influents afin de prendre toutes les décisions relatives à son maintien : répartir le travail équitablement, collecter les cotisations, valider les adhésions, gérer les relations entre les membres, préserver un contact constant avec des clients, etc...

En cette matière, il n'existe pas de règles, chaque guilde s'organise à la convenance de ses membres les plus puissants ou les plus riches.

## Monnaies et coût de la vie

Les valeurs monétaires les plus courantes dans le Reikland sont les *pistoles d'argent*, les *couronnes d'or* ainsi que les *lettres de change*.

Les *pistoles d'argent* sont des pièces de monnaie. Elles sont utilisées pour régler les dépenses courantes de la vie.

La *couronne d'or* se présente sous la forme d'un billet. Sa valeur, plus importante, en fait la monnaie des petits artisans et commerçants.

$$1 \text{ couronne d'or} = 20 \text{ pistoles d'argent}$$

Les *lettres de change* sont émises par les représentants de l'*Honorable et Equitable Guilde des Affaires et du Commerce* pour des montants importants malaisés à manipuler en billets. Les lettres de change sont acceptées auprès de tout marchand et artisan honnête et digne de ce nom. Elles peuvent toujours être encaissées entièrement ou partiellement auprès du gérant du comptoir local de la Guilde.

Voici une liste d'exemples de prix moyens d'articles et revenus courants:

Chope de bière	1p
Verre de vin	3p
Repas	10p
Nuit en dortoir	3p/nuit
Pièce de cuir	1c
Pièce de métal	5c
Epée courte	220c
Solde d'un milicien	15p/jour

Chope de bière	1p
Revenu d'un paysan	2p/jour

P = pistole  
C = couronne

## **La magie et les sorciers dans l'Empire**

### Sources de la magie

Pour les rares humains capables de percevoir la magie (ou Aethyr), elle se présente sous la forme de vents colorés qui soufflent sur le monde. Malgré cette omniprésence, les braves citoyens de l'Empire ne l'appréhendent qu'avec crainte et superstition sous le nom de « domaine du Chaos ». Le domaine du Chaos, pour le commun des mortels, répand l'infâme corruption des Dieux sombres sur le monde, déformant les corps et pervertissant les âmes. C'est également le royaume des terribles démons qui oeuvrent à la chute de l'humanité.

Les hommes suffisamment entraînés (ou fous) à manipuler les vents de l'Aethyr parviennent à les canaliser afin de créer des sortilèges plus ou moins utiles et puissants. Dans l'Empire, ces sorciers sont divisés en deux catégories : les sorciers de villages, qui sont interdits et pourchassés, et les Magisters qui ont des patentes et un règlement posant les limites de leur autorité et de leurs pouvoirs.

### Les sorciers de village

Les rares individus ayant une sensibilité avec l'Aethyr sont perçus comme des êtres déviants et dangereux. Depuis des siècles, les cultes de Sigmar et d'Ulric se sont attelés à pourchasser ces « sorciers et sorcières de village » et à les brûler. Malgré cela de nombreux villages ont, ou connaissent, un rebouteux ou un malin capable de soigner, de faire revenir l'être aimé ou de maudire le champ du voisin. Malgré la crainte qu'il inspire, il se trouve toujours quelqu'un qui surmonte sa peur pour faire appel à ses services.

Ces sorciers sont des autodidactes. Ils n'ont pas de connaissances théoriques ou académiques de la sorcellerie. Ils la pratiquent comme ils la ressentent. C'est une activité dangereuse mais qui, suite à de longs efforts, peut leur permettre de créer des sortilèges impressionnants. Mais si les répurgateurs les découvrent, ils seront soit dirigés vers un collège de magie soit brûlés, la deuxième solution étant la plus souvent appliquée.

### La création des collèges de magie

Il y a plus de deux siècles, des hordes innombrables de barbares et de démons déferlèrent du Nord sur les nations civilisées. Ce fut la Grande Guerre du Chaos. Les hommes se trouvèrent bien démunis face aux pouvoirs surnaturels des Dieux sombres. Ils se tournèrent alors vers les elfes et le Haut Mage Teclis afin de se faire enseigner les secrets de l'Aethyr et apprendre à le maîtriser. Teclis sélectionna les sorciers de village les plus compétents et à l'âme encore pure. Il leur apprit à manipuler les vents de magie pour produire des effets destructeurs sur un champ de bataille.

Après la guerre, les sorciers furent regroupés en huit collèges afin de perpétuer et perfectionner leur savoir. L'Empereur Magnus édicta « l'ordonnance Impériale de Sorcellerie » afin de poser les droits et les obligations de ces nouveaux sorciers Magisters.

### Les collèges de magie

La majorité des braves gens restent dans une ignorance superstitieuse à propos de tout ce qui concerne la sorcellerie, même collégiale. Dans la plupart des milieux, c'est d'ailleurs un signe de respectabilité. Malgré tout, de nombreuses personnes sont amenées à fréquenter les Magisters. Un soldat se bat aux côtés d'un sorcier de bataille au cours d'une campagne militaire ; un Bibliothécaire aide un sorcier érudit dans une recherche de livres anciens ; un forgeron réalise des commandes particulières pour un Magister alchimiste... Voici un certain nombre d'exemples de coopérations entre le peuple et les Magisters. De fait, la plupart des citoyens connaissent le nom des collèges, même s'ils en ignorent les pouvoirs ou la localisation des bâtiments.

Voici ce qui pourrait se dire dans les tavernes à propos des collèges, si les gens osaient en parler! Les Magisters du **collège d'Ambre** vivent dans les bois vêtus de peaux de bêtes. Ils sont rustres et peu sociables.

Ceux du **collège Céleste** passent leur temps à scruter le ciel avec de drôles d'appareils. Il paraîtrait qu'ils y perçoivent l'avenir.

Par contre, au **collège Doré**, l'artisanat et le travail du fer semblent être l'activité principale. De nombreux Magisters Dorés sont mêlés à des guildes commerçantes.

Les colériques Magisters du **collège Flamboyant** manipulent la puissance du feu.

Les Magisters du **collège Lumineux** sont des érudits souvent vêtus de blanc.

Il y a peu à dire à propos des Magisters du **collège d'Ombre**, car ce sont des gens discrets.

Les collèges de Jade et d'Améthystes ont été frappés d'infamie il y a déjà plusieurs décennies de cela, et leurs « adeptes » sont aujourd'hui tous morts ! (« Mais ne le répète à personne, car je tiens ça de ma tante qui a un bon ami au guet de la ville et qui discute parfois avec un chasseur de sorcières ! »)

### Un apprentissage long et difficile

Quelle que soit la manière dont on entre dans un collège, le chemin pour devenir Magister est long et laborieux. Que l'on soit un enfant aux étranges visions, sorcier de village à l'âme pure ou vieil érudit aux étranges prémonitions, tous commencent en tant qu'apprentis. Cet apprentissage peut être plus ou moins long en fonction du talent de l'élève. Certains le restent d'ailleurs éternellement. Si l'apprenti est studieux et doué, son maître peut décider de lui apprendre des savoirs et des sortilèges propres à son collège et ainsi avancer sur la voie du Magister. Le jeune sorcier se verra aussi remettre une licence écrite décrivant les limites dans lesquelles il a le droit d'utiliser ses pouvoirs. Ces licences sont contrôlées régulièrement par les autorités. Si un sorcier ne respecte pas les limites de sa licence, il risque le bûcher, ainsi que son maître, pour sympathie avec le démon. Le chemin pour devenir Magister est donc non seulement long et laborieux, mais aussi excessivement dangereux.

## **Bibliographie**

- « Warhammer, Le jeu des batailles Fantastiques », Games Workshop Ltd, 2006
- « Warhammer, Tempête du Chaos », Games Workshop Ltd, 2004
- « Warhammer, le jeu de rôle », Bibliothèque Interdite sous licence Black Industries, 2005
- « Les Héritiers de Sigmar », Bibliothèque Interdite sous licence Black Industries, 2006
- « La Campagne Impériale », Descarte Editeur sous licence de Games Workshop, 1989

## **LCDTasbl**

LCDT est une association sans but lucratif, n° 476088569, statuts publié le 22 novembre 2001.  
Le présent livret n'est en rien officiel et ne peut être vendu.

## **Marques Déposées**

Les termes suivants sont des marques déposées de Games Workshop Ltd.

Games Workshop, le logo Games Workshop et Warhammer.

## **Marques**

Les termes suivants sont des marques de Games Workshop Ltd.

Archaon, Attila, Egrimm van Horstmann, Flagellant, Khorne, Marauder, Melkhior, Mordheim, Nurgle, Nurgling, Ratling, Rat Ogre, Scyla, Skaven, Slaanesh, Slann, Snotling, Squig, Tzeentch.