

Intro

Le plus simple pour poser le décor de Warhammer est d'**imaginer le croisement entre notre Europe du XVIème siècle et l'univers du Seigneur des Anneaux (ou de D&D)**.

Comme dans Tolkien, **il y a des elfes, des nains, des hobbits** (ici appelés « halflings »), **des orques, de la magie...**

Le Vieux Monde

Tout ce côté fantastique est posé sur un cadre géographique inspiré de notre Europe historique, appelé le « Vieux Monde ». En son centre, **l'Empire, la plus puissante nation du Vieux Monde**, un équivalent de notre Saint Empire Germanique à la Renaissance. C'est là que prendront place les aventures de vos personnages. Les noms des personnages et de lieux sont donc à consonance allemande – ça peut surprendre au début ☺

A l'ouest de l'Empire, la Bretonnie : un équivalent de l'Angleterre et de la France médiévale des romans de Chrétien de Troye. **Au sud** : l'Estalie (l'Espagne de Catherine) et la Tilée (l'Italie de la Renaissance), et encore plus au sud l'Arabie et les Terres du Sud (l'Afrique). **Au nord** : Kislev (la Prusse), et de l'autre côté de la mer, les pillards de Norsca (la Scandinavie et ses vikings). A l'ouest, **par-delà l'océan**, le Nouveau Monde et la Lustrie (Amérique du Nord et du Sud).

Les peuples non-humains

Toutes les nations du Vieux Monde sont des nations humaines.

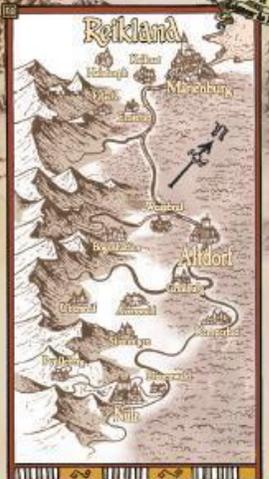
Les Nains eux vivent dans les montagnes du Vieux Monde. Comme tout bon nain qui se respecte, ils sont petits (1m50 env.), barbus, teigneux. Il s'agit

d'une race ancienne mais déclinante, dont les cités souterraines sont depuis des siècles assaillies de toute part par les **peaux-vertes** (orques et gobelins) – peaux-vertes n'hésitant pas non plus à venir régulièrement piller les autres habitants du Vieux Monde. Alliés historiques de l'Empire, les Nains n'y sont pas rares. Nombre de grandes villes Impériales ont leur petite communauté ou guilde naine.

Les Elfes sont séparés en deux branches cousines : les Haut Elfes et les Elfes Sylvains. Ils partagent les mêmes caractéristiques physiques, mais des cultures assez différentes. Les uns et les autres sont très rares, et la majorité des habitants de l'Empire n'en croiseront jamais au cours de leur vie. **Les Haut Elfes** sont la plus vieille civilisation du Vieux Monde, ayant vu les hommes et les nains devenir des races évoluées. Autrefois maîtres du Vieux Monde, les Hauts Elfes se sont retirés il y a des siècles et des siècles de cela en **Ulthuan**, un grand archipel au milieu du Grand Océan, un sanctuaire interdit à toutes autres races. Ils n'entretiennent depuis que quelques relations diplomatiques et commerciales très ténues avec l'Empire. **Les Elfes Sylvains** vivent eux aussi isolés, au cœur de **Sylvania**, une antique forêt située entre la Bretonnie et l'Empire (imaginer un mélange entre Brocéliande et la forêt de Fangorn de Tolkien). Il s'agit d'un peuple mystérieux et très sauvage, n'entretenant quasiment aucunes relations avec leurs voisins nains et humains. Comme dans tout univers fantastique, nains et elfes ne s'apprécient pas.

Enfin, **les Halflings**, petits (1m20) et agiles, vivent au Mootland, une région de l'Empire (comme la Comté de Tolkien). Ils sont parfaitement intégrés à la société et on peut en croiser partout en Empire, dont ils représentent grosso modo 5% de la population. Bons vivants et rusés, ils sont généralement appréciés pour leur bonhomie et leurs talents culinaires ...mais aussi souvent détestés pour leur filouterie.

- Les Terres Civilisées du Vieux Monde -



Bienvenue en Empire !

L'Empire est constitué d'une dizaine de Provinces. Il s'agit des derniers restes d'anciennes tribus humaines unifiées il y a des siècles et des siècles pour repousser une vaste invasion orque.

A la tête de l'Empire : un **Empereur, Karl-Franz Ier**, et les **Comtes-Electeurs**, les dirigeants de chaque Province. En-dessous : un ensemble de nobles, cultes, villes-franches et guildes parmi lesquels on ne sait généralement plus très bien qui a autorité sur qui ou quoi...

L'Empereur siège à **Aldorf**, la grouillante capitale de l'Empire. Les autres grandes cités de l'Empire sont **Nuln**, où se trouvent les forges impériales, **Middenheim**, la fière Cité du Loup Blanc au nord de l'Empire, et **Marienburg**, Cité-Etat indépendante et plus vaste port de commerce du Vieux Monde (=Venise localisée à l'emplacement d'Amsterdam).



En-dehors de ces grandes cités, **l'Empire est une nation fortement rurale**, recouverte de vastes forêts ou plaines parsemées de petits villages et bourgades isolées. Les déplacements sont peu sûrs et il est recommandé d'être escorté lorsque l'on quitte les grandes routes afin de ne pas se faire détrousser par les nombreux brigands et hors-la-loi...



L'Empire est plus Renaissance que médiéval : la mode vestimentaire est au gilet à crevures, l'armée Impériale est dotée de canons et de fusiliers, Marienburg a ouvert depuis longtemps une bourse de commerce... Malgré tout, l'obscurantisme religieux, la superstition et la culture crasse restent très présents en-dehors des grandes villes.

La Religion

La religion impériale est polythéiste. Chaque habitant vénère la dizaine de dieux du panthéon, plus ou moins intensément selon son activité et les traditions locales. Ainsi **Ulric**, dieu de l'hiver, est plus particulièrement prié dans le nord de l'Empire, **Taal**, dieu de la nature, dans les régions agricoles, **Manann**, dieu des océans, par les marins, etc.

Le culte de Sigmar est cependant prépondérant. Sigmar est un héros légendaire, celui qui unifia les tribus humaines et fit alliance avec les Nains afin de repousser les orques. Il rejoignit les dieux à sa mort, et veille désormais à la protection de l'Empire qu'il fonda. Chaque ville possède son temple de Sigmar, et leurs Grands Prêtres siègent au Conseil Impérial.

Les religions sont très présentes dans la société impériale, et **les prêtres** sont particulièrement respectés par la population ...notamment de par les **miracles qu'ils peuvent exhausser en invoquant le dieu qu'ils servent**.

Les autres races (Elfes, Nains...) ont leurs propres panthéons.

Les Puissances de la Déchéance

Mais les dieux des hommes, nains et elfes ne sont pas les seuls : à l'extrême nord se trouvent **les Désolations du Chaos**, où résident les Puissance de la Déchéance. Menace permanente pour les races et civilisations du Vieux Monde, leur puissance corruptrice tord peu à peu les corps et les âmes des plus faibles, engendrant monstruosités, folies et maladies.

Au cours de son histoire l'Empire a dû à plusieurs reprises affronter les hordes démoniaques du Chaos descendues du nord. Aujourd'hui encore, certains lieux reculés de l'Empire abritent hommes-bêtes et mutants...



La magie

La magie est un art périlleux dans l'univers de Warhammer. Mal contrôlée, elle se retourne facilement contre celui qui l'emploie et peut alors s'avérer fatale... Originellement, elle n'était d'ailleurs pratiquée que par les Hauts Elfes, seuls capables de bien la maîtriser. Ou bien par les sorciers du Chaos, qui ne craignent pas ses effets dévastateurs puisqu'en étant de toute façon déjà bien tourmentés.

Cependant, il y a quelques siècles de cela, les Hauts Elfes vinrent surprenamment secourir l'Empire, alors en prise avec la dernière grande incursion du Chaos. Avant de retourner de nouveau en Ulthuan, les Mages Elfes apprirent aux hommes à manipuler la magie afin de mieux se défendre contre les Puissances du Chaos. C'est à cette époque que les **Collèges de Magie** furent fondés à Altdorf - une école des 8 courants magiques. La sorcellerie, jusqu'alors interdite et passible de mort, est depuis autorisée en Empire, tant qu'elle est pratiquée sous l'encadrement strict des Collèges de Magie. **Les sorciers inspirent cependant encore une forte méfiance**, pouvant aller jusqu'à la pendaison par principe de précaution...

