

Warhammer

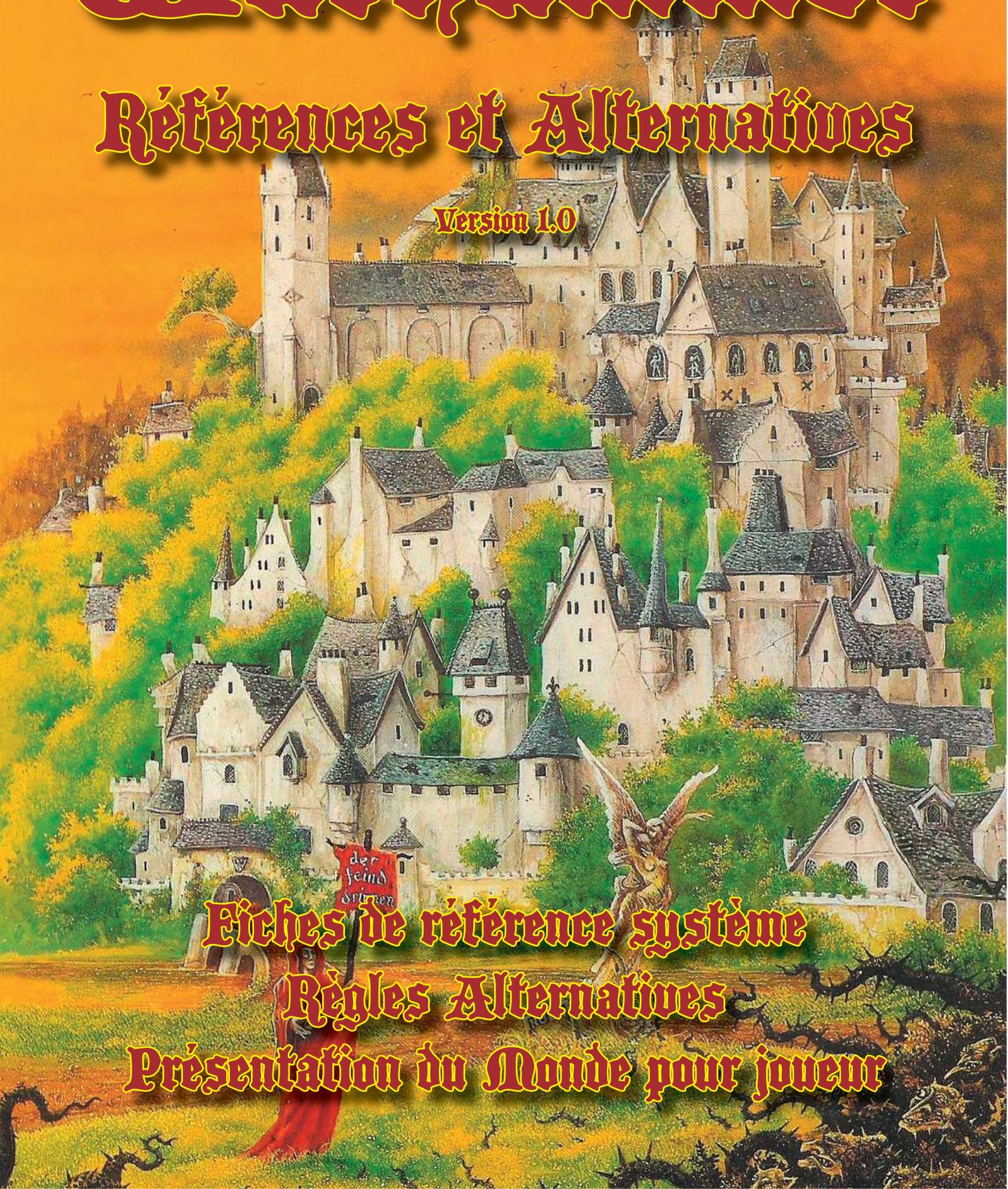
Références et Alternatives

Version 1.0

Fiches de référence système

Règles Alternatives

Présentation du Monde pour joueur



Présentation du Monde

Source: <http://wjrf.bimondiens.com/> et un anglophone dont la seule information que nous détenons à son sujet est son prénom: Thomas. Merci à eux et à leur travail qui a grandement facilité la compilation des ces informations de background et à Thomas, de qui j'ai traduit les vues sur les nations/races/dieux/etc...

Le Vieux Monde

Le Vieux Monde est bordé par les immesurable Montagnes du Bout du Monde à l'est, par le sombre et profond Grand Océan à l'ouest et par les terres interdites des Trolls au nord. Au sud se trouve un bras de mer au delà du quel se trouve les côtes de la terre d'Arabie.

Dans les temps anciens, les elfes et les nains s'affrontèrent pour la possession du Vieux Monde et, après des siècles de conflit amer, se retirèrent sur leurs terres. Dans leur sillage vinrent les Orques de l'est, qui infestèrent les forêts et ruinèrent les cités abandonnées des nains et des elfes. Par la suite, les tribus humaines qui erraient dans le Vieux Monde commencèrent à s'installer. Sans trêves, ils combattirent les Orques, et à la fin de cette longue guerre se formèrent les grandes nations des hommes: l'Empire, la Bretonnie, l'Estalie, la Tilée et Kislev.

L'Empire

L'Empire est la plus large, la plus puissante et sans doute la plus glorieuse nation de tout le Vieux Monde. Pendant plus de 2 millénaires, la bannière du Griffon a flotté au dessus du grand palais d'Altdorf, symbole de la force de leurs Empereurs.

Altdorf est la capitale de l'Empire, et le siège de l'Empereur. Toutes les formes d'art et de sciences s'épanouissent sous la tutelle de la couronne impériale. Au coeur de la ville se trouve le grand temple de Sigmar, la Guilde des Engingneurs et les tours des Collèges de Magie, qui s'élèvent haut au dessus des toits de la ville.

Si Altdorf n'est comparable à nulle autre cité par sa gloire et sa splendeur, l'Empire rassemble, au delà de la capitale, bien d'autres lieux emplis de merveilles mais souvent aussi de craintes. Les terres prospères du Reikland s'étendent autour de la capitale, et les fermes, domaines et villages parsèment les champs, avant de laisser la place à de profondes forêts.

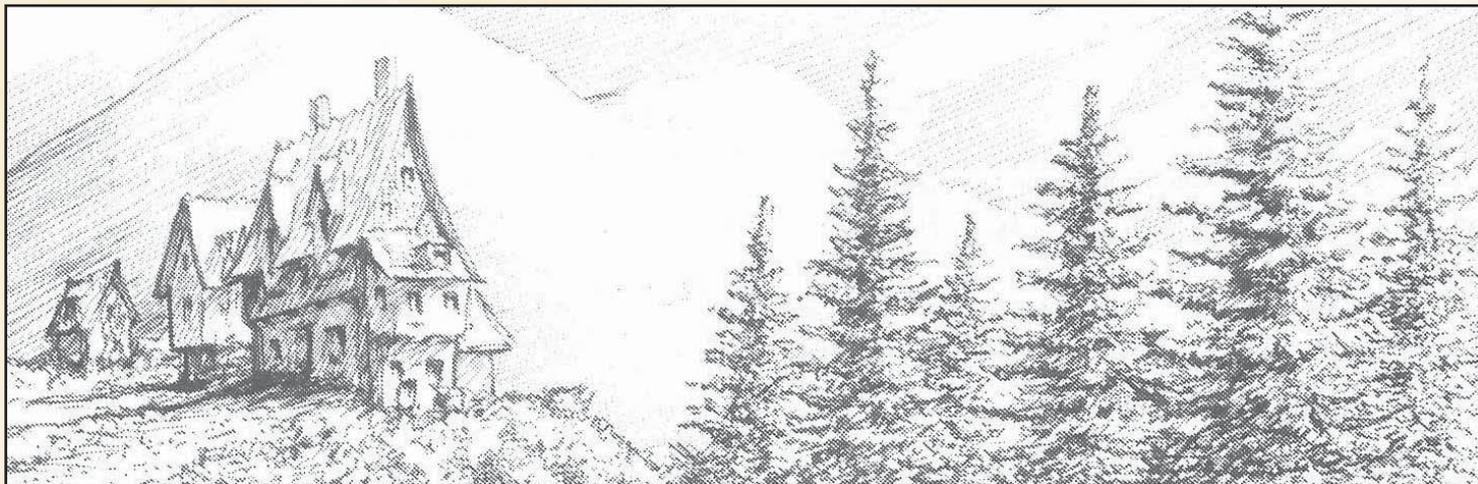
Nuln est la gemme du Reikland, située sur les berges du grand fleuve Reik. Elle fut, il y a quelques temps la première cité de l'Empire, et l'ancien lieu de résidence des Empereurs. Beaucoup d'artisans nains vinrent s'installer là bas, et travaillèrent à la forge le long du Reik, où nombre de grandes barges en bois arrivent chaque jour chargées de minerais et de charbon. La fierté de la ville repose essentiellement sur le grand pont qui surplombe le fleuve et qui est une merveille à voir.

A l'intérieur des frontières de Nuln se trouve l'Ecole d'Artillerie Impériale, et nombre d'universités pour les plus studieux. Là bas gouverne la Grande Electrice, la comtesse Emmanuelle von Liebewitz, célèbre pour les bal masqués et les fêtes prodigieuses qu'elle organise, qui rivalisent presque avec la splendeur de la Cour Impériale.

Middenheim, la cité du Loup Blanc, est bâtie au sommet d'un très haut rocher, s'élevant au dessus de la Grande Forêt. C'est une forteresse imprenable, qui ne peut être approchée que par 4 routes élevées sur des arches de pierres.

Ulric est le dieu patronal de cette grande cité, et son grand prêtre dirige aux côtés des Grands Electeurs. Dans la ville résident les célèbres ordres des Chevaliers du Loup Blanc et des Guerriers Panthères.

Marienburg, le grand port situé à l'embouchure du Reik, ne fait plus partie de l'Empire. Sa richesse est légendaire. Là bas, des navires de tous horizons sont





amarrés, apportant toute sortes de produits exotiques et luxueux. La fierté et la prétention des habitants ne connaît pas de limites et ils prétendent souvent égaler, sinon surpasser, les Tiléens dans les domaines de l'art et de la culture.

Talabheim se situe au milieu de la forêt, en plein cœur de l'Empire. Ses habitants sont des chasseurs hardis et des hommes des bois, qui gardent leurs haches et leurs arcs sur le seuil de leurs cottages. La cité en elle même se trouve dans une cuvette rocheuse, dont les parois si raides, ressemblent à des murs d'enceintes. A l'intérieur de ses remparts naturels se trouve les vigoureuses bâtisses de Talabheim.

Mordheim, qui fut jadis une grande cité, n'est plus. Il est plus sage de ne parler que peu de cet endroit.

Si terribles étaient les péchés de cette cité, qu'un jour un grand éclair venu des cieux s'abattit sur elle, ne laissant plus que ruines et désolation. Certains prétendent qu'il s'agissait du Marteau du Jugement, utilisé par Sigmar en personne.

Ostland, aux frontières enneigées et balayées par le vent, est ralliée à Kislev, et est le bastion de l'Empire contre les Orques et les hordes du Chaos. Ses guerriers sont habitués au combat et ne connaissent que peu de confort dans leurs grandes forteresses de bois. Le **Moot** est une terre riche en pâturages et produisant beaucoup. Elle est essentiellement habitée par des Halflings, qui sont plus réputés pour leur avidité de bon repas que pour leur courage.

Solland est la province de l'Empire la plus au sud, mais dont on ne se souvient que dans les contes après les carnages des Orques. La province a été rasée et abandonnée aux Orques. Après la guerre, les quelques habitants restant furent divisés parmi les terres avoisinantes et Solland n'est guère plus maintenant qu'un désert stérile.

Quelques vues concernant l'Empire

L'Erudit:

“De toutes les Nations composant le Vieux Monde, l'Empire peut être considéré comme la plus puissante. Il est composé de plusieurs provinces - le Middenland, l'Ostland, le Talabecland, le Stirland - et de trois citées franches: Nuln, Middenheim et Talabheim. Il est gouverné par notre Empereur, le puissant Karl Franz, régnant depuis Altdorf, qui est élu par un conseil composé de sept Comtes Electeurs et de quatre membres du Clergé, dont le Grand Théogone, le garant du culte de Sigmar. L'Empire est aussi connu pour ses universités, dont la plus grande se trouve évidemment en Altdorf... Bien que celles de Nuln ou de Middenheim ne sont pas mal non-plus.”

Le Marchand:

“Si le Coeur de l'Empire est Altdorf, son sang coule le long du Reik, son plus grand fleuve. D'ailleurs, à ce que j'en sais, toutes les plus grandes citées sont construites le long d'un fleuve... A l'exception de Middenheim, mais il en faut toujours pour se démarquer. Le Reik prend sa source dans les Montagnes Noires, à la frontière de la Tilée, et on y transporte toutes sortes de biens et de marchandises.

Les taxes sont organisées, et l'Empire bien sécurisés, si bien que peu d'attaques de bandits sont constatées contre les barges. Parfois, des mutants chaotiques ou de vils hommes-bêtes tentent leur chance, mais c'est une nuisance mineure que peu de gens ont réellement expérimenté.”

Le Capitaine Mercenaire:

“L'Empire peut sembler tranquille, comme ça, de l'extérieur. Mais ça n'est que la surface. Les provinces et les citées franches dépensent des sommes colossales pour engager des mercenaires, et ce n'est que l'équilibre des forces armées de tous les Comtes qui a permis de maintenir un semblant de paix. Ceci dit, on m'a souvent engagé pour chasser des bandes de mutants ou de Bêtes chaotiques dans les profondes forêts de l'Empire. Et malheureusement, plus le temps passe,

plus les raids semblent s'intensifier. Finalement, je dirais que l'Empire est un pays en paix, gouverné par des dirigeants forts et de solides alliances. Mais malheureusement, la graine a été plantée, et les racines de la guerre s'étendent... "

Le sujet de Bretonnie:

"L'Empire, vous dites? Eh bien pour commencer, je sais que c'est une nation gouvernée par un grand Empereur qui règne sur les terres à l'est des Montagnes Grises... Et il règne sans se reposer sur personne... C'est vous dire... C'est un grand guerrier, imposant, doué, probablement le meilleur dans le Vieux Monde... Et il règne sur son pays d'une main de fer. Quant aux habitants de l'Empire... Eh ben ils ne doivent pas être bien différents de moi, des travailleurs écrasés sous les taxes."

Le Fermier Estalien:

"Vous voulez savoir des trucs sur l'Empire? J'peux pas vous dire grand chose, mon gars... Tout c'que j'sais c'est qu'c'est un royaume fabuleux, où les pé-gases parcourent le ciel et où tout le monde vit dans de grands châteaux. Le royaume où tous les enfants vivent leurs aventures imaginaires, j'vous l'dit. "

La Bretonnie

Au delà des Montagnes Grises se trouve le royaume de Bretonnie, habité par les descendants d'une tribu nommée "Bretonni". C'est un grand royaume, le plus grand territoire, juste après l'Empire de Sigmar, qui est son principal rival militaire et commercial. Les rois de Bretonnie vivent dans le luxe le plus somptueux. Leurs étables sont pleines des plus magnifiques destriers, leurs armes incrustées de bijoux, et leurs bannières en soie sont brodées d'or. Toutefois, l'on devrait hésiter avant de railler un noble Bretonnien, car derrière les bonnes manières de la cour se cache un véritable guerrier habitué au combat. Très jeunes, les chevaliers de Bretonnie se voient enseigner l'équitation et le maniement des armes de chevalerie. Il n'y a pas meilleur peuple de guerrier parmi toute la race des humains. (Du moins c'est ce qu'en disent les Bretonniens). La Bretonnie fut fondée par le roi Gilles le Breton, que les Bretonniens considèrent comme aussi populaire que Sigmar. Il fut le premier de tous les chevaliers de Bretonnie et établit leurs traditions politique et militaire, qui sont toujours appliquées aujourd'hui : leur royaume est divisé en 14 duchés, depuis Couronne dans le nord, jusqu'aux terres de Carcassonne dans le sud. Chacun des ducs commande une puissante armée de chevaliers, supportée par leurs châtelains, avec des régiments d'infanterie et d'archers formés à partir de la paysannerie. Cette façon de combattre a souvent prouvé son efficacité en repoussant les éventuels envahisseurs.

C'est l'idéal de la chevalerie qui inspire les guerriers Bretonniens. Le culte de la Dame du Lac, leur déesse de la vertu et de l'honneur est très répandu et définit un code d'honneur respecté par tous en

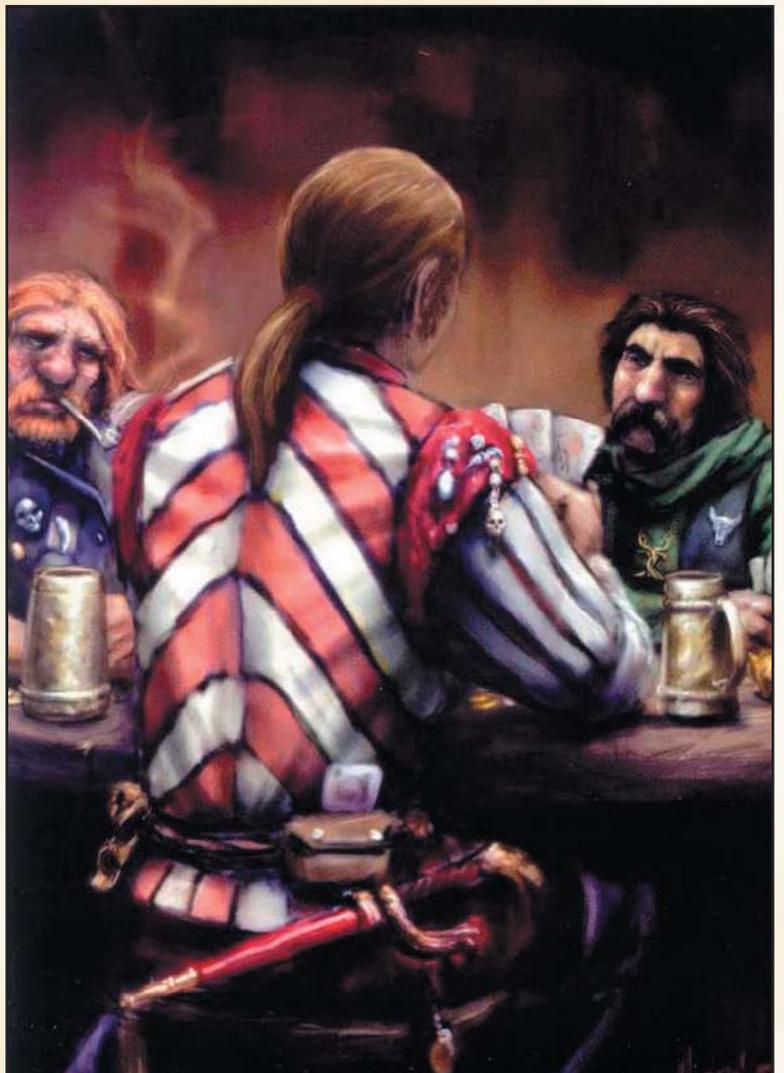
temps de paix ou de guerre.

Alors que la plupart des Bretonniens vivent dans des campagnes, il existe toujours nombre de cités fortifiées: la capitale, Couronne, avec ses temples de marbre; Parravon, qui garde la passe de la Hachure; Gisoreux qui protège les abords du fleuve Grismarie; Quenelles avec ses chapelles et ses vignes; la cité redoutée de Moussillon, une ville en ruine devenue le repaire de créatures maléfiques. Bordeleaux, l'Anguille et Brionne, les cités côtières de Bretonnie, sont des ports commerciaux, asiles pour les navires de la flotte de guerre de Bretonnie et contrôlent en grande partie la richesse du royaume.

Quelques vues concernant la Bretonnie

L'Erudit

"La Noblesse Bretonnienne est la plus glorieuse de toutes les aristocraties du Vieux Monde. Ils dépensent des fortunes pour leurs tenues extravagantes et les décorations de leurs demeures. Les plus riches citoyens impériaux semblent bien effacés en comparaison du faste des aristocrates Bretonniens. Le plus grand problème des nobles Bretonniens tient dans leur relation avec les gens du peuple. Ils causent régulièrement des troubles et passent leur temps à vociférer et à se plaindre, surtout quand les Nobles décident d'organiser de ces magnifiques parades à travers les rues des cités. Pourquoi ces gens du commun n'apprécient-ils pas, simplement, la vue de ces beautés étalées, au lieu de gâcher la journée des nobles?"





Le Marchand

“Là où l’Empire est organisée et ordonnée, la Bretonnie est un lieu où règne la plus grande des confusions. Devenir riche là-bas rime avec savoir qui soudoyer. L’aristocratie et les gouverneurs semblent n’accorder que peu d’importance aux affaires courantes et préfèrent les déléguer à quelques officiels de basse extraction, peu chers et hautement intéressés. Pour illustrer les extrêmes, parlons de Brionne, où même les milices assurant justice et sécurité semblent ouvertes aux... suggestions monétaires... si vous voyez ce que je veux dire...”

Au fait, un petit conseil: ne pénétrez jamais dans la cite de Brionne à moins que vous n’ayez pas le choix. Cet endroit est hautement dangereux. Ce conseil concerne aussi Moussillon, que l’on nomme la Cité des Damnés, ou encore Parravon, où les morts arpentent les rues la nuit venue.

Mais il existe des cités qui contrastent avec ces trois dernières. Bordeaux, par exemple, en est un flagrant exemple. Le commerce est l’essence même de la survie de la cité. On y vend beaucoup de vin, dont une grande majorité de vin venant de la vallée de Morsot. Le vin est transporté le long du fleuve Morsot jusqu’à Bordeaux, d’où il est exporté aux quatre coins du Monde Connu. Le Vin de Bordeaux est reconnu comme étant l’un des plus fins au monde.*

Quoiqu’il en soit, si vous désirez commercer en Bretonnie, retenez une chose, et une seule: pour prospérer, payez les bons représentants de l’autorité.”

Le Capitaine Mercenaire

“La Bretonnie... Le royaume de la décadence. Je n’ai jamais rencontré de personnes plus tarés, stupides, imbéciles et crétines que l’aristocratie Bretonnienne. Ils se foutent totalement du monde qui existe hors des murs de leurs gros châteaux. Ils sont persuadés d’être le summum de la civilisation, et sont totalement aveugles aux dangers sournois que représentent les mutants et autres morts qui marchent. J’ai même rencontré quelques nobles qui, après avoir enlevé tout leur maquillage, ressemblaient presque à des mutants eux-mêmes.

La seule chose qui intéresse cette aristocratie aux esprits étriqués c’est de montrer leurs richesses. Mais quelles horreurs je n’ai pas vu en traversant ce pays... Leur richesse ne vient que de ce qu’ils prélèvent sur leurs paysans. Et les horreurs qu’ils leur imposent, les laissant exsangue de toute ressource, n’a d’égal que

les horreurs de la guerre.

En dessous des nobles, on trouve leurs représentants officiels. Et ces derniers abusent de leur position jusqu’à l’os. Personne ne vient en Bretonnie sans le payer, au sens propre. Et on se demande pourquoi les révoltes populaires sont si courantes...”

Citoyen Tiléen

“Tout ce que je sais, c’est qu’ils ont un excellent vin... Le vin de Bordeaux, je crois que ça s’appelle. Et je crois qu’ils sont dirigés par un Roi...”

Paysan de l’Empire

“Les caravanes Bretonniennes voyagent par là. D’ailleurs, ces gars là, quand y parlent, on dirait des dandys... Si j’peux m’permettre, ils ont ben l’air un peu



stupides à parler comme ça...”

La Tilée et L'Estalie

Au sud de l'Empire et de la Bretonnie se trouvent les terres de Tilée et d'Estalie. Assassins et mercenaires, les Tiléens offrent souvent leurs services lorsque aucune guerre n'est engagée dans leur propre pays. Dans cette région, chaque cité est une principauté indépendante, en rivalité avec ses voisins. Les princes marchands n'ont qu'une seule préoccupation, eux mêmes et leur richesse, et ne cherchent qu'à poignarder ou empoisonner leurs rivaux (les deux sont possibles) tout en leur proposant une alliance. Dans certaines cités, les habitants fatigués de la corruption des nobles forcent les princes à abdiquer et s'organisent en république. Mais là encore, ce sont les armes qui gouvernent. En dépit de cela, les Tiléens sont des gens cultivés, experts en ce qui concerne l'artisanat, et excellents marins. Les vins Tiléens affichent des prix assez élevés dans tout le Vieux Monde et leur large flotte de navires marchands sillonne les mers, commerçant avec toutes les nations, du nord de Kislev jusqu'aux côtes écorchées d'Arabie. Leurs explorateurs ont découvert nombre de terres, et furent parmi les premiers humains à atteindre les côtes de la Lustranie.

Une mention doit également être faite à propos de Sartosa, qui est une île près de la Tilée, entièrement habitée par une population de pirates. Ils infestent les mers alentours et sont assortis aux corsaires cruels d'Arabie.

Il y a peu à dire concernant l'Estalie car la terre y est accidentée et sèche. A l'intérieur de ses quelques cités fortifiées résident des gens hardis, vivant de la pêche et du commerce. Jaffar, le Sultan d'Arabie tenta de l'envahir mais fut repoussé par la grande armée de chevaliers qui mit ses hordes en déroutes. Il est dit que les Estaliens sont un peuple agressif et patriotique, qui égorgerait un homme pour les avoir confondus avec un Tiléen ou les aurait salué par erreur dans le dialecte Tiléen.

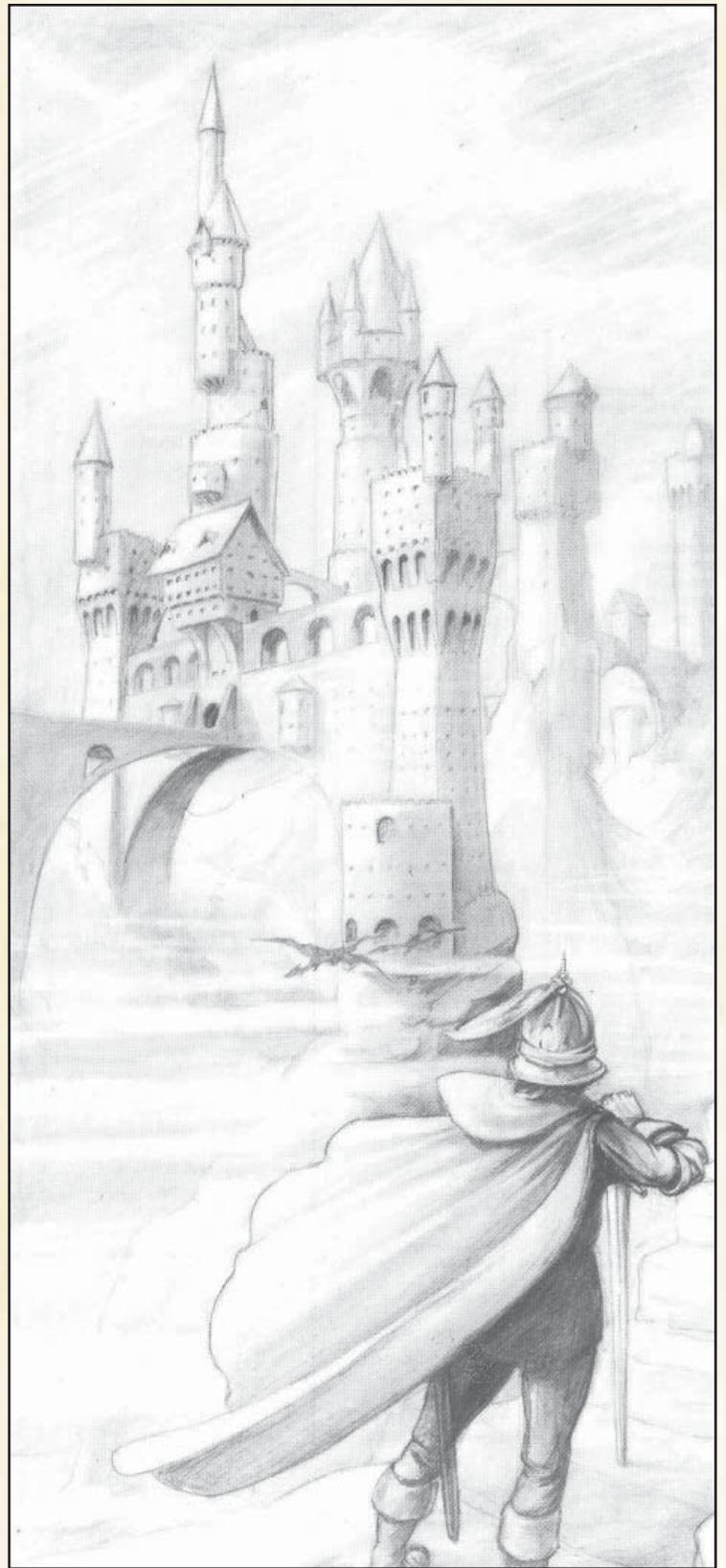
Quelques vues concernant la Tilée

L'Erudit

“La philosophie et l'art Tiléens sont certainement parmi les plus fins et les plus sophistiqués au monde. D'aucun n'osera contredire cela en apercevant l'un des chefs d'œuvre du grand Leonardo di Miragliano, connu à travers le monde entier. J'ai été assez chanceux de pouvoir visiter le Palais Ducal de la Cité Magnifiscente. Sa chapelle dédiée à Verena est des plus magnifique, décorée par le grand Michel Angelo. La Première Merveille du monde.

L'un des plus grand philosophe de tous les temps est Asimio Padloa, qui, avec son volume dénommé ‘Sibi Princeps’, transforma le concept même de Cité-Etat et en fit ce qu'il est aujourd'hui. Il est le premier à avoir compris que le meilleur moyen de gouverner une Cité est de compter sur une méritocratie, et non une aristocratie.

Mais il n'est pas étonnant que les cités Tiléennes soi-



ent magnifiques. Prenez Luccini, par exemple... Elle a été construite sur les ruines d'un ancien port commercial Elfe, et elle comprend le plus grand mausolée dédié à Mórr dans tout le vieux monde. Il en va de même pour Tobarro, bâtie sur les restes d'une ancienne citée Elfe. Je comprends d'ailleurs mal pourquoi les Elfes quittèrent les côtes Tiléennes.”

Le Marchand

“Rien n'est jamais acquis avec un Tiléen. Ces gens pourraient vous vendre leur propre mère. Ne faites jamais confiance à ce peuple. Parce que c'est bien pour cela qu'ils sont de si bons marchands. Ils n'ont aucun honneur quand il s'agit de conclure, ou de briser, un



marché.

Mais ne vous laissez pas tromper par cela, et ne remettez jamais en cause l'honneur d'un Tiléen. C'est le meilleur moyen de vous mettre toute sa famille à dos. Il existe bien quelques marchands Tiléens sérieux, mais ne croyez jamais qu'ils courent après autre chose que votre argent."

Le Capitaine Mercenaire

"La Tilée est un pays morcelé, comprenant plusieurs grande Cités-Etat indépendantes qui n'ont de cesse d'être en guerre les unes avec les autres. En ça ils ne sont pas si différents de leurs voisins, les Estaliens. Les armées Tiléennes sont exclusivement composées de mercenaires, et des bandes traversent de long en large le pays pour trouver un contrat."

Le Citoyen des Marches

"Ne faites jamais, ô grand jamais confiance à un Tiléen. Je l'ai fait un jour, eh ben plus jamais, je vous l'/dis! Avec leurs jolies phrases et leurs belles manières, ils vous font miroiter le paradis. Et puis ils vous livrent le truc et s'en vont, et vous laissent tout seul avec la camelote qu'ils vous ont fait acheté. Alors suivez mon conseil: ne faites jamais confiance à un Tiléen."

L'Empire, La plus Grande Puissance Humaine

Depuis le déclin des nains et des elfes, l'humanité s'est développé et a prospéré considérablement. Les hommes ont élevé des nations puissantes pour égaler les civilisations des races plus anciennes. Parmi ces nations, on retrouve la Tilée, Cypre ou l'Estalie, mais la plus proéminente est l'Empire, qui se tient à l'aube d'un nouvel âge de découverte et d'exploration.

Quand les Hauts Elfes ont abandonné leurs grandes tours dans le vieux monde, la terre a été abandonnée aux Orques, aux Gobelins et aux tribus humaines les plus sauvages. Dans ces temps éloignés, les pères des hommes n'étaient rien d'autre que des guerriers tribaux, à peine distinguables des Orques aux yeux des Hauts Elfes. Ce sont les Nains qui reconnurent les premiers le potentiel de l'humanité, d'abord en tant que partenaires commerciaux, et par la suite comme alliés contre les Orques qui infestaient la terre. Les Nains enseignèrent aux tribus humaines les secrets la métallurgie et la fabrication d'armes, et les hommes primitifs commencèrent à développer leur force et leur ambition.

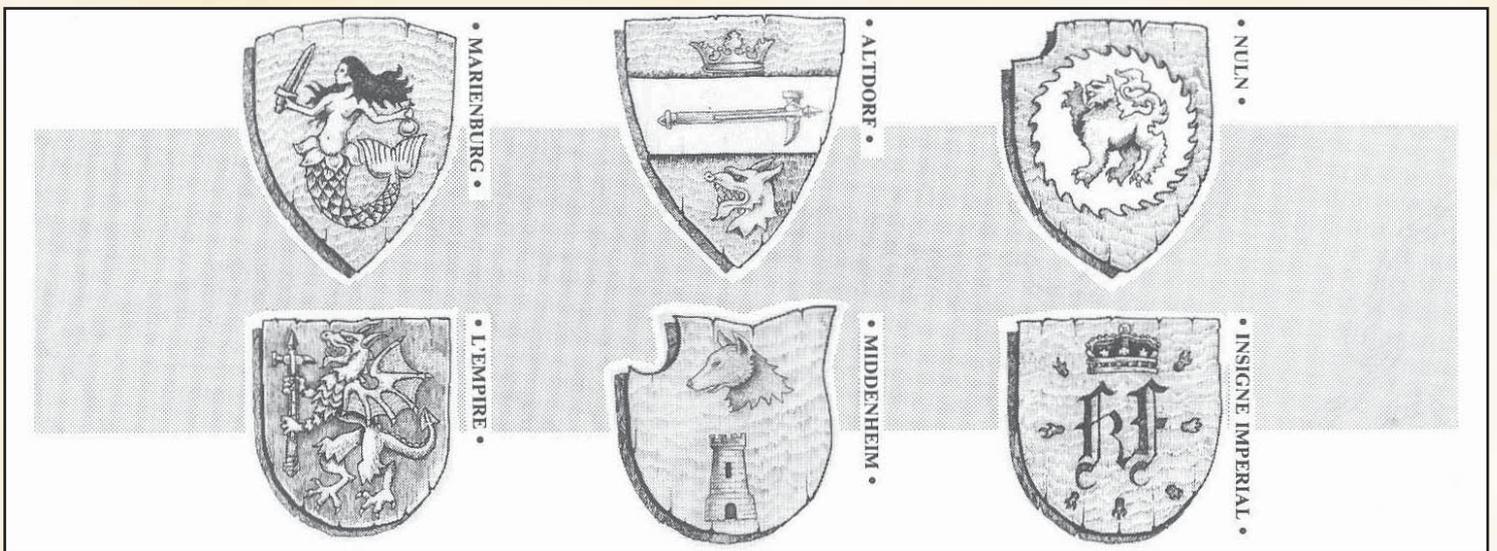
Les nombreuses tribus humaines sont restées divisées jusqu'à l'époque de Sigmar, le fondateur l'Empire et ami du Roi Nain Kurgan Barbe de Fer. Ce fut Sigmar qui sauva les Nains des Orques, et en l'honneur de cet acte vaillant, ils lui offrir le grand Marteau de Guerre, Pourfendeur de Crânes. Ce marteau fut le symbole de l'amitié sincère des Nains et le plus grand honneur qui pouvait lui être accordé. Sigmar unifia toutes les tribus humaines sous son commandement et établi un royaume, qui est connu aujourd'hui comme l'Empire, dont il fut le 1er Empereur.

L'époque de Sigmar date d'il y a 2 millénaires et demi, et depuis lors, l'Empire a survécu à beaucoup de longues et laborieuses guerres. Il a souffert des invasions d'Orque et de Gobelins, les dévastations des Vampires, et l'incursion redoutée des armées de Chaos. Il a également supporté des périodes de rébellion et d'anarchie dans ses propres frontières, ainsi que des désastres naturels tels que des pestes (le plus notamment la varicelle rouge). Depuis Heldenhammer, il y eu beaucoup d'empereurs faibles et désastreux, tel que Boris Goldgather, et également beaucoup de grands conquérants, tels que Magnus le pieux. En dépit des périodes de malchance, même pendant ses longues périodes de division, l'Empire a toujours maintenu son unité : une terre un peuple, sous la conduite spirituelle de Sigmar, à qui l'on accorda le statut de Divinité patronale de l'empire.

L'empire est la plus grande et la plus puissante de toutes les nations des hommes. Il s'étend des montagnes grises et des frontières de Bretonnie dans le sud, jusqu'à la Forêt des Ombres et la terre de Kislev dans le nord. Vers l'est il est bordé par la Mer les Griffes et le désert connu sous le nom de Wasteland. À l'ouest, les frontières se situent sur les collines des Montagnes du Bout du Monde.

Dans les frontières de l'empire se trouvent de sombres forêts, de puissants fleuves et de grandes et menaçantes montagnes. Pour la plupart, ils sont encore sauvages, souvent refuges de créatures maléfique et de brigands de toutes sortes. La vraie force de l'empire se situe dans ses citées et dans les villages et fermes qui se trouvent sous leur protection.

L'empire est une grande puissance, aussi bien com-



merciale que militaire, dont les villes prospèrent dans d'un nouvel âge de progrès et croissance. Sur les marchés, les riches négociants se bousculent au milieu les scribes et les disciples, tandis que les guerriers se frottent aux artisans habiles. Dans les ports d'Altdorf les bateaux de haute mer déchargent des cargaisons venues d'un peu partout dans le monde. Altdorf est également la maison des Universités de Magie, les premières écoles de sorcellerie du Vieux Monde, et du Zoo Impérial, où l'on trouve beaucoup de créatures bizarres et monstrueuses.

Les armées de l'Empire viennent de toute l'étendue de sa terre. Elle se compose d'une infanterie vigoureuse et de chevaliers fortement blindés, ainsi que des inventions variées des Ingénieurs. Ce sont des hommes initiés aux traditions de la métallurgie par les Nains. D'énormes canons et mortiers sont forgés dans la ville de Nuln, tandis que les inventeurs et les alchimistes ambitieux travaillent sur des moteurs actionnés par la vapeur ou l'alcool, et des dispositifs réglés sur les mécanismes d'horloge.

Cependant, tout aussi puissant et inventif que l'est le royaume, la croissance et la survie de l'empire n'est nullement certaine ; nombre de périls menacent son avenir, et l'ombre croissante du chaos dans le nord n'en est pas le moindre. De tels périls doivent être affrontés et surmontés si l'humanité veut continuer à s'épanouir. Tragiquement, c'est à l'intérieur, que le plus grand danger se trouve: même au cœur de l'empire certains cherchent à aider les Dieux sombres du Chaos, vendant leur âme et leur liberté en échange d'un bref goût de puissance. Les Chasseurs de Sorcières de l'Empereur sont maintenus presque aussi occupés que les soldats de ses armées et les fermiers de ses terres...

Comment les Sorcières sont-ils perçus...

Les démonstrations publiques de magie sont rares dans le Vieux Monde, et ce quelque soit le type de magie. Rares sont ceux qui possèdent des Artefacts Magiques, et c'est une minorité privilégiée qui détient la capacité de lancer des sorts. La plupart des je-

teurs de sorts potentiels n'apprendront pas plus que quelques tours de passe-passe.

Tout étalage public de magie est vu au mieux avec un œil méfiant par la plupart des gens du commun. Mais paradoxalement les Sorcières sont aussi regardés avec admiration, respect et crainte.

L'Erudit

"Les Sorcières sont les hérauts des temps modernes. Grâce à eux, nous voilà enfin capables de manipuler notre environnement. Les gens pensent que la technologie nous mènera jusque dans les cieux, mais nous n'avons pas besoin de technologie quand nous avons des Sorcières. Les ignorants se méfient d'eux, certes, mais les sorcières ne sont rien de plus que des scientifiques et des artistes travailleurs et éclairés. Et beaucoup d'entre eux sont les plus grands philosophes de notre temps."

Le Marchand

"Dans les moments les plus critiques de ma vie, un sorcier m'a sauvé la vie. Autant le dire, leur aide est précieuse."

Le Capitaine Mercenaire

"Je ne confierais pas ma vie à un Sorcier. D'un autre côté, je ne confierais pas ma vie à qui que ce soit. Ils sont certes très utiles en combat, mais ils sont bien imprévisibles. La plupart du temps, ils poursuivent leurs propres intérêts. Finalement, ils sont comme tous les érudits: à la recherche de quelque chose que nous, pauvres mortels, ne pouvons pas comprendre."

Le Citoyen

"Sorcières, érudits, c'est la même chose pour moi. C'est un tas de têtes en l'air qui ne s'occupent que de leurs affaires sans se préoccuper de la vie de tous les jours. La seule vraie différence entre un sorcier et un érudit, c'est que le sorcier vous transformera en crapaud si vous l'offensez."

Le Fermier

"Ces Sorcières, c'est rien d'autre que des adeptes d'eux Dieux du Chaos, comme que j'dis. Déformer la nature pour leurs desseins, c'est pas naturel, c'est pas normal, et c'est pas bon. Ca, ça devrait être le boulot des Dieux, c'est tout."

Religion et Croyances

Le panthéon du Vieux Monde se divise en deux grandes familles autour desquelles gravitent quelques déités indépendantes.

La première famille, parfois connue sous le nom des "Dieux Urbains", ou des "Dieux Méridionaux", se compose de Mórr, Verena et leurs filles Shallya et Myrmidia.

La seconde famille, connues comme les "Dieux Ruraux" ou "Dieux Septentrionaux", comprend Taal, Rhya, leur fils Manann et le frère de Taal, Ulric. Généralement, les Adeptes de l'un de ces Dieux est bien disposé à l'égard des autres cultes, et de tous les cultes des divinités neutres du Vieux Monde.

La plupart des habitants du Vieux Monde sont croyants. A l'instar des polythéismes Romains ou Grecs, on prie le Dieu correspondant au domaine de notre demande. Mais la plupart du temps, on privilégie le Dieu Patron de notre métier ou de notre activité. La plupart des gens sont membres d'un culte et suivent ses règles, mais ceci ne les empêche pas de prier les autres Dieux. Seuls quelques érudits, rares, se déclarent athées et le clament. C'est un fait assez rare, mais il existe.

Sigmar

L'Adeptes de Sigmar

"Il est le Fondateur, le Créateur, le Sauveur de l'Humanité. Il est celui qui a unifié les Clans et re-

poussé le Chaos. La Comète à deux queues est son symbole, car elle traversa le ciel de l'Empire le jour de sa naissance. Un guerrier fort et sage, un dirigeant habile et juste... Sigmar est l'Homme qui a atteint la divinité de son propre fait. Il est l'Homme. Son marteau s'abattra sur tous ses ennemis, et déchirera les âmes tourmentées des serviteurs du Chaos. Prend garde à son courroux, baigne dans sa bienveillance. Il protège l'Empire, et tous ses citoyens, et il veille dur notre bon Empereur."

Mórr

Le Prêtre de Mórr

"Mórr est le Dieu de la Mort, et le garant du passage vers l'autre monde. Toutes les âmes des morts lui appartiennent, et il s'assure qu'elles seront guidées sans encombre jusque de l'autre côté. Mórr est aussi le Dieu des rêves.

Nous, les suivants de Mórr sommes opposés à toute forme de nécromancie. Nous nous opposons aussi aux massacres perpétrés par Khaine, le Dieu du Meurtre. Nous nous méfions aussi des suivants de Ranald, car vous ne savez jamais quand ils vous duperont."

Villageois

"Ils sont bien sombres, ces prêtres de Mórr. Jamais un sourire, jamais un rire... Ils côtoient trop la mort, si vous voulez mon avis... Si ça se trouve, ils y sont peut-être déjà... dans la mort... si vous voyez ce que j'veux dire..."





Verena

Le Prêtre de Verena

“Nous, les adeptes de Verena, Déesse de la sagesse, de la raison et de la justice, croyons plus en la justice qu’en la lettre de la Loi. Et ça n’est pas une coïncidence si l’un des symboles de Verena est la Chouette, le plus sage des animaux. Nous nous devons de maintenir notre neutralité et notre honnêteté en toutes circonstances. Voilà pourquoi nous faisons souvent office de diplomates officieux.

Nous sommes tenus par notre Déesse à dire la vérité en toutes circonstances, et à ne jamais céder sous la peur ou l’attrait de faveurs. Combattre n’est valable qu’en dernier ressort, quand la raison ne peut plus agir. Mais chaque fois que les adeptes de Verena se battent, notre Déesse pleure.”

Shallya

L’Herboriste

“Ce que nous a appris notre Maîtresse, Shallya, c’est que la paix ne peut être que le fruit du pardon et de la bonté. Elle est la Déesse de la compassion et de la guérison, et est souvent symbolisée par une blanche colombe, symbole d’espoir. Ses adeptes ne doivent jamais prendre la vie d’un être humain, et ne doit prendre la vie d’un être intelligent dans les seuls cas où il s’agit de se défendre soi-même. Voilà pourquoi nous n’aimons pas le culte guerrier du Dieu Ulric.”

Myrmidia

Le Prêtre Guerrier de Myrmidia

“Myrmidia, Déesse de la guerre. Fille de Verena et de Môrr, patronne des soldats et des stratèges. Elle nous apprend l’honneur dans le combat, et non la mort de l’ennemi. Elle nous enseigne la discipline, et à ne jamais discuter un ordre donné par un supérieur. Mais elle nous enseigne que briser un ordre est valable s’il

mène à agir contre l’honneur.

Pour nous, les adeptes d’Ulric sont des barbares sanguinaires, non des guerriers. Et les suivants du malin Ranald sont à pourchasser à tous prix. Leurs méthodes ne sont pas honorables.”

Taal

Le Ranger

“Quand il pleut, c’est la volonté de Taal. Quand le vent enveloppe vos maisons, c’est la volonté de Taal. Il est la force qui conduit les rapides et les chutes d’eau, les avalanches et les glissements de terrain, le maître des bêtes, des forêts et des montagnes. Nous, ses adeptes, nous respectons la nature, qui est sienne. Nous ne tuons jamais d’animal, sauf pour nous défendre, nous nourrir, ou lui offrir un sacrifice.”

Rhya

Le Druides

“Rhya est la Déesse Mère. Elle est la femme de Taal, mais ne lui est en rien inférieure. Elle est la vie et la nature. Elle est tout autour de nous, et elle est en tout ce que nous voyons.”

Manann

Le Marin

“Bien qu’il soit le fils de Taal, il ne faut pas prendre Manann à la légère. Il est le Dieu des mers et contrôle les courants et les marées, et est aussi imprévisible et changeant que la mer. Adressez-lui toujours une prière avant un voyage sur les mers, sinon...”

Ulric

Le Guerrier

“Ulric, notre seigneur, est le Dieu des batailles et de la destruction, le patron des loups et de l’hiver. Et

méprise la faiblesse, la couardise et la ruse. En tant qu'Adepté d'Ulric, je suis son exemple en utilisant l'approche directe pour résoudre un problème, au contraire des ruses et malins adeptes de Ranald, le Dieu moqueur.

Nous croyons en l'ordre dans la bataille, et ne pouvons remettre en cause l'ordre d'un supérieur. Défiés, nous ne refusons jamais. Nous ne mentons, ni ne trichons, ou ne rusons."

Ranald

Le Voleur

"Contrairement à ce que tout le monde pense, Ranald n'est pas un Dieu mauvais. Bien sûr, il est le Dieu des voleurs et de la ruse... Bien sûr, il a triché pour atteindre le statut de Dieu... Mais Ranald est tout sauf mauvais. Il déteste toute forme de violence, et ses adeptes ne perpétraient jamais ni n'approuveraient un crime violent, un meurtre ou toute forme de torture. Pour Ranald, le crime parfait est celui qui ne laisse aucune trace, et que l'on ne découvre que des semaines ou des mois plus tard.

Notre Dieu possède quatre aspects: Ranald le Rôdeur de la Nuit, patron des voleurs et des filous; Ranald le Trompeur, patron des escrocs et des Charlatans; Ranald le Joueur, patron de la chance et du jeu; et Ranald le Protecteur, qui protège ses adorateurs des influences extérieures et de la tyrannie."

Lieux Communs Concernant les Races

Le Vieux Monde était autrefois peuplé par les Elfes et les Nains. C'était au temps où l'homme vivait encore dans des cavernes. On trouve encore des Elfes et des Nains au cœur du Vieux Monde, mais ils sont rares, et on ne les trouve plus que dans les plus grandes cités. On trouve aussi une autre race non-humaine intégrée dans la vie du Vieux Monde: les Halflings. Même s'il est courant d'apercevoir des non-humains, il n'en reste pas moins qu'ils sont regardés d'un drôle d'œil. Aux yeux des humains, ces êtres ont tous des manières étranges et parfois incompréhensibles. Les Halflings sont peut-être les plus "humains" de tous.

Les Nains

L'Erudit

"Les Nains doivent être admirés. Il est surprenant de voir comment un peuple aussi, je ne dirai pas primitif mais... simple... a pu survivre aussi longtemps. Ce sont une bande de brutes alcooliques sans sophistication. Leur 'Art' est quelque chose, lui aussi... Incroyablement frustré et sans délice.

La joute intellectuelle est totalement absente de la vie Naine. Le seul type de débat qu'ils connaissent passe par une argumentation soutenue par un usage excessif de la force. Il n'y a qu'une personne qui a raison, et c'est le Nain avec qui vous parlez...

En fait, j'avoue être tout à fait impressionné par leur



opiniâtreté et leur résistance vis-à-vis des idées nouvelles et des subtilités dans les relations humaines. "

Le Marchand

"Les Nains sont, comme qui dirait, avarés. Je n'en n'ai jamais rencontré qui ne le soit pas. Ils ne sont jamais satisfaits du prix d'un bien tant qu'ils ne l'ont pas marchandé. Je ne sais pas ce qui a pu tous les rendre aussi avarés, mais ils le sont tous.

Leur soif pour l'or est presque insatiable. Et une seule chose peut les écarter de l'or, c'est leur soif pour la possession du précieux métal, le mithril.

Les Nains sont, en tous cas, d'excellents artisans et ils créent les meilleures armes, armures, bijoux ou objets métalliques. De plus ils maîtrisent le travail de la pierre tout aussi bien."

Le Capitaine Mercenaire

"Ne mettez jamais en cause le courage d'un Nain, à moins que vous en vouliez vous battre. Ils sont assez chatouilleux dès qu'on touche à leur réputation et à leur honneur. Le grand avantage est que vous êtes presque certain de ne jamais être trahi par un Nain, et du moment que vous aurez gagné son respect, il ne fuira jamais en combat en vous laissant seul.

Les Nains, sont experts dans l'art du siège. En plusieurs occasions des Nains nous ont sauvé la mise, à moi et mes compagnons, lors de sièges.

Une dernière chose: ne débattiez jamais avec un Nain,

ils sont aussi têtus que des... Nains..."

Le Citoyen

"Les Nains sont une race étrange. Ils boivent beaucoup, font beaucoup de bruit, et quand ils se font jeter de la taverne, ils en rient. Mais volez la moindre petite pièce à un Nain, et il vous poursuivra à travers tout le Vieux Monde pour récupérer son bien."

Le Fermier

"J'ai entendu dire qu'les femmes Naines adorent porter la barbe... Moi j'toucherais pas une femme avec une barbe... Berk."

Les Halflings**

L'Erudit

"C'est un peuple simple et agréable. C'est une joie de passer du temps avec eux. Ils sont presque toujours de bonne humeur, et vous amuseront toute la journée. Il faut avouer que l'on finit par se fatiguer d'eux, et par s'ennuyer, tant leurs esprits manquent de complexité... Après tout, avez-vous déjà entendu parler d'un philosophe Halfling?"

Ils adorent faire à manger et raconter des histoires, et si vous voulez mon avis, ils ne sont bon qu'à ça."

Le Marchand

"Les Halflings sont d'excellents cuisiniers. Cette race non-violente ne représente aucune menace pour les humains. Ce sont des artisans moyens... Je pense que cela vient de leur amour pour la sieste et les plaisirs de la vie."

Le Capitaine Mercenaire

"Ne sous-estimez pas les Halflings. Ils peuvent sembler être un peuple paisible, mais j'ai vu ce qu'ils pouvaient faire en combat. Et ce ne sont pas de petits exploits, si vous prenez en compte leur faible constitution."

Le Citoyen

"Mettez deux Halflings ensemble dans une pièce, et ils pourront parler de généalogie jusqu'à mourir de faim. Ce qui doit prendre quatre heures, aux vues de leur amour de la bonne chaire."

Les Elfes Sylvains

L'Erudit

"Les quelques Elfes Sylvains que j'ai pu rencontrer peuvent être décrits en deux mots: hédonistes et insouciantes. Je n'ai jamais rencontré de personnes plus obsédées par le fait de profiter de l'instant présent. Ce qui m'intrigue avec ces créatures, c'est qu'elles semblent complètement dépourvues d'émotions. Ils peuvent sembler s'amuser ou apprécier l'instant, mais si vous regardez au fond de leurs yeux, leur regard est glacé et insensible.

Ils ont aussi un manque total de mémoire. Pourtant, même s'ils ne peuvent se souvenir du temps qu'il faisait hier, ils semblent avoir été instruits et possèdent une excellente éducation. Leurs goûts dans les arts

sont tout aussi étranges. L'Art Elfe est différent de tout ce que j'ai jamais vu. Il ne véhicule aucun sens, il n'expose aucune forme identifiable, ce ne sont que des lignes et des dégradés. Des êtres étranges, ces Elfes..."

Le Marchand

"Je n'ai jamais eu affaire aux elfes de la forêt. J'ai déjà rencontré quelques Elfes des mers, malgré tout. Un étrange peuple. Ils semblent assez arrogants. Mais ils sont un peu au-dessus des autres, si vous voyez ce que je veux dire. En fait, durant notre rencontre, j'ai eu l'impression qu'ils savaient toujours ce que j'allais dire avant même que je n'ouvre la bouche."

Le Capitaine Mercenaire

"Les archers Elfes sont parmi les plus fins archers du monde. Ils ont atteint un niveau de maîtrise tel que la plupart des êtres humains ne peuvent que rêver de les égaler. Mais je ne me fierais pas à eux dans la bataille. On ne sait jamais quels sont leurs buts, leurs desseins. Ils peuvent parfaitement vous soutenir lors d'une bataille, et se battre de tout leur cœur à vos côtés, et le jour suivant, contre le même ennemi, s'en aller en disant qu'ils ont d'autres choses à faire."

Le Citoyen

"Euh... Les Elfes, vous dites? Le peuple faë des forêts... J'en ai jamais rencontré. Mais on dit que ce sont les êtres les plus beaux du monde entier... J'aimerais bien en rencontrer un, un jour, je vous le dis."



Les Ennemis

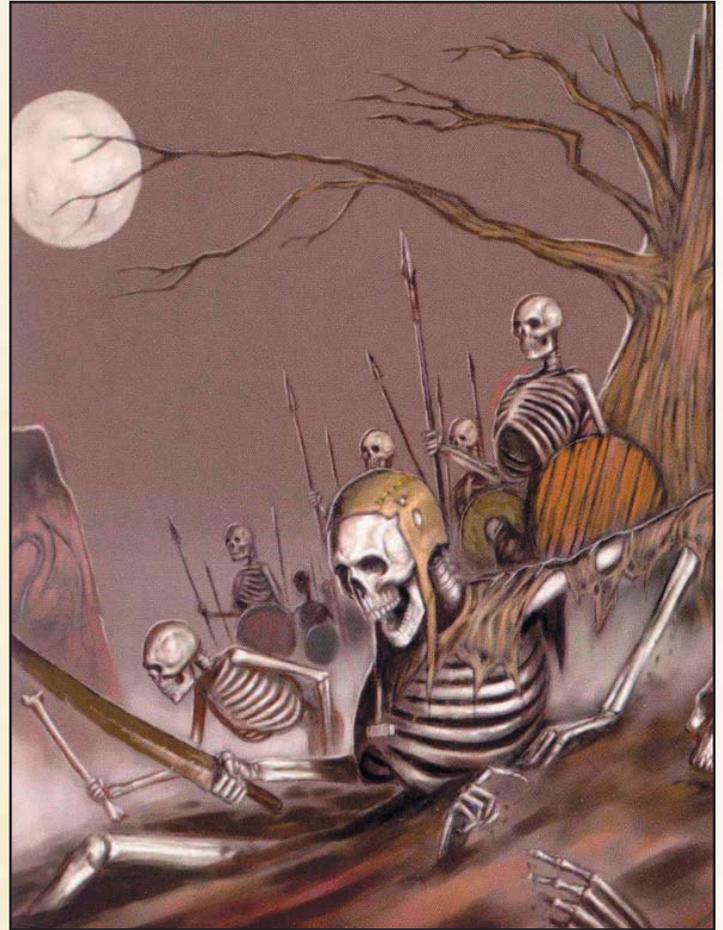
Ce petit chapitre de présentation est volontairement non exhaustif. Il est le reflet de ce que le citoyen lambda connaît du surnaturel, des dangers des Peaux-Vertes et du Chaos. Si tous les citoyens en ont entendu parler, pour beaucoup d'entre eux, cela relève encore et toujours du croque-mitaine, et, malgré le fait que les mages soient une réalité et la magie un fait avéré et accepté, on ne pense que peu aux dangers de ce monde quand on a comme soucis de vivre son quotidien et de nourrir sa famille.

Les Peaux-Vertes

Brutaux et primitifs, les Orques et les Gobelins sont deux races à la peau verte qui pillent et ravagent tout sur leur passage. On les nomme les Peaux-Vertes. Les Peaux-Vertes sont indépendants des forces chaotiques, même si on les y assimile souvent. Ils possèdent leur volonté propre, et sont connus pour ne pas briller par leurs connaissances et leur culture. Ce sont des brutes sanguinaires et des combattants acharnés et barbares.

On les trouve souvent dans les régions montagneuses, ou les forêts profondes et reculées, là où l'influence des dirigeants de ce monde est moins importante, là où ils peuvent piller les villages sans se soucier d'une grande résistance. On dit que certains d'entre eux vivent dans des cavernes, au plus profond des montagnes du bord du monde.

Parfois, les tribus Orques et Gobelins se réunissent en une marrée verte qui déferle sur les frontières de l'Empire. Mais elle est souvent bien vite stoppée et dispersée par les armées du Très Saint Empereur. On raconte que, au-delà des montagnes du bord du monde, il existait des myriades de tribus qui ont créé de véritables royaumes Orques et Gobelins. Et si les Tribus devaient toutes s'unifier sous une bannière... Personne n'ose concevoir ce qui pourrait alors advenir des nations humaines...



Les Non-Morts

Des légendes courent dans l'Empire. On parle de petits villages de montagne abandonnés de tous, de hameaux reculés aux prises avec des créatures repoussantes, immondes et effrayantes. Spectres, zombies et autres goules nécrophages, voilà ce qui attend les Hommes frappés de la malédiction de la non-vie. On raconte que certains Mages dédient leur vie à la recherche des secrets de la Non-vie, et qu'ils créent zombies et squelettes serviteurs et combattants. Certains élèvent même parfois des armées entières, et deviennent des Liches, des Mages corrompus, habités par la Mort et le Pouvoir. Certains hommes du sud susurrent le nom maudit de Nagash, la terreur qui conquies jadis l'Arabie. Certains parlent de morts à la force démesurés, marchant entourés de banderoles, et de gardiens squelettes géant gardant l'entrée d'Antiques tombeaux.

Mais le citoyen de l'Empire préfère ne pas entendre parler de telles horreurs contre-nature. Tant qu'elles ne menacent pas leurs paisibles vies.





Le Chaos

Le Chaos est l'ultime menace. C'est l'Ombre qui plane au dessus du Monde et des Royaumes des Hommes. Le Chaos est insidieux, et il peut prendre bien des formes... Le Chaos n'est pas à proprement parler le Mal... Il ne s'agit pas de considérer ce dernier comme on considère le Diable ou l'Enfer. Il n'y a, à proprement parler, pas d'Enfer d'où sont érucités des Démons Vengeurs ou Sanguinaires. Il n'existe que le Chaos, une force de destruction, de perversion insidieuse, menée par des Dieux représentant chacun un aspect du Chaos. C'est le contraire de ce que l'Humanité a cherché à bâtir, c'est la libération de toutes les plus sombres pulsions de l'Humanité: violence, peur, haine, désir, envie, soif de pouvoir... Il offre beaucoup à celui qui sait écouter, et les Dieux savent se montrer reconnaissants à celui qui sait réussir. Le Chaos est une force palpable. Il vient du Nord, il possède ses propres territoires physiques, il existe dans le monde réel comme une verrue sur un visage. Le Chaos n'est pas une vague menace spirituelle, c'est une réalité matérielle.

Au fond de la forêt, la Bête

Au fond des épaisses forêts de l'empire, ou venant des steppes du nord de Kislev, on trouve des êtres étranges. Têtes de boucs, pieds fourchus, corps poilus, ce sont ceux que les Hommes appellent les Homme-Bêtes. Des créatures sauvages et féroces. Certains disent même avoir aperçu à leurs côtés de massif minotaures, hargneux et bestiaux. On dit que ces créatures vivent en meute, dans les recoins les plus inhospitaliers des forêts les plus profondes, et

qu'elles dévorent les Hommes qui osent s'approcher de leur territoire. Certains racontent même que des meutes ont attaqué des villages isolés pour piller et dévorer hommes, femmes et enfants.

Le Mage et le Démon

La Magie recèle ses dangers, et parfois, les Mages accèdent à des Arts interdits. La Magie Noire, l'Art d'invoquer des Démons, est une magie plus facile, plus puissante... mais plus perverse. Les Dieux du Chaos inspirent les Mages pratiquant les Noirs Arts et les utilisent pour amener des démons pervers et sanguinaires dans les monde des Hommes. Ces derniers se cachent et se protègent. Sorciers et Sorcières, voilà ce qu'ils sont. Et le villageois les craint, et cherche les signes de la corruption pour débusquer le sorcier et le brûler.

Mutations

Depuis quelques décennies, un phénomène devient de plus en plus courant. On trouve de plus en plus souvent des enfants naissant avec une difformité physique, une mutation. Il peut s'agir de cornes sur le front, d'un tentacule à la place d'un bras, d'une queue de souris... Ces enfants sont souvent rejetés ou même tués à leur naissance. Pourchassés et traqués, maltraités ou abattus, ils sont, pour les citoyens de l'Empire, l'incarnation même de l'influence perverse du Chaos.

Mais pire encore, il s'avère, depuis plusieurs années, que certains adultes peuvent aussi, à n'importe quel âge, développer des mutations et des malformations physiques. Ces individus les cachent le plus possible. Et quand ils ne le peuvent plus, ils s'exilent, priant pour qu'on ne les retrouve jamais, sans quoi ils pourraient bien se retrouver lapidés ou brûlés vifs.

Les Rats

Nul ne sait ce qu'ils sont réellement. On dit qu'ils vivent dans les montagnes, à l'écart des hommes. Et pourtant certains en ont aperçu dans les territoires de l'Empire. Les Skavens, tels qu'on les appelle chez els érudits les plus pointus, ou les Homme-Rats pour les autres, sont une espèce étrange. Ils sont craints, et souvent assimilés aux mutants ou aux Homme-Bêtes. Personne ne connaît réellement leurs desseins, mais ces engeances ne peuvent être que d'autres





enfants du Chaos, à n'en point douter.

La Répression dans l'Empire

L'Empire est sous tension. Les naissances étranges, les mutations spontanées de plus en plus fréquentes (même si encore rares, proportionnellement à la population) ont rendu les autorités légales et religieuses, ainsi que les habitants de l'Empire sont sur le qui-vive. Aujourd'hui, tout signe pouvant être attribué au Chaos (comme avoir une apparence étrange, pratiquer la magie sans être affilié à un collègue – ou la magie tout court dans les petits villages reculés – , ou encore se rendre dans une librairie contenant des ouvrages mis à l'index, etc...) est regardé avec grande méfiance, et amène la suspicion.

Toute personne étant déclarée comme un utilisateur de magie noire, ou encore un adorateur du chaos de quelque manière que ce soit est immédiatement condamné à mort. Les autorités s'accommodent en général assez discrètement du contrevenant pour éviter les scandales, surtout quand il s'agit de membres influents de la noblesse ou de la haute bourgeoisie.

Le Clergé de Sigmar chasse activement les adorateurs du Chaos et les pratiquant de la Magie Noire. Pour ceci, ils bénéficient du support de ce que l'on nomme "les Répurgateurs". Ces êtres, souvent fanatiques et aveuglés par leur foi et leur haine du Chaos, sont les inquisiteurs de l'Empire. Il chassent, jugent, et exécutent ceux qui sont de mèche avec les Forces Chaotiques. Un Répurgateur reçoit une autorité quasi souveraine concernant sa chasse, même si elle trouve ses limites dès que l'on touche aux personnalités trop

influentes et importantes. Mais se mettre à dos un Répurgateur peut devenir une expérience rapidement mortelle.

Les Répurgateurs sont des personnes qui voyagent énormément. Ils ne sont que rarement affectés en permanence à un lieu précis, et voyagent énormément. Après tout, le Chaos est partout, dans les plus grandes villes comme dans les plus petits villages.

Semaines, Mois et Fêtes Saintes

Le calendrier Impérial est bien différent du nôtre. Le Monde de Warhammer effectue sa révolution autour du soleil en 400 jours exactement.

L'année est découpée en 12 mois, chacun composés de 32 à 33 jours. En plus de ces jours, il existe six jours indépendants, intervenant entre les mois, correspondant à des fêtes saintes ou des événements tels le solstice d'été, ou l'équinoxe de printemps.

Les Mois

Les douze mois de l'année (et la traduction de leurs noms) sont:

- Nachexen (l'Après-Sorcières)
- Jahrdrung (Le Tournant de l'Année)
- Pflugzeit (Le Temps des Labours)
- Sigmarzeit (le Temps de Sigmar)
- Sommerzeit (le Temps de l'Été)
- Vorgeheim (l'Avant-Mystère)
- Nachgeheim (l'Après-Mystère)
- Erntezeit (le Temps des Récoltes)
- Brauzzeit (le Temps des Brasseurs)
- Kaldezeit (le Temps des Glaces)
- Ulriczeit (le Temps d'Ulric)
- Vorhexen (l'Avant-Sorcières)

Les Six Jours Supplémentaires

Marquant des événements bien particuliers, six jours viennent s'intercaler entre les mois de l'année, une journée à la fois, se calant après le dernier jour d'un mois et le premier jour d'un autre. Ils ne font même pas partie des jours de la semaine, ils sont complètement à part. Ces derniers (et la traduction de leurs noms) sont:

- Hexenstag (Le jour des sorcières, correspond au nouvel an)
- Mitterfruhl (Equinoxe de printemps)
- Sonnstille (Solstice d'été)
- Geheimnistag (le Jour des Mystères)
- Mitterherbst (Equinoxe d'automne)
- Mondstille (Solstice d'Hiver)

Deux de ces journées (Hexenstag et Geheimnistag) sont porteuses de craintes et de peurs. Elles sont, dot-on des journées propices à la sorcellerie, et leurs nuits sont surnaturelles, comme, dans notre monde, pourrait l'être la nuit du sabbat. Plus que les journées en elle-même, ce sont les nuits qui sont

craintes (nommées Hexensnacht et Geheimnisnacht, soit la nuit des sorcières et la nuit des mystères).

Les jours de la semaine

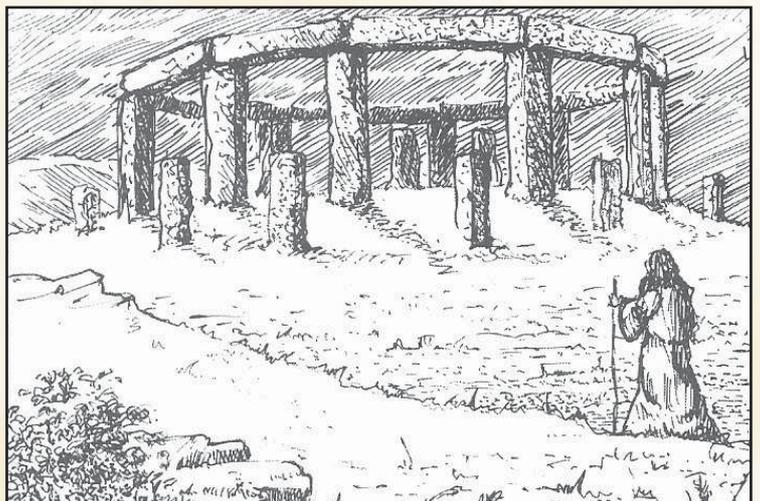
Dans le monde de Warhammer, chaque semaine est composée de huit jours. Leurs noms (et leur traduction) sont:

- Wellentag (Jour du Travail)
- Aubentag (Jour des Contributions)
- Marktag (Jour de Marché)
- Backertag (Jour de Fournée)
- Bezahltag (Jour de Paye)
- Konistag (Jour du Roi)
- Angestag (Début de semaine)
- Festag (Jour de Fête)

L'origine même de ces noms se perd dans la création de l'Empire, et même avant peut-être. Tout le monde a oublié pourquoi ils sont ordonné ainsi et ils ne correspondent plus, aujourd'hui, à un rythme de vie en vigueur. Ainsi, Marktag, le jour du marché, n'est pas le jour où tous les marchés se tiennent, et on peut voir des marchés se tenir un Konistag ou un Wellentag.

Un calendrier sommaire

Nous ne détaillerons pas le calendrier complet d'une année, mais il est important d'avoir un aperçu du déroulement de l'année en général. Voici ci-dessous les mois, leur nombre de jours, et les 6 jours spé-





ciaux intercalés comme il se doit. A noter donc que ces jours se situent réellement entre les mois. Il s'agit à chaque fois d'un jour prenant place après le dernier jour du mois précédent et le premier du suivant. Ces journées seront indiquées en italique, et les mois en gras.

Voici le calendrier:

- *Hexenstag*
- **Nachexen (32 jours)**
- **Jahrdrung (33 jours)**
- *Mitterfruhl*
- **Pflugzeit (33 jours)**
- **Sigmarzeit (33 jours)**
- **Sommerzeit (33 jours)**
- *Sonnstille*
- **Vorgeheim (33 jours)**
- *Geheimnistag*
- **Nachgeheim (32 jours)**
- **Erntezeit (33 jours)**
- *Mitterherbst*
- **Brauzzeit (33 jours)**
- **Kaldezeit (33 jours)**
- **Ulriczeit (33 jours)**
- *Mondstille*
- **Vorhexen (33 jours)**

Il est à noté les jours suivants:

- 17 Nachexen: premier jour du printemps.
- 18 Sigmarzeit: premier jour de l'été.
- 17 Nachgeheim: premier jour de l'automne.
- 18 Kaldezeit: premier jour de l'hiver.

Les Lunes

Il existe deux Lunes dans le ciel de l'Empire. La première se nomme Mannlieb (l'aimée de Mannan). C'est une lune ronde et blanche au cycle régulier de 25 jours.

La seconde est bien plus étrange. On la nomme Morrslieb (l'aimée de Morr). Elle semble parfois plus grosse, aprfois plus petite, et sa couleur va d'un

rosâtre pâle à un rouge sang profond. Son cycle est imprévisible et de nombreuses légendes tournent autour d'elle. La plus connue raconte que Morrslieb fut autrefois un portail démoniaque par lequel une horde de démons déferla sur les terres de l'Empire. Mais les démons avaient sous-estimé Morr, le dieu des morts, qui vit l'équilibre de la vie et de la mort brisé. Ce dernier décida de les punir et les éradiqua tous. Avec leurs corps, il créa une boule compacte pour boucher le portail. En laissant la boule dans le ciel, il fit en sorte que les humains n'oublient jamais le danger des démons et du Chaos. Et voilà qu'était née Morrslieb.

Fêtes Saintes

Il existe, dans l'Empire, plusieurs fêtes saintes concernant à chaque fois un dieu ou une déesse particulière. En voici quelques unes.

- Hexenstag est fêté dignement par les très rares détenteurs de la Foi Antique. Cette journée est aussi une journée sainte pour les suivants de Liadriel.
- Le 1 de Nachexen, Véréna est fêtée.
- Mitterfuhl est fêté par les suivants de Manann, de Taal, d'Ulric et les détenteurs de la Foi Antique.
- le 33 de Pflugzeit est un jour fêté par els adorateurs de Grungni.
- le 18 de Sigmarzeit est fêté par les nombreux adorateurs de Sigmar.
- Sonnstille est fêté par les adeptes de la Foi Antique.
- le 33 de Vorgeheim est consacré à Grungni.
- Geheimnistag est fêté par les adeptes de la Foi Antique, ainsi que les suivants de Liadriel.
- du 1 au 8 Erntezeit, toute une semaine est consacrée, par les Halfings, à Esméralda (la semaine des tartes).
- Mitterherbst est à la foi fêté par les suivants Ulric, et les adorateurs de la Foi Antique.
- le 33 de Brauzzeit est consacré à Grungni.
- Mondstille est à la foi fêté par les suivants Ulric, et les adorateurs de la Foi Antique.
- le 33 de Vorhexen est consacré à Grungni.

Notes Annexes au MJ

*Le nom original est "Morceaux", mais vous comprendrez le ridicule de ce nom en notre belle langue... J'ai cru bon de changer son orthographe.

**Les propos concernant les Halflings ont été légèrement modifiés. L'optique selon laquelle les Halflings sont des hobbits qui ne pensent qu'à manger est, à mes yeux, réductrice. Il ne faut pas oublier que le Mootland possède une voix dans l'élection de l'Empereur, et que les Halflings gèrent leur contrée avec brio. Certes, ils ne sont pas aventureux, mais ils n'en restent pas moins des êtres compétents, et peuvent devenir de redoutables adversaires.

Ambiances et Visuels du Vieux Monde

