

GANGS VON TALABHEIM

LE LIVRE DU MONDE



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

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

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

UNE COURTE HISTOIRE DES HOMMES

Les Tribus Fondatrices

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

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

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

L'Empire de Sigmar

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

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

Magnus le Pieux

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

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

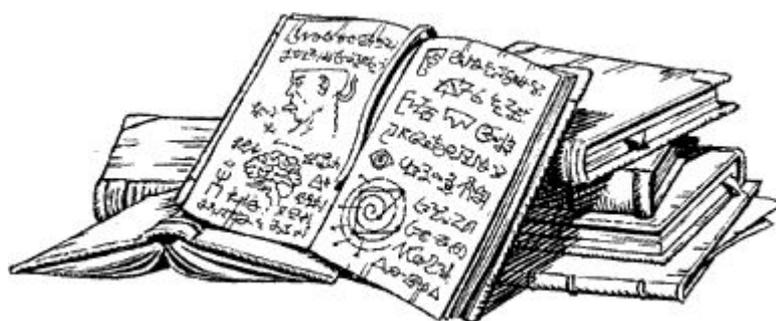
Magnus le Pieux, tel que l'Histoire le nomme aujourd'hui, a réuni l'Empire et a mené les troupes impériales au secours du Kislev. Mais repousser la Grande Incursion du Chaos et réinstaller quelqu'un sur le Trône Impérial ne fut pas les seuls apports de cet homme à l'Histoire. Il restructura en profondeur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

La Tempête du Chaos

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

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

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



L'ÂGE DES TROIS ÉGLISES

La Sécession du Middenland

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

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

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

Le Premier Schisme

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

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

À Altdorf, qui était alors la plus grande ville de l'Empire, la défiance du peuple à l'égard du Culte de Sigmar augmenta encore en voyant les Templiers de Sigmar molester et pendre les agitateurs et les insurgés. C'est alors que Esmer III déclara

son schisme. Esmer III avait assuré quelques mois la charge de Grand Théogoniste, la plus haute fonction au sein du Culte de Sigmar. Au retour de Volkmar, le Grand Théogoniste légitime qui avait été capturé par les forces du Chaos, Esmer avait cédé sa place. Mais maintenant il n'hésitait pas à déclarer que Volkmar avait été corrompu pendant son emprisonnement et qu'il était la cause des démentes dérives récentes du Culte. Esmer se revendiqua Grand Théogoniste et installa son Siège à Marienburg, cité autonome de l'Empire. Volkmar, quant à lui, n'abandonna pas son poste et déplaça son siège à Nuln, que l'Impératrice avait choisit pour nouvelle capitale de l'Empire.

Altdorf fut abandonnée à l'insurrection, la Grande Cathédrale de Sigmar fut saccagée et un curieux équilibre des pouvoirs s'installa entre l'armée, les organisations criminelles et les Sorciers. A Talabheim, révoltée en même temps que l'invasion du Nordland par le Middenland, la population insurgée prit le contrôle des portes et les ouvrirent pour les troupes de Boris Todbringer. Malheureusement pour les Talabheimer, le pouvoir locale qu'installa le Middenland fut particulièrement autoritaire, et leur loyauté à la volonté de l'Empereur fut très peu récompensée. La ville rebascula plus tard sous le contrôle de l'Empire.

Le Second Schisme

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

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

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



LES NATIONS DU VIEUX MONDE

Talabheim est une puissante cité actuellement revendiquée par trois nations du Vieux Monde : la Ligue des Cinq Rivages, dont le drapeau est le dernier à avoir flotté sur la cité de Taal ; l'Empire de Sigmar, dont Talabheim fait traditionnellement parti ; et la Couronne du Middenland qui revendique la ville comme l'un de ses deux foyers religieux traditionnels (avec Middenheim).

La Ligue des Cinq Rivages

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

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

L'Empire de Sigmar

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

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

La Couronne du Middenland

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

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

Les pays lointains

La Bretonnie est un royaume féodal puissant qui n'a jamais été unifié à l'Empire. La Dame du Lac est la divinité tutélaire de la Bretonnie. Tous les chevaliers, maîtres du pays, la servent et les paysans la vénèrent. Ses commandements incluent l'humilité, le courage, la loyauté, l'honneur, la courtoisie, la justice et la protection des faibles.

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

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

Les États Monastiques de Sylvanie sont un ensemble de terres cédées au Temple de Morr dans le cadre d'un accord entre l'Empire et la Confrérie. La Sylvanie est une terre où vivent de puissants nécromants, ainsi que des vampires, et pour juguler cette menace les territoires l'entourant ont été confiés aux Templiers de Morr. Les États Monastiques ont également envahi le Moot, terre des halflins, avec la complicité de l'Empire. Depuis, les halflins du Moot sont esclavagisés par le culte de Morr qui les fait travailler aux tâches les plus ingrates et dangereuses qui soient. Ce peuple autrefois joyeux et devenu sombre et est rentré en clandestinité pour survivre.

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

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

LE CHAOS

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

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

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

Les serviteurs du Chaos

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

Il existe une frontière floue entre ce que l'on pourrait définir comme la normalité, et le Chaos. Une frontière où l'influence du Chaos se fait ressentir sans pour autant

tout dévorer. C'est à cette marge que vivent les Serviteurs du Chaos. Leurs corps et leurs esprits n'appartiennent pas encore totalement au Chaos, ils sont simplement rongé par lui et ne vivent plus que pour lui. Si analyser le Chaos est impossible, comprendre ses serviteurs est possible car il reste en eux une part de ce qu'ils étaient avant, de ce qui nous est connu.

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

Tuer ou soigner ?

L'attitude des proches vis à vis des serviteurs du Chaos est aussi contrasté que les serviteurs eux-mêmes. Mais, pour schématiser, un serviteur recherchant la puissance sera craint de son entourage qui sera prompt à le dénoncer aux autorités à la première occasion. Évidemment, dans les milieux criminels où une dénonciation est toujours dangereuse, on essaye en général de régler ça en famille. Ce qui implique de pouvoir dépasser sa crainte...

Un serviteur qui, au contraire, ne prie les Dieux du Chaos que par crainte sera en général compris et bénéficiera d'une certaine indulgence. Talabheim connaît de nombreux infortunés qui, par crainte des Norses, ont prié Khorne comme d'autres prie Nurgle lorsque la peste revient. Si les Répurgateurs ne montrent aucune sympathie face à ces prières, la population ferme elle généralement les yeux.

Quant à ceux qui n'ont pas eu le choix, et ont été accidentellement touché par le Chaos, les autorités essayent dans la mesure du possible de les soigner ou les prenne en charge lorsqu'elle les débusque.

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

Les Dieux du Chaos

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

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

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

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

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



LA SORCELLERIE

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

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

Aujourd'hui, les Sorciers appartiennent à des Collèges de Magie lorsque leur pratique reçoit l'aval des autorités impériales et que le sérieux de leur apprentissage est reconnu par leurs pairs. Hors de l'Empire, chaque nation essaye de gérer ses Sorciers de différentes manières : le Middenland est très permissif alors que la Confrérie de la Salamandre ne tolère aucun Sorcier. Quant à celles et ceux qui ne parviennent pas à être reconnus par les autorités de leur nation, ils continuent de pratiquer en secret et dans la plus complète illégalité. Pour ce genre de crime, la sentence est la mort.

Les nains

On dit des nains qu'ils sont piètres magiciens. Contrairement aux elfes qui manipulent les Vents magiques avec la même aisance que les humains manient les mots, les nains peinent en effet à rentrer en communion avec l'Aethyr. Mais ils sont malgré tout plus réceptif que les halflins qui, eux, sont incapables de pratiquer la sorcellerie.

Les compétences rudimentaires des nains en matière de sorcellerie a donné naissance à une magie surprenante qu'ils ont peaufiné aux fils des siècles et des millénaires, jusqu'à la rendre aujourd'hui très puissante : les Runes.

Comme ils peinaient à saisir les Vents magiques, ils ont d'abord eu l'idée de les emprisonner dans des objets, d'abord des pierres, en y creusant des sillons. Les nains avaient en effet remarqué que dans la nature, les Vents magiques avaient tendances à stagner ou tourbillonner autour de certains matériaux adoptant certaines configurations. Leur génie artisanale leur a permis de reproduire et de miniaturiser ces configurations en les gravant sur des objets.

Ainsi pris au piège, les Vents de magie sont non seulement plus facile à maîtriser, mais il est également possible de forcer leur mouvement, de la même manière qu'un Sorcier force le mouvement des Vents par de brefs gestes de la main afin d'obtenir d'eux un effet. La Rune lance ainsi des sorts, généralement toujours le même : à une Rune correspond un effet.

LES DIEUX

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

Taal, Rhya et Ulric

Les Dieux anciens, qui ont béni le Middenland, sont également très présent à Talabheim. Talabheim est la Cité de Taal et à l'est de la ville se trouve le plus grand sanctuaire du Père des Dieux de tout le Vieux Monde. Taal est le aître des Bêtes et de la Nature sauvage. C'est un dieu bienveillant quoi que distant, et son clergé est plus à l'aise en général dans les étendues sauvages que dans les grandes villes. Rhya est la femme de Taal, et la déesse de la nature nourricière. Elle est donc particulièrement priée dans les campagnes, on lui consacre des fêtes de moisson, et c'est globalement une déesse très bienveillante.

Ulric est le frère de Taal. C'est le dieu de l'Hiver et des loups, un dieu brutal et guerrier. Talabheim est une ville sainte du culte d'Ulric, et la Couronne du Middenland est placé sous la bénédiction d'Ulric. Malgré sa rudesse, Ulric est un dieu proche des hommes, qui les protège au cœur de l'hiver. C'est par ailleurs lui qui a sacré Sigmar empereur des hommes.

Sigmar

Sigmar est le Premier Empereur, le Fondateur et Protecteur de l'Empire. Né homme, il est devenu un Dieu. Son Clergé est donc considéré comme un phare spirituel dans l'Empire et sur les terres de la Ligue. Il est le Dieu des Soldats, de l'Union et des Derniers Espoirs. Il est celui que l'on prie quand tout semble définitivement perdu, dernier rempart face aux monstres, à l'indicible et au Chaos.

Ranald et Gunned

Ranald est un Dieu interdit dans la plupart des régions du Vieux Monde. Il est le Dieu des ombres, des criminels et des agitateurs. La raison de cet interdit en est que, malgré sa non-violence, les préceptes de Ranald remettent en cause l'ordre établi, quelque soit la nature de cet ordre. Ranald est très proche des hommes et enseigne à ses adeptes que la fortune sourit aux audacieux, que « bien mal acquis, est acquis » et que les hommes sont libres de se gouverner eux-même. Ranald est particulièrement prié dans les milieux criminels. On signale sa participation au culte en croisant l'index et le majeur, en inscrivant des croix en forme de X sur les lieux saints ou objets et, évidemment, en versant une pièce gagnée sur dix au culte.

Gunned est également un dieu interdit mais beaucoup moins toléré que Ranald. Là où Ranald encourage la non-violence, Gunned est au contraire le protecteur des bandits sauvages, sans foi ni loi. Gunned est le seul dieu qui écoute ceux qui ont tourné le dos à tous les autres. Il n'est donc vénéré que par les criminels les plus brutaux, et son signe le plus célèbre est une corde de pendu. Au vu de sa mauvaise réputation, certains en viennent à l'adorer simplement pour en imposer.

Manann et Haindrich

Manann est le Père des Océans, des Eaux et des Tempêtes. C'est un Dieu extrêmement influent au sein de la Ligue, en particulier auprès du peuple. Il est également le Dieu des grands fleuves, dont la Talabec qui coule sous les remparts de Talabheim. Il est sauvage, violent, et se montre rarement bienveillant. On apaise Manann plus qu'on ne le prie. Il est la nature dévastatrice, et il est vain d'espérer s'en faire un allié, tout juste peut-on tenter d'obtenir sa clémence. Le culte de Manann est empli de superstitions et de petits rituels censés apporter la bonne fortune et écarter le mauvais sort.

Haindrich est le Dieu des marchands et des navigateurs. C'est un Dieu prié principalement dans les Guildes. Avec Manann, Haindrich est le Dieu protecteur de la Ligue. Il est celui qui apporte la fortune, mais c'est aussi un Dieu civilisateur, un bâtisseur. Là où Manann est gouverné par la superstition, Haindrich est commandé par le savoir. Son Culte passe pour éclairé, enseignant que tout les hommes sont égaux et que la fortune sourit aux méritants.

Morr, Verena et Shallya

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

Verena, l'épouse de Morr, est la déesse de la Vérité. Souvent associé à la justice, qu'elle est censé éclairer de son savoir, elle est aussi la patronne des savants, des érudits et des scientifiques. Il n'est pas rare que son clergé rentre en conflit avec les autorités nobiliaires, leur disputant leurs prérogatives à rendre la justice. Son pouvoir était très grand à Talabheim au temps où la ville était en paix, écrasant de ses lois, de ses décrets et de ses procès autant le petit peuple que les criminels.

Shallya est la fille de Morr et la déesse de la guérison. C'est une déesse infiniment bienveillante, son clergé n'ayant pas le droit d'user de violence et ayant l'obligation de soigner quiconque en a besoin. Ses hospices sont célèbres pour accueillir tous les lépreux, les miséreux, les mutilés, mais aussi les fous et parfois même les mutants. La compassion de Shallya n'a que peu de limites.



BESTIAIRE

Le Vieux Monde n'est pas peuplé que d'humains, d'elfes, de nains ou d'halflins. Il y a également quantités d'autres créatures fantastiques que nous serions bien en peine de toutes décrire ici. Voici donc une présentation succinctes de celles que vous êtes susceptibles de croiser dans Talabheim ou ses environs.

Les gobelins

Les gobelins sont de petites créatures sadiques et cruelles. Agissant en bande, le plus souvent de manière incompréhensible pour qui ne partagent pas leurs superstitions, les gobelins peuvent vite devenir des plaies pour les paysans ou les communautés humaines isolées. Individuellement, un gobelin est très faible, mais en groupe, ou assisté de leurs chamans et de leurs drogues, ils peuvent représenter un risque certain même pour un soldat chevronné. Les gobelins sont nombreux dans les montagnes du Hochland au nord de Talabheim, mais certaines tribus ont trouvé le moyen d'infester les souterrains du Taalbastion et les anciennes infrastructures naines abandonnées.

Les morts-vivants

Certains morts ne sont jamais accueillis par Morr, ou repoussent à plus tard leur rencontre avec le Dieu de l'Autre-Monde. Zombis et squelettes sont des abominations le plus souvent créés par des nécromants, ou parfois par des vampires. Moins maléfiques, les Revenants sont le plus souvent des âmes tourmentées mais parfois des héros mortels qui refusent de déposer les armes et hantent le Vieux Monde pour continuer d'œuvrer au service des hommes.

Les hommes-bêtes

Ces serviteurs du Chaos, d'une puissance individuelle redoutable, sont un immense péril lorsqu'ils se rassemblent en harde. Ils infestent le Middenland, et sont nombreux dans les forêts entourant Talabheim depuis l'invasion Norse. Certains ont même réussi à pénétrer dans le Taalbastion. Les plus puissants, et aussi les moins rusés, ont depuis longtemps été tués par les soldats de Talabheim, mais des hommes-bêtes plus retors ont sans doute réussi à se camoufler dans la ville ou la campagne environnante.

Les skavens

Les Skavens n'existent pas. On raconte qu'il s'agit de rats de forme humaines qui vivent dans un immense empire souterrain. Leur technologie est incroyablement avancée, ce sont de puissants sorciers, de redoutables assassins et ils parviennent à se jouer même des puissances du Chaos. Vous trouverez toujours quelqu'un pour vous dire qu'il connaît quelqu'un qui connaît la femme d'un lointain cousin qui a vu un jour un Skaven. Bon, il s'agissait d'un gros rat, mais qu'importe, ça fait toujours bonne histoire à raconter à la taverne. Mais, citoyennes, citoyens, n'ayez crainte : les Skavens n'existent pas.