

**WARHAMMER**  
**LE JEU DE RÔLE**



**Bibliothèque**  
**INTERDIITE**



# Bienvenue dans le monde de Warhammer où la mort et la gloire vous attendent !

**L**e Vieux Monde. Un endroit sombre et angoissant, empli de périls et déchiré par la guerre. Des fourmillantes cités de l'Empire aux forêts hantées par les elfes en passant par les pics abrupts des Montagnes du Bord du Monde où les nains luttent contre les gobelins et leurs infâmes cousins, une ombre s'étend sur le monde, l'ombre sinistre et corruptrice du Chaos. L'Empire, la plus grande nation du Vieux Monde, s'évertue à empêcher cette funeste marée de submerger ses domaines. Mais l'ennemi se trouve aussi au cœur de ses frontières. Les adeptes de cultes dépravés cherchent à provoquer sa chute, les impitoyables hommes-bêtes rôdent dans les forêts et les infâmes skavens propagent la peste et la maladie depuis les tréfonds de leurs tanières souterraines.

Dans Warhammer, le Jeu de Rôle, vous serez les héros improbables d'aventures périlleuses se déroulant dans un monde cruel. Vous vous aventurerez dans les recoins les plus sombres de l'Empire et vous combattrez des menaces que d'autres ne peuvent ou ne veulent affronter. Vous mourrez probablement seul, abandonné de tous dans un bouge sordide et suintant, mais peut-être survivrez-vous aux ignobles mutants, aux maladies abominables, à des complots insidieux et aux sombres pouvoirs du Chaos. Et peut-être serez-vous alors récompensé par la destinée et entrerez-vous dans la légende de Warhammer!

Warhammer, le Jeu de Rôle est un jeu complet. Voici tout ce dont vous avez besoin pour jouer: ce livre, quelques dés et un groupe d'amis!

## Dans ce volume vous trouverez |

- Un système rapide de création de personnage. Vous pouvez élaborer un personnage en moins d'une demi-heure et vous lancer immédiatement dans le jeu.
- Un ensemble de règles simples et bien pensées qui permet de faire face à toutes les situations, depuis les interactions sociales jusqu'aux mutations du Chaos.
- Un système exclusif d'évolution de personnage basé sur la gestion de carrières, avec la description de plus de 100 d'entre elles, depuis l'Assassin et le Chiffonnier en passant par le Fanatique et le Tueur de trolls.
- Des règles complètes pour tout ce qui a trait à la magie, couvrant à la fois les ordres profanes et divins, avec la description de plus de 175 sorts. Le pouvoir est à portée de main, mais prenez garde à la Malédiction de Tzeentch!
- Des informations détaillées sur l'Empire et le Vieux Monde, depuis l'ordre social jusqu'aux religions et aux croyances.
- Une aventure complète pour démarrer immédiatement: «En passant par la Drakwald».
- Une nouvelle inédite par Dan Abnett, le célèbre auteur de la série «Les Fantômes de Gaunt».

Warhammer sur le web, en français: [www.warhammerjdr.fr](http://www.warhammerjdr.fr); en anglais: [www.blackindustries.com](http://www.blackindustries.com)



**GAMES  
WORKSHOP**



**Black Industries**

**BL PUBLISHING**

**Bibliothèque  
INTERDITE**

Prix public: 39,50 €



© Copyright Games Workshop Ltd 2005. Games Workshop, Warhammer, Warhammer, le Jeu de Rôle, Citadel, BL Publishing, Black Industries et leurs logos respectifs, WJRD, GW, le Chaos et tous les symboles associés, logos, emblèmes, devises, noms, races et insignes raciaux, véhicules, lieux, unités, personnages, illustrations et images issus du monde de Warhammer sont ®, ™ et/ou © de Games Workshop Ltd 2000-2004, enregistrés selon les lois en vigueur au Royaume-Uni et dans les autres pays du monde. Tous droits réservés. Green Ronin et le logo Green Ronin sont des marques déposées de la société Green Ronin Publishing et sont utilisées avec l'autorisation de celle-ci.

# - Les Terres Civilisées

La comète brillera d'un éclat aveuglant mais sa lumière ne durera pas. Dans l'obscurité, ils rongent les os du monde. Qui aura la force d'âme de descendre en dessous, bien loin en profondeur. Même les nains craignent les abysses sans lumière. Et c'est pourtant là que se trouve le cœur des choses. La source véritable de la corruption se trouve en dessous. Et derrière vous. Elle est partout et nulle part. Elle est dans les hurlements du vent, dans la furie des vagues et dans les profondeurs de l'âme humaine.

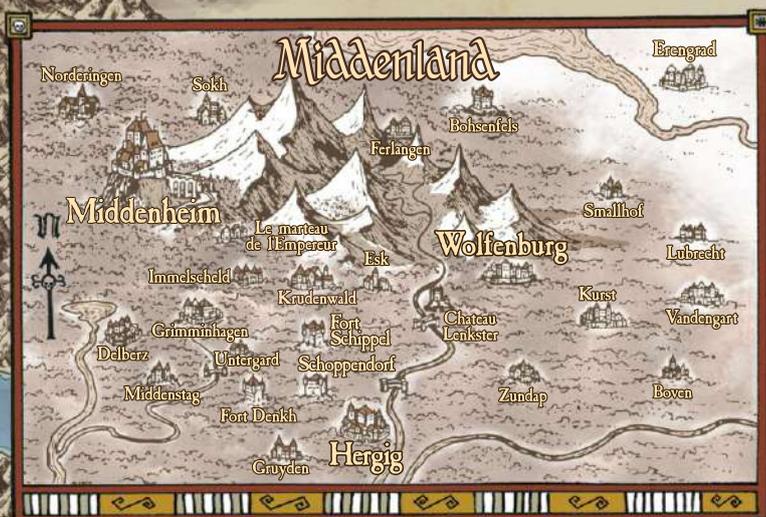
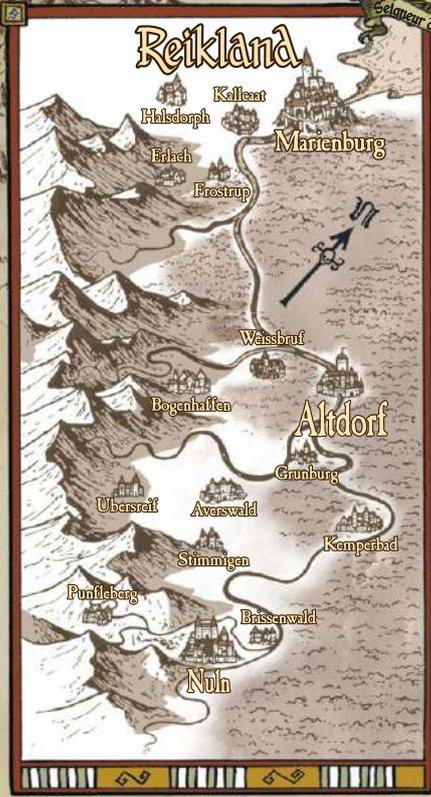
Les peuples du Vieux Monde croient avoir remporté une grande victoire, mais ce sont tous des imbéciles aveugles. Du sang, oui, on en a versé et en abondance. Mais la victoire ? Le combat s'arrête-t-il lorsque l'une des têtes de l'hydre est coupée ? Non, le Seigneur de la Fin des Temps a peut-être été arrêté au roc... mais les huit flèches sont arrivées après l'heure. Notre haine, notre peur, notre luxure et même notre mort les rendent plus forts. Quelle volonté sera assez puissante pour combattre la main invisible ? Les elfes ont édifié leur propre tombe à Ulthuan ; le royaume des nains se fissure et s'effondre ; et l'homme, l'homme est faible et vil de naissance. Dans les églises de Sigmar, on prie un Empereur mort depuis plus de deux mille ans. Qu'est-ce que Sigmar, comparé au Trône du Crâne ?

Un faible, un parvenu, un imposteur. Que l'Empire paye. Que le Vieux Monde se noie dans son sang. Ils sont incapables de voir la vérité qui leur crève les yeux ou de sentir la pourriture sous leurs pieds. Les Derniers Jours approchent et pas un des héritiers de Sigmar n'a la force de s'y opposer.



200 300 400 500 600 700 800 900 1000 1100 1200 1300

# s du Vieux Monde -



# WARHAMMER LE JEU DE RÔLE

— VERSION ORIGINALE —

CONCEPTION ET RÉDACTION: *Chris Pramas*

Créateurs originaux de WJDR: *Jim Bambra, Graeme Davis, Phil Gallagher, Richard Halliwell et Rick Priestley*

Ajouts: *Dan Abnett, Jeremy Crawford, Graeme Davis, Kate Flack, Ewan Lamont, Aaron Loeb, T.S. Luikart, Todd Miller, Rick Priestley, Robert J. Schwalb, Gav Thorpe*

Relecture: *W.D. Robinson*

Corrections: *Marc Gascoigne*

Conception et direction artistique: *Hal Mangold*

Assistant à la direction artistique: *John Blanche*

Illustration de couverture: *Geoff Taylor*

Logo de WJDR: *Darius Hinks*

Illustrations intérieures: *Toren «Macbin» Arkinson, Steve Belledin, Caleb Cleveland,*

*Dave Gallagher, David Griffith, Jon Hodgson, Carl Frank, Ted Galaday, Janine Johnston, Karl Kopinski, Pat Loboyko, Britt Martin, Val Mayerik, Torstein Nordestrand, Justin Norman, Erik Polak, Scott Purdy,*

*Wayne Reynolds, Rick Sardinha, Adrian Smith, Greg Staples*

Cartographie: *Shawn Brown, Nuala Kennedy, Fluid Entertainment*

Conception de la fiche de personnage: *Rick Achberger*

Responsable du développement: *Kate Flack*

Responsable du projet: *Ewan Lamont*

Directeur de Black Industries: *Marc Gascoigne*

— VERSION FRANÇAISE —

Directeur de collection: *Mathieu Saintout*

Cartographie additionnelle: *Bertrand Bès*

Traduction: *Nathalie Huet, Sandy Julien, Dominique Lacrouts, Geoffrey Picard, Jérôme Vessiere pour KANEDA*

Corrections: *Michaël Croitoriu, Julien Drouet, Mathieu Saintout, Jérôme Vessiere pour KANEDA*

— Remerciements —

- Steve Kenson, Nicole Lindroos, Hal Mangold, Chris Pramas, Evan Sass, Marc Schmalz, Robert J. Schwalb, Kate Flack, Ewan Lamont, Marc Gascoigne, Alan Merret et John Blanche pour les efforts surhumains déployés dans l'exercice de leur devoir.
- Jim Bambra, Graeme Davis, Phil Gallagher, Richard Halliwell et Rick Priestley dont tout ceci est la faute.
- Chris Lucas et le reste des Archives de Games Workshop.
- Fluid Entertainment pour les cartes du **Chapitre 6** (créées via leur logiciel Dundjinni, [www.dundjinni.com](http://www.dundjinni.com)).
- Chris Pramas remercie en prime Chris Flaherty, Brian E. Kirby, Robert Lawson, Aaron Loeb, Todd Miller, Kim Pratt, Sandeep Rao, William Simoni et Robert J. Toth - le 199 Bergen St. existe toujours !

Une publication Bibliothèque Interdite sous licence Black Industries  
Deuxième édition française, Juin 2007.  
Imprimé en Italie par Eurografica S.p.A.



**BL Publishing**  
Games Workshop, Ltd  
Willow Road  
Nottingham  
NG7 2WS, UK

**Bibliothèque  
INTERDITE**

**Bibliothèque Interdite**  
55 rue Sainte Anne  
75002 Paris, France  
SARL au capital de 8000 €  
RCS Paris B 478 971 963

© Copyright Games Workshop Ltd 2007. Games Workshop, Warhammer, Warhammer, le Jeu de Rôle, Citadel, BL Publishing, Black Industries et leurs logos respectifs, WJDR, GW, le Chaos et tous les symboles associés, logos, emblèmes, devises, noms, races et insignes raciaux, véhicules, lieux, unités, personnages, illustrations et images issus du monde de Warhammer sont ®, ™ et/ou © de Games Workshop Ltd 2000-2007, enregistrés selon les lois en vigueur au Royaume-Uni et dans les autres pays du monde. Tous droits réservés. Green Ronin et le logo Green Ronin sont des marques déposées de Green Ronin Publishing et sont utilisées avec leur permission.

ISBN 13 : 978-2-9-1598908-7, ISBN13 : 978-2-9-1598908-3

Site de Warhammer, le jeu de rôle : [www.warhammerjdr.fr](http://www.warhammerjdr.fr)

Site de Bibliothèque Interdite : [www.bibliothequeinterdite.fr](http://www.bibliothequeinterdite.fr)

Site de Black Industries : [www.blackindustries.com](http://www.blackindustries.com)

Site de Green Ronin : [www.greenronin.com](http://www.greenronin.com)

Toute reproduction, totale ou partielle, de ce livre ainsi que son traitement informatique et sa transcription, sous n'importe quelle forme et par n'importe quel moyen électronique, photocopie, enregistrement ou autre, sont rigoureusement interdits sans l'autorisation préalable et écrite du titulaire du copyright et de l'éditeur.

# ~ Table des matières ~

<b>CHAPITRE I: INTRODUCTION</b> .....4	<b>CHAPITRE III:</b>	<i>Présentation des talents</i> .....96
Il y a de la vie, après la mort ....4	<b>LES CARRIÈRES</b> .....27	Description des talents .....96
Bienvenue .....9	<i>Carrières de base</i>	
Qu'est-ce que le jeu de rôle? ....9	<i>et carrières avancées</i> .....27	
Qu'est-ce que le monde	<i>Votre première carrière</i> .....27	
de Warhammer? .....10	<i>Changement de carrière</i> .....28	
Qu'y a-t-il dans ce livre? .....10	<i>Entamer votre</i>	
Déroutement d'une partie .....11	<i>deuxième carrière</i> .....28	
	<i>Options de compétences</i>	
	<i>et de talents</i> .....28	
<b>CHAPITRE II: LA CRÉATION</b>	<b>Choix d'une</b>	
<b>DE PERSONNAGE</b> .....15	<b>nouvelle carrière</b> .....28	
Résumé de la création	<i>Considérations élémentaires</i> .....28	
d'un personnage .....15	<i>La carrière en soi</i> .....29	
Les quatre races .....15	<i>Étape suivante</i> .....29	
<i>Les elfes</i> .....15	<i>Dernières touches</i> .....30	
<i>Les halflings</i> .....16	<i>Présentation des carrières</i> .....30	
<i>Les humains</i> .....16	<b>Carrières de base</b> .....30	
<i>Les nains</i> .....16	<b>Carrières avancées</b> .....61	
Caractéristiques .....17		
<i>Profil principal</i> .....17	<b>CHAPITRE IV: COMPÉTENCES</b>	
<i>Profil secondaire</i> .....18	<b>ET TALENTS</b> .....88	
Déterminer les	<i>Compétences contre talents</i> .....88	
caractéristiques .....18	<i>Test de compétence</i> .....88	
<i>La miséricorde</i>	<i>Quand peut-on éviter</i>	
<i>de Sballya</i> .....19	<i>d'effectuer un test?</i> .....88	
Traits raciaux .....19	<b>Compétences de base</b>	
<i>Elfe</i> .....19	<b>et compétences avancées</b> .....89	
<i>Halfling</i> .....19	<i>L'importance</i>	
<i>Humain</i> .....19	<i>des circonstances</i> .....89	
<i>Nain</i> .....19	<i>Degré de réussite</i> .....89	
Carrière de départ .....20	<i>Tests de compétence opposés</i> .....89	
<i>Promotion gratuite</i> .....20	<i>Tests de caractéristique</i> .....90	
Donner vie	<i>Acquisition des compétences</i> .....90	
au personnage .....21	<i>Présentation</i>	
<i>Dix questions</i> .....21	<i>des compétences</i> .....91	
Exemple de fiche	<b>Description des</b>	
de personnage .....23	<b>compétences</b> .....91	
Historique .....24	<b>Talents</b> .....96	
<i>Traits physiques</i> .....24	<i>Acquisition des talents</i> .....96	
<i>Famille et origine</i> .....25		

**Beta test (chef de groupe et joueurs):** Ralf Achenbach (Claudia Achenbach, Stefan Müller, Frank Vetter); Christopher Smith Adair (Ariane Adair, John Graham, Jay Mueller, David Ruiz); Matthew Eterson (Jason Foutz, Frederick Gleicher, Angelo Gountis, Edward May, Mikael Newquist, Tom Russo); Jim Atkinson (Eve Atkinson, Erick Haworth, Christopher Haynes, Neil Stidham, James Webb, Jacqueline Webb); Carson Atwood (Julie Atwood, Holly Krutzer, Kelsey Martineau, Robby Nowell, Roger Plymale, David Rogers, Rusty Tisdale, Drew Walters); Michael Babbitt (Krista Babbitt, Anthony (Big T) Fichera, Chris Jones, Alan Schepers, Alex Shangraw); David Bagdan (Colin Auschrat, Aaron Jankola, David London, Monica Miles); Jerome Bauzon (Accabat Yannis, Armet Alexetre, Armet Fabien, Caillard Laurent, Castelli Mario, Pailhes Remi, Rocher David, Signes Frédéric, Valera Martial, Verriez-Armet Jill); Jonas Bergström (Jonas Åström, Jonas Hassan, Torbjörn Jönsson, Björn Malmros, Alexeter Rathnow, Etreas Renström, Gustav Sjöström, Lars Strömquist); Maxime Beaulieu (Dominique Bellemare-Page, Richard Blais, Chae Dickie-Clark, François Filiatrault, François Massé, Alexetre Raymond); Brian Blakley (Larissa Blakley, Kyle Canfield, Chris Foisey, Glenn Fox, Anjelica Seibert, Kevin Seibert); Darren Bolton (Mark Frein); Sebastien Boisvert (Claudya Busque, Pier-Hugo Chiasson, Martin Desbien, Daniel Fecteau, Gauthier Robitaille); Joshua Cameron (Drewery Booth, Brian Dowd, James Dowd, Scott Gavin, Pamela King, Tiare King, James Mullin, et Robert Meisner); Pierre Campan (Stephanie Amilis, Thomas Amilis, Jean-Christophe Bousson, Xavier Cazalot, Anne Durel, Nicolas Durel); Jon Dawes (Warren Banks, Sylvia Coleman, Shane Green, Tina Velocchia, Pauline White, Shawn Wowk); Perry DeAngelis (William Allen, Jenna DeAngelis, Scott Faith, Chris Loots); Mark Delsing; John Dodd (Benedict Daniels, Marie Houghton, Mark Pailing, John Wilson, Sue Wilson); Nathan Dowdell (Kevin Bacon, Ety Clark, David Cole, Greg Davies, Tom Routh, Tom Wise); Jason Driver (Joel Driver, Jamie Driver, April Leake, John Leake, Lori Irlbeck, Breton McSween, Peter Ulrich, Darron Dubose); Tim Eccles (Julius Stephen Foxton, Matthew de la Mare, Pamela Udowiczenko, Gerald Udowiczenko); Stéphane Foule (Jean-Philippe Carrascosa,

Benjamin Pierrin, Bruno Sarrant); Gianfranco Friggè (Pablo Bernocchi, Ferrante Godio, Giuseppe Guglielmetti, Daniele Merlerati, Riccardo Ricaboni, Matteo Zanaboni); David Garmark (Jens Thorup, Jacob Elet Alexetrovich, Eters Helms, Stephan Garmark, Erik Christensen); Alessetro Gilardoni (Alberto Dragonetti, Alessetro Spotti, Fabio Bolzoni, Fulvio Troiani); Ben Gossage (Steve Brown, Sunday Cole, Scott Davis, Joshua Dent, Marta Knickrehm, Dave Paradiso, Dave Surprenant, Eric Wade, Mary Wade, Chris Zeman); Ronnie Grah (Richard Bergman, Johan Hammer, Kim Johansson, Mattias Persson, Kristoffer Resell, Tobias Tranell); Emanuele Granatello (Alfredo Vernazzani, Alessia Matera, Angelo Tescione, Antonio Pizzo, Fabio Salvi, Francesco Altiero, Gabriella Mazzon, Gianpaolo Coro, Lelio Mulas, Marco De Filippo, Nicola Natale, Ottavio Natale); Samuel Greene (Michael Eastham, David Greene, John Mawhorter); Henrik Grönberg (Ludmila & Niklas Ericsson, Johan Hast, Kristofer Svectorp, Fredrik Larsson, Eters Jonsson, Carl-Eters Fogelin); John Guthrie (Craig Edwards, Chris Keenan, Rowena Krause, Luke Mercieca, Shane Molnar); Etreas Hartmann (Matthias Segerer, Markus Wolf); Kalle Henricson (Nico Athanassiadis, Göran Lonér, Filip Nordlund, Marcus Stendahl); Rety Hurlburt (Willow Akin, Michael Smith, Jeremy Snyder, Daniel Thomas-Kaylor); Jude Hornborg (Martin Johnston, Maribelle Lebré, Tim Linden, Orbis Proszynski); Ola J. Joergensen (Stein Vegard Holmlí Crone, Etreas Liaker, Eirik Moflag, Haavard Slaattbraaten); Ronald Johnson (Brian Avery, Matthew Goodman, Elaine Johnson, Bertha Kao); Bryan Jordan (John Edward Bridgman, Alex Leach, Erik Bostock, Calvin Funk, Ronnie Katrib, Mark Jordan); Brad Kane (Ken Habib, James Mitchell, James Morris, Chris Snell, Steve Winter); Vilius Kazakauskas (Alexander K. Lykke, Hans Olav Slotte, Filip Ulvin); William Kirkby (Thomas Pape, Richard Rayment, Hussein Vania, Jonathan Whiting, Suzanne Wood); Elena Kostina (Alexey Agafonov, Dmitry Kochetov, Alexey Koledin, Anna Koledina, Timur Kostin, Petr Makarov); Ralph Kruhm (Anja César, Christian César, Marion Kruhm, Yvonne Stratemann); Peter Lexelius (Johan Hansson, Hans Lundgren, Eters Norberg); Jody Macgregor (Steve Darlington, Helga Erichsen, Russel Lowe, Patrick

Dégâts et guérison.....133	Sombres savoirs .....159	L'appel de l'aventure.....192
<i>Coups critiques</i> .....133	<i>Effets secondaires</i> .....159	<i>Les ingrédients</i>
Points de destin	<i>Domaine du Chaos</i> .....160	<i>de l'aventure</i> .....194
et points de fortune.....135	<i>Domaine de la Nécromancie</i> ...161	Campagne Warhammer .....196
Dégâts naturels.....136	Domaines divins.....163	<i>Aventures focalisées</i>
<i>Le feu</i> .....136	<i>Domaine de Manann</i> .....163	<i>sur les personnages</i> .....196
<i>Asphyxie</i> .....136	<i>Domaine de Morr</i> .....163	<i>Thèmes</i> .....196
<i>Maladie</i> .....136	<i>Domaine de Myrmidia</i> .....164	<i>Idées de campagne</i> .....196
Déplacement.....137	<i>Domaine de Ranald</i> .....164	Arbitrer le jeu .....197
<i>Mouvement narratif</i> .....137	<i>Domaine de Shallya</i> .....165	<i>Difficulté des tests</i> .....197
<i>Sauts et chutes</i> .....138	<i>Domaine de Sigmar</i> .....165	<i>Tests et estimation</i>
<i>Saut en longueur</i> .....138	<i>Domaine de Taal et Rbya</i> .....166	<i>du temps</i> .....197
Voler .....139	<i>Domaine d'Ulric</i> .....167	<i>Tests de Peur et de Terreur</i> .....198
<i>Types de vol</i>	<i>Domaine de Verena</i> .....167	Les points de destin .....198
<i>et déplacement</i> .....139	Magie rituelle .....168	La folie.....200
<i>Altitude</i> .....139	Objets magiques .....169	La magie .....210
<i>Combat aérien</i> .....139		Récompenses .....211
CHAPITRE VII: LA MAGIE .....140	CHAPITRE VIII:	CHAPITRE X: L'EMPIRE.....213
<i>La nature de la magie</i> .....140	RELIGIONS ET CROYANCES.....170	Présentation.....213
<i>Les vents de magie</i> .....140	Les cultes officiels .....170	Les provinces et la politique...214
<i>Types de magie</i> .....140	<i>Les temples</i> .....170	Menaces insidieuses.....217
<i>La magie et les races</i> .....141	<i>Les oratoires</i> .....171	Voisins et alliés .....221
<i>Étudier la magie</i> .....141	<i>Prières et bénédictions</i> .....171	CHAPITRE XI: LE BESTIAIRE.....225
<i>Lancer un sort</i> .....141	Les croyances populaires .....172	Carrières de créature.....225
<i>Malédiction de Tzeentch</i> .....142	<i>Les personnages joueurs</i>	Créatures courantes.....226
<i>Échos du Chaos</i> .....143	<i>et les dieux</i> .....172	Animaux courants.....230
Magie commune .....146	<i>Les rites de passage</i> .....172	PNJ courants .....231
<i>Sorts de Magie commune</i>	<i>Les fêtes religieuses</i> .....173	CHAPITRE XII: EN PASSANT
<i>(divine)</i> .....146	<i>Description des fêtes</i> .....173	PAR LA DRAKWALD.....234
<i>Sorts de Magie commune</i>	<i>La fureur des dieux</i> .....174	NOTES DU CRÉATEUR.....245
<i>(occulte)</i> .....146	<i>Actes de contrition</i> .....175	INDEX.....247
<i>Sorts de Magie commune</i>	Les dieux de l'Empire .....176	GABARITS.....250
<i>(vulgaire)</i> .....147	Les ordres religieux .....181	FEUILLE DE PERSONNAGE.....251
Magie mineure.....148	Les dieux non-humains .....188	
Savoir occulte .....149	Les cultes interdits .....189	
<i>Domaine de la Bête</i> .....149	CHAPITRE IX:	
<i>Domaine des Cieux</i> .....150	LE MENEUR DE JEU.....190	
<i>Domaine du Feu</i> .....152	Le rôle du meneur de jeu .....190	
<i>Domaine de de la Lumière</i> ....153	<i>Présenter le jeu</i> .....190	
<i>Domaine du Métal</i> .....154	<i>Animer la partie</i> .....191	
<i>Domaine de la Mort</i> .....155	<i>Règles d'or</i> .....191	
<i>Domaine des Ombres</i> .....156	Mener une partie	
<i>Domaine de la Vie</i> .....158	de Warhammer .....192	

O'Duffy, Colin Smith, Marselan Wignall); Kenneth Madsen (Per Fredriksen, John Jensen, Thomas Jensen, Lennart Knudsen, Jens Christian Larsen); Pau Martinell (Marc Casanovas, Bernat Guixeras, Oscar Montoya, Mateu Pastoret, Albert Piqué, Albert Puignau, Josep Sala); Mark Matthews (Dave Gallagher, Judy Matthews, James Miller, Dan Pitts, Robyn Prentice, Ruth Prentice); Dave McAlister (Allan Barber, John Barber, Mike Bartlett, Rob Buckley, Pete Goodfellow, Taf Harris, Alex Matarazzo, Ben Morton, Matt Riches, Simon Washbourne); Mark McIntyre (Drew Deitz, Hope Marie McIntyre, Belinda Shobe, Steven Shobe); Jason McKee (Mike Eterson, Todd Caulkins, Chris Colwell, Dale Griffiths, Brad Helton); Mark McRitchie (Fergus Bridges, Graham Clark, Simon Smith, James Thomas, Michael Wood); Hans-Marius Melet (Brita Elin Eiterra, Frode Eriksen, Cato Hilsen, Morten Karlsen); Dennis Mohr (Melanie Mohr, Etrewh Phillips, Mike Rogerson); Steve Moss (Sjoerd Bootsma, Bart de Boer, Veronica de Boer, Jos Mollien, Igor Valster, Erik Verhoeve); Abel Nessali (Christophe Arod, Karim Boussetta, Erick Brassart, Hocine Derkaoui, Rodolphe Djaouti, Jacques Garnier, Eric Gonzalez, Xavier Vazquez); Sami Niromaa (Mika Ahvonen, Teemu Korhonen, Pasi Pertila, Ville Timari); Chris Nord (Steffen Becker, Christian Geising, Florian Kriesel, Florian Kunz, Jan Mathias, Jan Mildenberg, Marcus Töpper); Clive Oldfield (Paul Hula, Greg Phillips, Matt Rowse, Tom Simmons, Graham Willmott); Sæflór Pálsson (Róbert Arnar Karlson, Runólfur Óskar Einarsson, Sveinn Rúnar Jónsson, Flórell Sigvaldason, Flórir Haraldur Flórisson); Daniel David Perez (Carlos Ramos Canedo, Joan Gimenez, Luis Lupiáñez, Raul Leon); Richard Pingree (Simon Crowe, John Harris, Tim Longden, Duncan Railton, Ian White); Keith Pogue (Matt Ardell, Tom Hendricks, Robert Jeffries, Brian Lasater, Greg Martel, Stephen Pogue, Tom Reed, Ken Vreeman, Hank Woolsey, Julie Woolsey); Colin Reeds (Robert Dawson, Ety Jones, Chris Tsamados); Mark Riddle (John DaMina, David Fothergill, Peter Frain, Peter Gloholm, Chris Palmer); Jason Rouse (Ross R. Beckmark, James Coklet, David Lavender, Jason D. Paul, Brian D. West); Olli Ruohonen (Petri Ilama, Jaakko Kuisma, Roope Pääkkönen, Simo Riikonen, Johannes Rimpiläinen); Philip Skinner (Gav Fuller, Kathleen

Skinner, Neil Tripodi); Rod Spellman (William Howell, Paul Loester, Dirk Smith, Bobbijeau Spellman); James Smith (Ian Hall, Paul Roberts, Robin Whitwham); Etrzej Stoj (Grzegorz Babiarz, Michał Majowicz, Etrzej Muchacki, Dominik Porczynski, Grazyna Seter, Tadeusz Seter); Steven A. Tinner (Russell Bigham, William Jackson, Susan Kranek, Chris Nye, Stephanie Tinner); Kieran Turley (Francesca Benatti, Mike Brennan, Patrick Delaney, Brian Dolan, Donal Fallon, Ian Hollet, Alan O'Leary, Thomas Pearce, Sean Shortis, Gavin Waller); Wim van Gruisen (Sjoerd Dirks, Eric Rutjens); Che Webster (Brian Aderson, Mark Cox, Malcolm Iggleden, Derek McClean, Ian Revill, Chris Tregenza); John Welch (Joe Anacleto, Gabriel Falcone, Lionel Jaques, Doug McLean); Maciej Winnicki (Wojciech Anuszczyk, Hubert Jankowski, Konrad Kaczmarek, Lukasz Kaczmarek, Marcin Kaminski, Rafal Kraska, Nikodem Protekta, Tomasz Studzinski, Daniel Szymczak); Jay Wrobel (William Angelos, Joseph Colsant, Rich Greene, Marc Witham); Jim Zaphiriou (Clive Henricks, Jeff McClellan, Mercedes McClellan, Sean Pierce, Lawrence Ramierez, Steve Turney, Dave Wolin, Ann Marie Zaphiriou); Konstantin Zhukov (Alexey Lushanin, Artem Tuzov, Maxim Zhukov, Sergey Zolotavin); Jacek Kaczmarek (Lucjan Gajda, Etrzej Klejn, Bartosz Nowacki, Wioleta Pawlik, Michal Urbaszek, Dariusz Wisniewski); Simon Butler, Ewan Lamont, Marc Gascoigne, Gav Thorpe, Paul Barnett, Max Bottrill, Pete Grady, George Mann, Dan Drane, Ben Misenar, Christian Dunn, Mal Green, Mike Ball, Tom Brown, Graham McNeill, Anthony Reynolds, Alessio Cavatore, Phil Kelly, Dylan Owen, John Michelback, Mark Raynor, Rob Wood, Che Webster, Brian Aderson, Mark Cox, Steve Cumiskey, David McCurdy, Rachel Duffy, Alan Bligh, Paul Scott, Ety Holmes, Stephen Morris, Micheal Hill, Paul Crowcroft, Peter Setel, Yannic Hudziak, Dave Palin, James Hatfield, James Flinders, Jan Wilko, Chris Goodchild, Stephan Reppe, Lee Lomax, Liam Wheelies, Vikki Withers, George Darby, Ilya Frantsuzov, Mark Riordan, Dale Allen, Steven Shepard, Brett Nash; Evan Sass (Barrett Hess, Brian Hess, Angela Mashlan, Conrad Kluck); Eric Cagle, Tim Carr, Bruce Harlick, Jess Lebow, Erik Mogensen, Nelson, Chris Lucas et Joris Bertens.



## IL Y A DE LA VIE, APRÈS LA MORT

PAR DAN ABNETT

**L**a pluie les rattrapa alors qu'ils négociaient la pente du tas de gravats derrière le marché aux bestiaux ou, plus précisément, derrière le terrain vague où le marché aux bestiaux se trouvait jadis.

Franz leva les yeux au ciel lorsque les premières gouttes frappèrent son front, en disant une prière à Taal-au-plus-haut-des-cieux pour que ce ne soit qu'une petite averse. Mais d'autres gouttes tombèrent, plus grosses, puis soudain ce fut le déluge.

Inutile de cavalier se mettre à l'abri. En un rien de temps, ils furent tous trempés jusqu'aux os. De toute façon, ils ne pouvaient pas courir. Les éboulis étaient instables dans le meilleur des cas et avec toute cette eau, ils devenaient carrément dangereux. Ils ne pouvaient progresser sans risques qu'en y allant pas à pas, prudemment.

Malgré cette prudence, deux des chiffonniers firent la culbute dans les premières minutes de l'orage, lorsque de vieilles tuiles et des morceaux de brique se détachèrent sous les semelles de leurs misérables savates. L'un d'eux atterrit sur le dos. L'autre, une femme qui n'était plus de la première jeunesse, fit une mauvaise chute et commença à glisser le long de la pente en déclenchant une avalanche de débris.

Franz et Grunor descendirent avec précautions pour l'aider; le répu-gnant ratier était plus à l'aise sur ses jambes grâce à son centre de gravité plus bas.

— Quoi qu't'en penses, Falker? demanda Grunor, la pluie ruisselant sur son nez balafré et sur les longues tresses enduites de poix de sa barbe.

— Il va nous faire repartir, répondit Franz. Il ne voudra pas, mais il va nous faire faire demi-tour. Les rues sont déjà remplies de gadoue. On va perdre notre temps, à moins que ça cesse et que ça sèche un peu.

Le nain hocha la tête et ils se baissèrent pour aider la pauvre femme à se relever, la portant à moitié pour lui faire remonter la pente.

Werner Broch se tenait debout près du sommet du crassier, l'eau dégoulinant sur lui, contemplant les ruines derrière le rideau de pluie.

— On fait demi-tour, annonça-t-il au bout d'un long moment, son aboiement rauque résonnant nettement avec l'accent nasillard caractéristique du Middenland.

Un chœur de protestations s'éleva de la trentaine de chiffonniers qui formaient une cohorte derrière lui.

— Que le cul d'Ulric vous écrase! gronda Broch. C'est moi qui décide et c'est comme ça! Falker, Grunor, faites-moi revenir tout ça!

La pluie avait redoublé de violence, si c'était possible. Franz se fraya précautionneusement un chemin le long de la file de chiffonniers voûtés et miteux et commença à agiter les bras pour faire repartir la troupe dans l'autre sens. Plus loin, le nain faisait de même.

— En arrière! On s'en va! cria Franz en frappant dans ses mains. On retourne au camp! Pas de ramassage aujourd'hui!

La fille agrippa sa manche au passage. Il l'avait remarquée trois jours auparavant lorsqu'elle était arrivée au camp et qu'on l'avait mise dans leur troupe. Imma, quelque chose comme ça. Elle était aussi malpropre que les autres. Sa peau était incrustée de crasse noire par endroits et ses vêtements étaient déchirés et raides de boue, mais au-dessous de tout ça, elle était jeune et avait une coquetterie dans l'œil qui lui donnait un regard intense qu'il avait trouvé inhabituel.

— Vraiment? dit-elle. On retourne au camp? On n'arrivera jamais à rien à ce compte-là.

Franz haussa les épaules. Il fit un geste circulaire. Les trombes d'eau étaient tellement violentes qu'elles abolissaient la distance et faisaient s'élever une sorte de brouillard de la cité en ruine.

— Il n'y a rien de mieux à faire, dit-il. Les dieux qui ne nous ont pas encore laissé tomber pleurent sur Wolfenburg aujourd'hui.

Wolfenburg, la puissante Wolfenburg, la première ville de l'Ostland, qui avait été le foyer de Franz autrefois, était tombée devant les armées ennemies l'année précédente. Une horde immense et dévastatrice, commandée, à ce qu'on disait, par un seigneur de la guerre du nom de Surtha Lenk, s'était levée dans le nord pour mettre les terres de l'Empire à feu et à sang et s'abattre comme un rapace sur Wolfenburg et sur une douzaine d'autres villes. Selon la rumeur, l'armée de Lenk n'était qu'une troupe parmi tant d'autres qui avait fait de sanglantes percées depuis les terres du nord. C'était le monde à l'envers.

Franz avait vingt-cinq ans et était le fils d'un cordonnier de Wolfenburg.



En tant que membre de la milice municipale, il s'était battu pour défendre les remparts de la ville et, par une étrange bénédiction de Sigmar, avait fait partie de la centaine de rescapés qui avaient échappé à la destruction finale. Il était de taille moyenne, avec un torse vigoureux, mais il était amaigri et avait le teint cireux par manque de nourriture décente. Ses longs cheveux noirs, liés en queue-de-cheval, étaient striés de mèches grises qui étaient apparues en une nuit après la chute de la cité. Franz pensait que les scènes auxquelles il avait assisté, ces horreurs, avaient fait fuir la couleur de ses cheveux.

Franz portait une pique à sanglier pourvue d'une barre transversale sous la lame et une épée de qualité médiocre. Ses vêtements paraissaient déchirés et bruns par la crasse, mais il s'agissait en fait de la tunique et des culottes de la milice de Wolfenburg, portant les quartiers noir et blanc des armes de l'Ostland, qui se dissimulaient sous la cuirasse rouillée et la saleté.

Au cours des mois qui avaient suivi le sac de la ville, les survivants, parmi lesquels Franz, étaient peu à peu revenus vers les ruines, certains à la recherche de leur famille, d'autres de nourriture, la plupart parce qu'ils ne savaient pas où aller. Un camp de tentes sales et de cabanes avait surgi sous le mur d'enceinte sud, s'étendant lentement à mesure que les gens réapparaissaient. Les conditions de vie étaient lamentables et la nourriture rare. La seule profession viable, celle de «chiffonnier», obligeait à des incursions quotidiennes dans les ruines afin de trier les débris à la recherche d'objets de valeur. Il y avait certainement des pièces de monnaie et d'autres babioles précieuses cachées sous les décombres et certains ramasseurs se berçaient de l'illusion qu'ils pourraient échapper à leur misère en découvrant une fortune. Mais en général, tout ce que les chiffonniers pouvaient espérer trouver, c'était des couverts, des peignes, des pots intacts, des meubles et peut-être un peu de nourriture conservée dans un cellier effondré.

Franz espérait trouver quelque chose lui aussi. C'était pour cette raison qu'il s'était engagé. C'était pour cette raison qu'il était le second de Werner Broch.

En tête de la colonne, Werner Broch pataugeait sous la pluie avec le nain Grunor à ses côtés. Derrière lui, la procession se bousculait. Certains ramasseurs portaient des paniers, d'autres poussaient des brouettes vides.

— Saleté de pluie, marmonna Broch pour lui-même. C'est pas une façon de gagner sa foutue vie.

Grunor fit entendre un grognement d'approbation.

Broch était un mercenaire, un vétéran. Il était exceptionnellement grand, mais il avait les épaules voûtées, comme si les années pesaient sur lui. Il portait une armure de cuir convenable avec des protège-cuisses de métal et un simple haubert noir. Sa grande épée était attachée dans son dos, dans un énorme fourreau de cuir, mais il portait une arquebuse, à présent enveloppée dans une housse en toile cirée pour la protéger de la pluie. Ses cheveux, presque entièrement blancs, étaient rasés près du crâne et son visage arborait une barbe argentée taillée curieusement de travers. À un moment de sa carrière, Broch avait reçu un coup de lame dans la partie gauche du visage, ce qui lui avait laissé une profonde cicatrice de tissus luisants depuis la joue jusque sous la mâchoire. Sa mâchoire avait guéri, fendue et déformée, ce qui lui donnait un étrange visage tordu. Aucun poil n'avait repoussé sur la cicatrice et, de ce fait, la partie gauche de son visage était glabre. En tant que mercenaire, il ne prêtait allégeance qu'à l'argent. Seuls son accent et sa petite médaille d'Ulric trahissaient ses origines.

Franz pensait, assez justement, que Broch était venu à Wolfenburg parce qu'il avait flairé un possible pillage. Mais il y avait trouvé du travail. Le métier de chiffonnier était dangereux, car les ruines étaient devenues le repaire de toutes sortes de charognards venus de la forêt: des ours, des loups, des chiens sauvages et pire encore. Des liens s'étaient formés. Chaque équipe de chiffonniers, lorsqu'elle sortait, emmenait avec elle un ou deux soldats pour assurer sa sécurité. En échange, toutes les trouvailles de valeur dénichées par les ramasseurs étaient partagées avec leurs gardes.

Broch et Franz étaient les soldats rattachés à ce groupe, avec Broch comme chef. Grunor suivait le mouvement parce qu'il le voulait bien. Le nain était très vieux, complètement décati. Il était sans doute la chose qui était le plus dans un endroit ou tout sentait mauvais et, de surcroît, il était complètement fou. Mais ils le toléraient. Sa hache avait plus d'une fois démontré son utilité.

La pluie ne montrait aucun signe d'affaiblissement. Il tombait des trombes d'eau, tout droit, comme le rideau d'une cascade, tambourinant sur les gravats, ruisselant sur les plâtres souillés des quelques murs qui étaient encore

debout. De petits torrents s'étaient formés dans les anciens caniveaux qui débordaient à présent et le groupe ne s'écartait pas des pierres et des tuiles brisées car la terre battue s'était transformée en une fange visqueuse.

— Holà! dit soudainement Grunor, en tournant la tête vers la gauche. Il leva une main boudinée aux doigts répugnants et inclina la tête.

— Encore tes foutus rats? lui demanda Broch d'une voix lasse.

— Nan, grommela le nain. Quék' chose d'autre.

Grunor avait fait partie de l'élite des ratiers de Wolfenburg avant la chute. Son armure et ses vêtements étaient constitués de matières non identifiées, rapiécés de toutes parts, et devaient sans nul doute adhérer à sa peau par le seul pouvoir de la crasse, mais le gilet qui couvrait le tout était fait de peaux de rat cousues. Sous sa barbe tressée, attachés à une cordelette qu'il portait autour du cou, plusieurs douzaines de crânes minuscules s'entrechoquaient. Au-dessus de sa moustache en bataille, son visage flétri aux joues creuses arborait un nez protubérant. L'un de ses yeux était brillant, l'autre laiteux et mort. À sa ceinture pendait tout un assortiment de dagues et de coutelas, les instruments de son métier souvenirs d'une vie passée dans les égouts.

— Sûr qu'y a des rats, mais ça, c'en est pas un, dit-il.

— Même pas ton rat géant? ricana Broch.

— Rigole pas d'ça! siffla Grunor. J'sais bien c'que j'ai vu. Un grand bestiau qui v'nait de d'sous la terre. Quand c'est que je l'reverrais, je l'reconnaitrais et j'y f'rais sa fête.

Pour autant que Franz puisse s'en rendre compte, c'était là l'origine de la folie de Grunor. Pendant la destruction de la ville, Grunor prétendait avoir vu des rats énormes, de la taille d'un homme, sortir des égouts et fondre sur les citadins en fuite. Cette vision lui avait fait perdre la raison. Grunor avait fait le serment, sur sa vocation de chasseur, de les retrouver et de les écorcher.

Des rats grondaient comme des hommes... Franz sourit à cette idée tout en grimpa péniblement pour rejoindre Broch et le nain.

— Pourquoi on s'arrête? demanda Franz.

— Empêche-les d'avancer, répliqua Broch. Il regardait vers la gauche lui aussi, dans la direction que fixait Grunor. Le ratier a raison. Il y a quelque chose par là.

Franz jeta un coup d'œil vers les chiffonniers et leva la main. Il vit Imke parmi les premiers de la file, qui le dévisageait avec attention.

— C'est juste la pluie, dit Franz. C'est juste la pluie qui tape sur une bouteille cassée...

Broch secoua la tête.

— C'est une lame. Du métal sur du métal.

Franz haussa les épaules.

— Si tu le dis.

— Restez là! cria Broch aux chiffonniers qui attendaient. Tu restes pour les garder, dit-il à Franz. Puis, avec le nain, il se dirigea vers les murs éboulés qui étaient plus loin devant eux. Se dandinant sur ses courtes jambes, le nain serrait sa hache à long manche contre sa poitrine.

Ils grimperont à grand-peine jusqu'au sommet d'une montagne de débris et de boue, traversèrent un porche en ruine et disparurent de la vue de Franz et des chiffonniers.

— Par-là, marmonna Grunor.

Les bruits devenaient plus audibles. C'était un combat, sans aucun doute possible. Ils passèrent sous une charpente de madriers carbonisés toute de guingois et se retrouvèrent au bord d'une profonde cavité, à regarder au fond d'un cratère semé de débris, vestige d'un grand bâtiment, peut-être une taverne, qui avait été rasé jusqu'au plancher de sa cave. Il y avait à présent de l'eau à hauteur de mollet dans ce trou et, pataugeant là-dedans, un jeune homme portant une robe de prêtre luttait pour sa vie.

Il était armé d'un marteau de guerre, simple mais de bonne facture et se servait de son manche métallique pour détourner les coups d'un grand cimenterre à lame en dents de scie qui le frappait sauvagement et sans relâche. À chacun des terribles impacts le jeune prêtre ahanait bruyamment.

Le propriétaire du cimenterre faisait près de un mètre quatre-vingts. Son torse nu et velu était gras et bulbeux comme celui d'un nourrisson, mais il avait des bras et des jambes très longs, d'une minceur malade. Il portait des fourrures, avec quelques colifichets de métal et des breloques en os. Sa tête...

Eh bien! c'était sa tête qui en faisait une «créature».



Sa tête était celle d'une chèvre. Hirsute, avec une barbe qui lui descendait dans le cou, renâclant des naseaux, les yeux globuleux et fous. Au-dessus de ses oreilles velues, son front s'élargissait en une arête de laquelle sortaient deux longues cornes en spirale. À chaque coup féroce, la bête poussait un cri grinçant et hennissait.

— Qu'Ulric nous épargne, souffla Broch. Il leva son arquebuse, tirant la housse en arrière en s'arrêtant seulement pour toucher le talisman de tir de précision en argent qu'il avait ficelé autour de la crosse.

— Vermine! Vermine dans la cité! beugla Grunor, en chargeant immédiatement droit vers l'eau, dévalant la pente, sa hache sifflant alors qu'il la faisait tourner.

La créature bestiale entendit le hurlement et détourna la tête un instant. À cette seconde, le prêtre vit sa chance et tenta de frapper à son tour. Mais il était trop lent pour porter son coup convenablement, peut-être parce qu'il était à bout de souffle. L'homme-bête le vit venir et lui allongea un coup en plein dans la figure avec la garde de son arme, l'envoyant s'étaler sur le dos dans l'eau malsaine.

Puis la créature se retourna, les naseaux dilatés et poussa un braiment en se préparant à affronter l'attaque du ratier.

Elle découvrit ses longues dents brunâtres en forme de spatule, montrant sa langue bleue alors que la bave giclaît de sa bouche.

— C'est ça, saloperie. Souris, murmura Broch. Il l'avait dans sa mire. Il ne pouvait pas le rater.

Il y eut un claquement sourd. L'arme avait fait long feu. Cette maudite pluie avait trempé la poudre noire, malgré tous ses efforts.

— Saleté! hurla Broch. Grunor était déjà au corps à corps avec la bête, mais il n'avait pas l'avantage. L'eau lui montait presque à la taille et il barbotait tandis que la créature avait tout le bénéfice de son allonge bien supérieure. Elle porta un coup lacérant à Grunor de sa lame dentelée, qui fut détournée par la hache tournoyante, puis recommença. Cette fois le coup sembla arriver directement dans le visage de Grunor.

Broch poussa un cri d'horreur et jeta son arquebuse de côté. Il avait l'impression que le ratier venait de se faire décapiter.

Mais non. Grunor s'effondra dans l'eau puis se releva tout aussi vite. Il avait du sang sur le visage et deux des nattes de sa barbe avaient disparu mais sa tête était toujours sur ses épaules. Avec une exclamation rageuse, le nain arracha sa hache de la vase, esquiva un autre coup cinglant et revint à la charge en mugissant un curieux cri de guerre.

Broch avait habilement dégainé sa grande épée en la tirant du fourreau attaché à son large dos. La lame faisait pratiquement un mètre vingt de long et elle se maniait à deux mains. Elle avait fidèlement servi Broch pendant dix-sept saisons.

Il s'apprêtait à se ruer au bas de la pente lorsqu'il entendit un bruit à sa droite. Deux silhouettes venaient d'apparaître dans les ruines au-dessus de lui.

— Bon sang Ulric, tu ne m'aimes pas beaucoup aujourd'hui! cracha Broch. Deux hommes-bêtes avaient surgi, tous deux plus petits que le premier mais tout aussi monstrueux. L'un d'eux était efflanqué, avec un ventre ballonné et marchait en traînant les pieds. Ses jambes aux articulations tournées vers l'arrière avec des pieds aux sabots fendus évoquaient celles d'une chèvre ou d'un porc. Ses bras, particulièrement velus et courts, tenaient une lance en os. Sa tête ressemblait également à celle d'une chèvre, mais il n'avait qu'une seule corne qui lui poussait au milieu du front comme celles des créatures à une corne des contes de fée. Ses yeux, qui faisaient peur à voir, étaient humains.

L'autre avait la taille et l'allure d'un homme moyen, vêtu d'un tabard de peaux cousues qui donnaient l'impression abominable d'avoir été arrachées du corps de plusieurs humains. Les peaux étaient couvertes de symboles sinistres dessinés à l'encre et Broch se sentit saisi d'une nausée à cette vue. La tête difforme de la chose laissait échapper des grognements, mais heureusement elle était dissimulée par une cagoule de peau cousue, avec des fentes qui laissaient voir ses yeux furieux. Le groin ignoble et pourvu de défenses de la bête émergeait à l'avant de sa cagoule souillée.

Ils se jetèrent sur Broch qui les reçut dans un mouvement tournant, en y mettant tout son poids et cueillit la créature masquée en travers de l'épaule droite.

Ce n'était qu'une égratignure, mais la chose chancela de côté, criant comme un cochon qu'on égorge et s'enfuit en titubant sous la pluie, hors de vue.

C'était déjà quelque chose, mais c'était loin d'être fini. Le lancier

l'attaquait maintenant, essayant de le frapper à l'abdomen pour l'éventrer et lui arracher les tripes. Il para une première fois, puis son pied glissa sur une pierre mouillée et il réussit tout juste à reprendre son équilibre à temps pour esquiver la pointe de la lance une seconde fois.

Avec un juron, Broch tenta une attaque en diagonale, mais ses pieds glissèrent à nouveau.

Cette fois il bascula et s'écrasa en arrière pour glisser le long de la pente jusque dans la mare.

— Qu'est-ce qui se passe? demanda Imke. Franz se retourna. Les chiffonniers n'avaient pas bougé. Rassemblés en petits groupes, ils discutaient nerveusement. Mais la fille s'était approchée. La pluie dessinait des traînées sur son visage.

— Je vous ai dit de...

Elle le fixait de son regard si intense.

— Il y a quelque chose, dit-il en tournant à nouveau son regard vers les ruines sous la pluie. Il y a quelque chose qui se passe là-bas.

J'ai entendu des cris. Un genre de...

— De quoi?

— Un bruit de grognement. Je ne sais pas. Franz resserra sa prise sur sa pique à sanglier.

— T'as entendu? dit Imke soudainement.

— Non. Il tendit l'oreille et essaya de voir. Il n'entendait que les torrents de pluie qui sifflaient et tambourinaient, avec de temps en temps un petit bruit venant des ruines devant eux.

— Prends garde! cria-t-elle.

Une créature cagoulée, saignant de l'une de ses épaules contre-faites, sortait laborieusement des ruines et se dirigeait droit vers eux. Elle reniflait et gémissait en serrant une rudimentaire épée courte et recourbée dans son poing gauche.

Imke trébucha en arrière avec un cri d'alerte suraigu. Franz souleva sa pique et poussa brusquement sa pointe vers la créature, mais elle la dévia de son épée et fracassa le manche de la pique juste derrière le fer en la faisant tomber des mains de Franz.

Franz fit un bond en arrière et esquiva le terrible coup suivant. Il arracha sa propre épée du fourreau et les lames se frôlèrent avec un cliquetis de métal. Franz bloqua et se mit en garde, mais la chose portait de furieuses attaques et le fit reculer.

Il heurta un mur couvert de mousse et se baissa vivement vers la gauche alors que la lame incurvée frappait à nouveau en traçant une longue balafre en travers de la pierre couverte de lichen. Franz repoussa la chose d'un coup d'épaule et frappa violemment à nouveau, en manquant son coup de très loin. Puis elle fut sur lui, le percutant de tout son poids et ils s'empoignèrent.

Il sentit son odeur fétide de poil mouillé, sa puanteur animale, son haleine rance. Il essaya de lui échapper, mais elle s'accrochait en grognant et en couinant.

Ils trébuchèrent en arrière au travers d'une porte brisée et chutèrent au milieu d'un éparpillement de tuiles et de morceaux de maçonnerie noyés sous quinze centimètres d'eau au moins. Franz se dégagera violemment dans une gerbe d'eau, mais la chose se releva, la lame levée pour lui fendre le crâne.

Soudain elle piailla encore plus fort et plus furieusement qu'avant. Son cri se transforma en borborygme, puis, avec un énorme vomissement sanglant, elle s'effondra face contre terre.

Franz se releva péniblement, empoignant avec gratitude le talisman de Sigmar qu'il portait autour du cou. Imke était accroupie près du cadavre de la créature et lui retirait une longue lame droite du bas du dos, une dague très élégante. Elle essuya le sang de sa lame et la rengaina soigneusement dans un fourreau de cuir qu'elle portait attaché au mollet droit. Puis elle remit ses guenilles de chiffonniers en place faisant ainsi disparaître sa jambe et son arme.

Franz cligna des yeux. Il ne connaissait aucun vagabond qui possédât une telle arme ou qui sût s'en servir aussi efficacement.

— Tu n'es pas une chiffonnière, murmura-t-il.

Imke leva son doigt mince et le porta devant sa bouche en le fixant d'un regard pénétrant.

Le grand cimetière s'abattit de nouveau et manqua le crâne de Grunor de la longueur d'un petit doigt, mais il ne parut pas s'en inquiéter. Un nain connaît ses limites, particulièrement celles que sa stature lui impose. Il n'avait pas l'avantage de la taille ou de l'allonge.



Mais il avait la force brute et une hache dont le tranchant faisait sa réputation. Pour l'emporter, il lui fallait se rapprocher en se glissant sous la ligne d'attaque de cette bête massive. Alors, sans se soucier du danger, et sa folie lui fut d'un grand secours en l'occurrence, il poussa en avant en gardant la tête baissée.

La créature fit un écart et voulut le contourner pour le remettre à bonne distance. Elle porta une attaque plongeante avec sa lourde lame.

Grunor hurla le cri de guerre de son peuple et frappa en arc de cercle. Le fer de la hache trancha net le poignet droit de l'homme-bête et sa main, toujours serrée autour de la garde du cimeterre, s'envola pour atterrir dans l'eau avec une grande éclaboussure. Un flot de sang gicla du moignon. La créature poussa un mugissement de souffrance.

— La ferme, lui lança Grunor. Il balança de nouveau sa hache comme un bûcheron qui s'apprête à abattre un arbre.

Le deuxième coup sectionna la jambe de la bête à la hauteur du genou. Privée d'appui, gravement touchée, elle se renversa dans une grande gerbe d'eau, son sang teintant la mare de rose vif. Elle se tortilla en tous sens en faisant bouillonner l'eau. Grunor leva sa hache à deux mains au-dessus de sa tête et abattit sa lame dans le crâne hideux de la créature.

Les convulsions cessèrent d'un coup. Il fallut un bon moment à Grunor pour libérer sa lame.

Le nain regarda Broch de l'autre côté de la mare. L'humain s'était bien remis de sa chute et il était de nouveau sur ses pieds lorsque la créature à une corne arriva sur lui. Broch effectua une parade latérale pour repousser les assauts de la lance, puis il fendit la chose par le milieu du corps avec sa grande épée en l'ouvrant en deux de l'épaule gauche à la hanche droite.

Broch dégagea son épée et le corps mutilé s'écroula lamentablement dans l'eau. Le mercenaire cracha.

— Va te faire voir, Ulric, je ne dois ma chance qu'à moi-même !

Il traversa l'eau en pataugeant et releva le prêtre. Le jeune homme toussa, crachait et vomissait de l'eau croupie. Une meurtrissure ensanglantée décorait sa bouche et sa joue droite.

— Falker? Où es-tu? Broch entra dans la ruine et trouva Franz accroupi près du corps de la bête masquée.

— C'est toi qui as tué ça, Falker? demanda-t-il.

Franz se retourna. Derrière Broch, Imke le fixait et secouait doucement la tête.

— Ouais, dit Franz.

— Bon boulot, gars. On en a deux autres là-bas. Ho, ho! Qu'est-ce qu'elle fiche ici?

— Elle... Elle est juste venue voir si j'allais bien, répondit Franz.

Ils ressortirent sous la pluie.

— Merci, murmura Imke en le dépassant.

Grunor avait fait asseoir le prêtre sur un rocher.

— Peut-on savoir qui vous êtes? demanda Werner Broch.

Les chiffonniers s'étaient rassemblés autour de lui, comme des papillons autour d'une flamme.

— La question reste posée, dit Broch. Qui êtes-vous?

— Je me nomme Sigamund, répliqua le jeune prêtre en zotant légèrement à cause de sa bouche tuméfiée. Je suis intendant au temple de Sigmar à Durberg. Je suis venu à Wolfenbourg pour une sainte mission, à la demande des pères du temple.

— Quel genre de mission? interrogea Broch.

— Une mission que je dois mener à bien, mein herr. Je vous remercie pour votre intervention. Ou plutôt, devrais-je dire, Sigmar vous remercie.

Broch haussa les épaules.

— Il peut. On peut dire qu'il s'y prenait comme un minable pour vous protéger jusqu'à ce qu'on arrive. Ces bestioles vous avaient pratiquement expédié dans les bras glacés de Morr.

L'intendant opina.

— J'ai entrepris une tâche dangereuse. Qu'il me suffise de vous dire que quatre d'entre nous sont partis du temple. Je suis le seul survivant. L'intendant leva les yeux vers Broch.

— Et vous, monsieur... Votre épée est-elle à vendre?

— Je préfère dire que je suis un homme dont l'honneur peut se négocier.

Sigamund sourit puis fit une grimace en souhaitant ne pas l'avoir fait.

— Si je dois accomplir ma tâche, je pourrais faire pire que d'acheter ma protection pour la dernière étape. Vous êtes trois?



Broch jeta un regard à Franz et Grunor.

— Je suppose que oui...

— Par une chance digne de Ranald, dit Sigamund, j'ai trois couronnes d'or sur ma personne. Elles sont à vous, une chacun, si vous me protégez jusqu'à ma destination.

— Qui est? demanda Franz.

— Regarde-moi! Regarde-moi bien! aboya Broch brutalement. Qui c'est qui négocie?

— C'est vous, chef, répondit Franz.

— Qui est? demanda Broch à l'intendant.

— Le temple de Sigmar, au cœur de cette cité en ruine. En ruine lui aussi, sans aucun doute.

— Dans quel but?

L'intendant se remit sur ses pieds.

— Je dois y récupérer une véronique de saint Sigmar, c'est-à-dire une petite relique: une image peinte sur une petite toile. Les pères de mon temple croient que Wolfenbourg ne pourra se relever tant que cette relique n'aura pas été sauvée et honorée comme elle le mérite.

— Une couronne d'or chacun?

Sigamund hochla la tête.

— Et s'il reste quelque chose dans les coffres du temple, il vous plaira peut-être de le partager entre vous. Les pères du temple ne sont pas intéressés par l'argent.

— La pluie n'a pas diminué, dit Franz à Broch.

— Renvoie les chiffonniers au camp.

— Mais...

— Renvoie-les. Dis-leur d'y aller directement. Ils ne craignent trop rien s'ils se dépêchent. On va le faire.

— Mais, chef...

— T'as entendu ce qu'il a dit, petit. Les coffres du temple! Ça pourrait être notre salut! On pourrait quitter ce tas de boue!

— J'ai pas vraiment envie de m'en aller, commença Franz.

— La ferme. C'est un ordre.

Grunor et Franz firent partir les chiffonniers. Ils étaient réticents à s'en aller sans la protection de leurs soldats, mais Grunor fut très ferme et ils finirent par filer sous la pluie, s'enfuyant pratiquement vers la sécurité relative du camp de cabanes.

Imke, cependant, refusa de partir avec eux.

— Tu dois t'en aller, lui dit Franz.  
 — Pas question. Je vais avec vous.  
 — Qu'est-ce que tu es? Tu n'es pas une chiffonnière.  
 — Tu l'as dit. Je viens avec vous. Débrouille-toi comme tu veux, Franz Falker. Tu me dois bien ça. Invente quelque chose, et vite!  
 Broch vint vers eux.  
 — Qu'est-ce qu'elle fait encore ici?  
 — Elle nous accompagne, dit Franz.  
 — Et puis quoi encore!  
 — Je la surveillerai.  
 — Ça va être un boulet. Renvoie-la.  
 — Elle me porte chance, déclara Franz.  
 — Quoi?  
 — Ce monstre m'aurait éventré si elle n'avait pas été là. Je veux dire, elle l'a distrait et j'ai pu lui donner le coup de grâce. Elle m'a porté chance. Je veux qu'elle vienne. Je n'irai pas sans elle. Elle a la faveur de Ranald.

— Elle n'aura pas une pièce, si c'est à ça qu'elle pense, dit Broch.  
 — Je lui en donnerai quelques-unes des miennes lorsqu'on sera riches comme des princes, sourit Franz.  
 Broch haussa les épaules.

— T'as le droit d'être stupide. On y va!  
 Ils se mirent en route, Broch et l'intendant devant, suivis par Grunor qui marchait lourdement. Franz et Imke fermaient la marche. La pluie s'arrêta soudainement après quinze minutes et une vapeur commença à s'élever des ruines fumantes d'humidité, adoucissant les contours des maçonneries qui les entouraient et transformant les plus hauts bâtiments en silhouettes fantomatiques. Le silence était troublant. On entendait le gargouillement de l'eau qui descendait jusqu'au niveau du sol à travers de vieux tuyaux et des gouttières brisées, mais hormis ce bruit ténu, ils avançaient dans un silence lugubre, aussi crispant et mystérieux que les brumes qui les enveloppaient.

— On dirait le pays des morts, dit Imke. Froid, terne et muet. On dirait le royaume de Morr, où les âmes volent comme des chauves-souris.  
 — C'est le pays des morts, répliqua Franz. C'est à ça que ressemble la vie après la mort. Je le sais. J'ai vécu ici toute ma vie et maintenant cette vie est morte et enterrée.

— Tu étais là quand c'est arrivé?  
 Franz hochla la tête.  
 — As-tu perdu...  
 — Mère, père, deux sœurs.  
 — Pourquoi tu restes?  
 — J'ai quelque chose à faire. Quelque chose à retrouver.  
 — Et qu'est-ce que c'est, Franz Falker?  
 Il la regarda.

— C'est à toi de me donner quelque chose, d'abord. Du genre, dis-moi qui tu es ou ce que tu es. Comme par exemple, comment ça se fait qu'on trouve une dague d'aristocrate dans son fourreau, accrochée au mollet d'une pauvre et qui sait s'en servir, en plus de ça.

— Je suis une chasseuse, répondit-elle. Ce que certains appellent une pilleuse de tombes en prenant des airs méprisants. Me joindre aux chiffonniers était un excellent moyen de m'introduire ici.

Il s'arrêta pour la contempler d'un œil dégoûté.  
 — Tu ne vauds pas mieux qu'un charognard. À piller les morts pour leur voler leurs biens.

— Je me moque pas mal de ce que tu penses, dit-elle en le dépassant. Tu me dois la vie et tu ne diras pas un mot à ton petit camarade le mercenaire.

Il opina.  
 — Dès que je n'aurai plus de dette envers toi, on en reparlera, lui assura-t-il.

— Pourtant, je commençais à apprécier notre conversation. Tu allais me dire ce que tu cherches ici.

— C'est rien.  
 — Dis-le moi, Franz Falker, répéta-t-elle en lui lançant encore un de ses regards perçants.

Franz haussa les épaules.  
 — L'échoppe de mon père. Il était cordonnier. Je voudrais retrouver ses outils et peut-être quelques formes en bois et un peu de bon cuir. Au camp, les gens réclament des bonnes chaussures à grands cris ou au moins quelqu'un qui pourrait réparer celles qu'ils ont. Je sais le faire et si j'avais ce qu'il me faut...

Sa voix se tut. Elle l'observait avec attention.

— C'est ton ambition? Ton destin? Faire des chaussures pour ces minables là-bas?

Franz opina.  
 Imke secoua la tête et le dépassa.  
 Lorsqu'il la rattrapa, elle chuchota.  
 — Au fait, surveillance bien cet intendant.  
 — Hein? Pourquoi?  
 — Je pense qu'il n'est pas exactement ce qu'il a l'air d'être. Il porte des marques sur les mains, des genres de formules... des runes je pense. Il a fait très attention à les cacher, mais j'ai bien remarqué son petit jeu. Il n'est pas le petit saint qu'il voudrait nous faire penser qu'il est.

Grunor s'était arrêté dans un espace empli de brume entre deux murs éboulés. L'eau de pluie continuait à glouglouter. Il renifla.

— D'la vermine, siffla-t-il.  
 — Tu ne vas pas recommencer, souffla Broch. Et comment ils sont? De la taille d'un homme, espèce de fou?

— On dirait bien, répliqua Grunor. Sa voix vibra d'une curieuse note de crainte.

Broch fit un pas en avant.  
 — Tu parles tellement...

Le premier rat apparut, silencieux, surgissant de la brume. Broch en eut le souffle coupé et déglutit. Soudain, la folie de Grunor lui parut être la plus sensée des choses. Le rat était debout. Ses yeux brillaient. Il serrait une lame dans ses pattes avant comme l'aurait fait un homme adulte.

Et en vérité, il avait la taille et la corpulence d'un homme.

De même que les six autres qui surgirent de la brume autour d'eux.

— Par le saint cœur palpitant d'Ulric! hurla Broch avec incrédulité en tirant sa grande épée. Formez un cercle! Un cercle!

Mais Grunor avait déjà foncé dans le tas, beuglant, sa hache levée haut prête à frapper alors qu'il chargeait les monstrueuses vermines. Sa folie venait de prendre un visage. Les créatures se mirent à jacasser et à siffler en se précipitant à l'attaque.

Elles faisaient un vacarme effrayant, d'autant plus que des cris aigus leur répondaient depuis les brumes environnantes. Franz avait tiré son épée. Broch, déjà en plein combat, abattit sa grande épée sur la première couenne noire et galeuse qui passa à sa portée. Grunor avait frappé juste et sa hache ensanglantée avait déclenché une cacophonie de paillements de douleur.

— Mets-toi derrière moi! Derrière moi! hurla Franz à Imke en voyant un des rats monstrueux se propulser vers lui. Imke avait déjà sorti sa dague pour transpercer et taillader d'une main experte.

Franz fit sauter la tête d'un rat d'un coup bien net et, éclaboussé de son infect sang, se retourna pour regarder l'intendant.

Le jeune prêtre leur hurlait de le protéger, les mains levées, paumes exposées. Franz vit le symbole qui était gravé dans la chair des paumes de l'intendant. Il frissonna. Il l'avait déjà vu à deux reprises. Une fois sur la cagoule de l'homme-bête dans les ruines.

Et une fois sur les bannières de l'armée de Surtha Lenk lorsqu'elle avait pris d'assaut les murs de Wolfenburg.

Franz tressaillit lorsque la lame d'un rat entailla les muscles de son bras gauche. Il pivota et embrocha la créature au beau milieu du torse. Il était maintenant sûr que le véritable ennemi, le pire monstre de tous, faisait partie de ses compagnons, mais il n'y pouvait rien. Les rats étaient partout autour de lui, les rats grands comme des hommes qui avaient hanté les cauchemars de Grunor, chargeant hors de la brume, bondissant, grouillant...





# BIENVENUE

**B**ienvenue dans le monde de *Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique* (nous utiliserons également l'abréviation **WJDR** dans ce livre). Comme son nom l'indique, **WJDR** est un jeu de rôle. Si vous êtes novice dans ce style de jeux, prenez un moment pour lire le paragraphe intitulé **Qu'est-ce que le jeu de rôle?** ci-dessous qui devrait clarifier les choses. Si vous êtes un vétéran, nous sommes heureux de vous accueillir à nouveau à **WJDR**, le jeu qui va vous faire vivre de périlleuses équipées dans un monde cruel.

Le livre que vous avez en main est le premier d'une série qui vous fera explorer le Vieux Monde et qui élargira les dimensions de l'univers de Warhammer. Vous êtes peut-être déjà familier de cet univers grâce à *Warhammer, le Jeu des Batailles Fantastiques* de Games Workshop, ou grâce aux romans Warhammer de la Bibliothèque Interdite et aux bandes dessinées de la Black Library. Mais si vous le découvrez, vous allez vous régaler. Le monde de Warhammer est riche, c'est un endroit où règnent le chaos et la guerre, les complots et la politique, le désespoir et l'héroïsme, les dieux et les démons. Warhammer vous offre une chance de vivre dans cet univers et de vous y faire un nom ou de mourir inconnu, sans être regretté de personne, comme tant d'autres avant vous.

## • Remarque sur le mot « vous »

Une grande partie de ce livre est écrite à la deuxième personne. Parfois «vous» fait référence au joueur ou au meneur de jeu, parfois au personnage. Le contexte permet généralement de savoir facilement à quel «vous» s'adresse le texte. Un personnage possédant le talent Valeureux, par exemple, est décrit de la façon suivante : «Vous êtes d'une bravoure exceptionnelle.» Quoique vous, lecteur, puissiez être réellement extrêmement courageux, la phrase fait bien sûr clairement référence à un personnage qui possède ce talent.

## QU'EST-CE QUE LE JEU DE RÔLE?

**L**es jeux de rôle sont des jeux qui font appel à la créativité et à l'imagination. Ils ont été décrits de bien des manières différentes au fil des années mais, fondamentalement, ces jeux répondent à la question suivante : ne serait-il pas amusant d'être le héros d'un livre ou d'un film? Nous avons tous lu des livres et vu des films mais, aussi divertissants soient-ils, ils restent une forme passive de distraction. Les jeux de rôle vous permettent de distraire autrui tout en vous amusant. Comment s'y prend-on? C'est gentil d'avoir posé la question.

Dans un jeu de rôle, vous avez l'occasion d'incarner un personnage. Vous créez votre alter ego, un individu fictif comme les héros dont vous avez lu les aventures ou que vous avez vus dans des films. Avec vos amis, vous incarnez vos personnages et jouez leurs aventures. Au lieu de lire l'histoire, c'est vous qui la racontez. Au lieu d'assister à l'action, c'est vous qui la vivez.

Sur le papier, tout cela peut paraître plutôt décousu. Qui raconte l'histoire? Comment allez-vous décider de ce qui va se dérouler? Qu'est-ce qui se passe si vous n'êtes pas d'accord avec vos amis? C'est là que ce livre entre en jeu. Jouer un rôle n'est qu'un élément de l'histoire, le complément c'est le jeu avec ses règles. **WJDR** vous offre les règles du jeu. Ce livre vous explique comment créer votre personnage, comment décider de ses actions, comment atteindre votre but et, chose essentielle, comment le faire en vous amusant.

Avant de commencer, vous devez prendre une décision importante avec vos amis : déterminer qui sera le meneur de jeu (MJ). Le MJ est l'arbitre et le conteur principal, la personne chargée de faire fonctionner le jeu. Le MJ raconte les histoires et présente les situations, décrit l'univers de Warhammer et ses habitants et tranche les litiges. Le MJ est le membre le plus important de votre groupe, alors choisissez-le bien. Le MJ doit être équitable, il doit savoir s'exprimer avec aisance et avoir beaucoup d'imagination. Et s'il est attentif aux détails, c'est encore mieux.

Si vous êtes le MJ, il vous sera nécessaire de bien connaître les règles contenues dans ce livre sur le bout des doigts. Vous en apprendrez davantage sur la tâche qui vous incombe dans le **Chapitre 9**. Si vous êtes joueur, lisez d'abord le **Chapitre 2**. Vous pourrez apprendre la plupart des règles en jouant, mais il vous faut un personnage pour pouvoir commencer. Une fois que vous en aurez terminé avec le présent chapitre, allez directement au prochain et suivez les instructions que vous y trouverez pour créer votre personnage. En moins d'une demi-heure, vous pouvez être prêt à commencer.

Si ces explications ne vous paraissent pas claires, ne manquez pas de lire la section intitulée **Déroulement d'une partie**, page 11. C'est un exemple concret qui montre à quoi peut ressembler une partie de jeu de rôle dans le monde fantastique de Warhammer.

### LECTURE DES JETS DE DÉS

Tous les jets de dés de Warhammer se font à l'aide de dés à dix faces (d10). Ces dés portent généralement les chiffres 1 à 9, avec un 0 qui représente le 10. On les utilise de deux façons différentes.

On vous demandera quelquefois de produire un nombre compris entre 1 et 10. Pour cela, il suffit de jeter un dé et de lire le résultat. Lorsque vous utilisez un dé de cette façon, votre but est d'obtenir le résultat le plus élevé possible. À l'occasion, vous devrez additionner ou soustraire un nombre au résultat. Votre MJ vous le dira lorsque cela sera nécessaire.

L'autre type de jet de dés utilisé dans Warhammer est appelé le jet de pourcentage. Pour cela on utilise deux d10 pour générer un nombre compris entre 1 et 100. Pour ce faire, prenez 2d10 et décidez lequel sera celui des «dizaines» et lequel celui des «unités». Il est important de ne pas les mélanger. Le meilleur moyen d'y arriver est d'avoir des dés de couleurs différentes. Une fois la décision prise, jetez les dés et lisez le résultat comme un nombre à deux chiffres. Ainsi, si votre dé des «dizaines» a donné un 7 et que votre dé des «unités» a produit un 3, le résultat de votre jet de pourcentage est 73. Si vous avez obtenu un 4 puis un 9, votre résultat est 49. Si vous avez obtenu 0 et 0, votre résultat est 100. Vous utilisez les jets de pourcentage lorsque vous n'avez qu'un pourcentage de chance de réussir une action. Lorsque vous effectuez un jet de pourcentage, votre but est d'obtenir un résultat inférieur ou égal au pourcentage indiqué. Par exemple, si vous avez 34% de chances de toucher un goblin, le résultat de votre jet de dés doit être de 34 ou moins pour réussir à frapper le répugnant peau-verte. Parfois, il faudra ajouter ou retrancher un chiffre à votre pourcentage de réussite. Votre MJ vous le signalera au moment où vous aurez besoin de le faire.



## QU'EST-CE QUE LE MONDE DE WARHAMMER ?

Le monde de Warhammer présente de vagues ressemblances avec le nôtre, mais dans ce monde l'humanité ne détient pas la seule suprématie sur le globe. Elle partage les royaumes, empires et principautés du monde avec toutes sortes de créatures fantastiques et horribles, depuis les antiques races des elfes et des nains jusqu'aux vampires, trolls et autres démons.

Les conflits sont monnaie courante, en commençant par les affrontements de puissantes armées jusqu'aux manigances politiciennes de burgomeisters ambitieux. La terre elle-même semble engendrer le désaccord et le mécontentement, les intrigues et la corruption.

La vie y est courte et brutale. Le danger rôde dans l'obscurité des forêts et dans la puanteur des villes. Les orques, les hommes-bêtes et d'autres créatures impies règnent sur les contrées sauvages et s'attaquent aux faibles et aux imprudents. Sous la surface les détestables hommes-rats rongent et sapent les bases même de la civilisation. De nombreuses victimes succombent tous les jours sous leurs coups, échappant ainsi à un monde où l'humour noir et l'ignorance délibérée sont les maigres réconforts auxquels se raccrochent la plupart des gens.

Bien entendu, les souffrances des mortels ne restent pas ignorées. Des yeux antédiluviens observent sans relâche le bouillonnant spectacle de la vie et de la mort, de la confiance et de la trahison. Les Sombres Puissances cherchent à étouffer la petite flamme de l'existence mortelle pour revendiquer la terre et y établir leur propre royaume éternel du Chaos.

Beaucoup se tournent vers ces Dieux Sombres. Des églises hérétiques promettent le pouvoir, la connaissance, le plaisir et les richesses à ceux qui voudront s'abandonner à la vénération de l'interdit. Les Puissances du Chaos accordent à leurs fidèles les bénédictions qu'ils méritent, depuis de miraculeux pouvoirs jusqu'à des mutations hideuses. Toute âme ainsi corrompue devient un élément de la guerre éternelle engagée par le Chaos contre le monde et ses habitants.

Voici l'univers dans lequel vos aventuriers vont se retrouver, un monde de héros malgré eux, un monde de luttes désespérées et de noire ironie. Le monde de Warhammer.

## QU'Y A-T-IL DANS CE LIVRE ?

Le livre de règles de *WJDR* contient tout ce qu'il vous faut pour jouer, excepté les dés. Chaque joueur devra avoir deux dés à dix faces (ou d10) de couleurs différentes. Le d10 est le seul type de dé dont vous aurez besoin pour jouer à *WJDR*. Vous pourrez facilement trouver ces dés dans une boutique de jeux. L'endroit où vous avez acheté ce livre en vend probablement. Le livre de règles de *WJDR* est divisé en douze chapitres. En voici le résumé :

### • Chapitre 1 : Introduction

À l'évidence, c'est celui que vous êtes en train de lire. Il présente une vue d'ensemble de Warhammer et du jeu de rôle en général.

### • Chapitre 2 : La création de personnage

Ce chapitre vous explique comment concevoir votre personnage. Vous y trouverez toutes les explications sur les caractéristiques, la description des races que vous pouvez choisir, ainsi que des conseils pour vous aider à insuffler la vie à votre personnage.

### • Chapitre 3 : Les carrières

Les carrières sont à la base de votre personnage. Pour commencer, elles décrivent ce que vous étiez avant de devenir aventurier et elles vous procurent ensuite de nouvelles pistes à explorer. Ce chapitre détaille les différentes carrières et vous explique comment passer de l'une à l'autre.



• **Chapitre 4: Compétences et talents**

Tout personnage possède un éventail de capacités appelées compétences et talents. Ce sont elles qui définissent ce que vous êtes capable de faire. Dans ce chapitre vous trouverez la description des compétences et des talents, ainsi que des explications sur la façon de les utiliser.

• **Chapitre 5: L'équipement**

Tous les aventuriers attachent une grande importance à leur équipement. Dans ce chapitre, vous découvrirez la description des outils, des divers types de costumes, des armes et armures que vous pourrez trouver dans le Vieux Monde.

• **Chapitre 6: Combat, dégâts et mouvements**

L'univers de Warhammer n'est pas un monde paisible. Vous devrez combattre pour garder la vie et ce chapitre vous explique comment le faire.

• **Chapitre 7: La magie**

Les sorciers et les prêtres peuvent canaliser les vents de magie pour lancer des sorts, de l'insignifiante *flammerole* jusqu'à la terrifiante *conflagration fatale*. Ce chapitre contient toutes les explications sur le fonctionnement de la magie, les dangers qu'elle recèle et la description des sorts que vous pourrez choisir.

• **Chapitre 8: Religion et croyances**

Le Vieux Monde est un endroit où existent de nombreux dieux. Ce chapitre vous donne tous les détails sur les dieux et leurs cultes.

• **Chapitre 9: Le meneur de jeu**

C'est dans ce chapitre que vous trouverez toutes les explications sur le rôle particulier du MJ dans *WJDR* et sur la façon de l'assumer. En plus de conseils sur la façon de mener une partie et d'être un bon meneur de jeu, vous y découvrirez les règles relatives à la folie et à l'attribution des points d'expérience.

• **Chapitre 10: L'Empire**

L'Empire, la plus grande nation du Vieux Monde, est le cœur de l'univers de *WJDR*. Vous trouverez ici une description de l'Empire, de ses voisins et des menaces auxquelles il doit faire face.

• **Chapitre 11: Le bestiaire**

Le Vieux Monde est un endroit dangereux. Ce chapitre, qui devrait être réservé au MJ, décrit en détail un grand nombre des adversaires que l'on peut y affronter, ainsi que certains personnages non joueurs (PNJ) parmi les plus courants.

**REMARQUE IMPORTANTE  
SUR LE CONCEPT DE RÉALITÉ**

Lorsque vous participez à une partie de jeu de rôle, vos amis joueurs et vous-même mettez de côté le monde de la réalité et de l'entière vérité pour entrer dans un monde d'imagination et d'aventures. Le MJ est là pour créer ce monde pour les joueurs. Toutes les règles et les idées exprimées dans ce livre sont des outils destinés au MJ, pour qu'il en fasse l'usage qui lui convient. *WJDR* a été écrit en partant du principe que chaque groupe de joueurs est différent des autres, d'où l'ajout de nombreuses règles optionnelles. C'est au MJ de décider quelles sont les règles qui s'appliquent et quelles sont celles qui ne s'appliquent pas. Le MJ est l'arbitre ultime en matière de règles et peut choisir de les transformer, de les rectifier ou même d'en ignorer certaines afin de mieux coller au style de jeu qui convient à votre groupe. Respectez les décisions de votre MJ. Après tout, c'est lui qui travaille pour vous distraire vous et votre groupe!

De la même façon, *WJDR* aborde de nombreuses notions qui sont très compliquées. Pour faciliter les choses pour tout le monde, les règles de *WJDR* admettent un certain niveau d'abstraction. Certaines des règles que vous allez rencontrer peuvent ne pas être «entièrement réalistes», mais elles sont amusantes et faciles d'utilisation. Certains peuvent se sentir mal à l'aise devant cette idée, mais la plupart des gens sont d'accord avec le fait que ceci est nécessaire pour préserver la simplicité et la fluidité du jeu. S'il arrivait qu'une personne commence à remettre les règles en question, à évoquer un entraînement en arts martiaux, des précédents historiques ou même, que les Dieux nous protègent, à invoquer la logique, le MJ serait parfaitement dans son droit s'il jetait des dés, de la nourriture ou même ce livre à la figure de l'agresseur. *WJDR* est un jeu et n'a rien à voir avec la réalité.

Enfin, il n'est pas inutile d'attirer l'attention sur le fait que *WJDR* traite de thèmes et de concepts qui sont d'un genre plutôt réservé aux adultes. Les démons, la folie furieuse, la mort, la corruption et le désespoir font partie intégrante de l'univers de Warhammer. En toute chose, il peut y avoir un mauvais côté. Mais ce n'est pas parce que *WJDR* intègre ces éléments que chaque partie doit obligatoirement être une expérience pénible. *WJDR* est un jeu. Il est fait pour être agréable. Et bien évidemment, les choses décrites dans ce livre **n'existent pas...** Les Sombres Puissances du Chaos ne vous surveillent pas lorsque vous êtes aux toilettes et il n'y a jamais eu de gobelins. Ne vous prenez pas la tête, jouez et amusez-vous!

• **Chapitre 12: En passant par la Drakwald**

Il s'agit d'un scénario que vous pouvez utiliser pour vous mettre tout de suite dans l'ambiance. Si vous êtes un joueur, ne lisez pas ce chapitre.

**DÉROULEMENT D'UNE PARTIE**

Si vous découvrez le jeu de rôle, la façon dont les choses fonctionnent n'est peut-être pas encore bien claire pour vous. Ce qui suit est un exemple de partie qui démarre là où l'histoire **II y a de la vie, après la mort** s'est arrêtée. Vous n'y trouverez pas d'explications sur les règles du jeu (ceci viendra plus tard), mais plutôt une illustration de l'essentiel du jeu de rôle et du travail du meneur de jeu.

Dans notre exemple, Mathieu est le meneur de jeu. Antoine joue Werner Broch, un Mercenaire humain; Fabien joue Franz Falker, un Milicien humain; Patrick incarne Grunor, un Ratier nain; et Astrid joue Imke, une Pilleuse de tombes humaine. Ils viennent de repousser l'attaque des ignobles hommes-rats lorsque notre partie commence.

**Mathieu (MJ)** : Les derniers hommes-rats s'enfuient dans les ruines de Wolfenburg et sont bientôt hors de vue. Sigamund le prêtre se tourne vers vous et vous dit «Une fois encore je suis votre débiteur. Merci pour votre aide.»

**Antoine (Werner)** : «Nous n'avons fait que notre boulot, intendant.»

**Astrid (Imke)** : «Qu'est-ce que c'était que ces choses? Des rats qui marchent sur deux jambes! Vraiment, c'est de la pure folie!»

**Patrick (Grunor)** : «Eh oui, c'est de la folie. Je vous ai parlé des hommes-rats et vous avez cru que j'étais dingue. Maintenant, vous voyez bien que je disais la vérité.»

**Mathieu (MJ)** : Sigamund a l'air nerveux. Il vous dit : «Venez, allons-nous en d'ici avant que ces créatures reviennent avec des renforts.»

**Fabien (Franz)** : Mathieu, je voudrais jeter un nouveau coup d'œil sur les mains de Sigamund. Je voudrais être sûr de ce que j'ai vu.

**Mathieu (MJ)** : OK, il faut d'abord que tu fasses un test de Perception.

Fabien jette ses dés.



**Fabien (Franz):** J'ai réussi.

**Mathieu (MJ):** Tu jettes un coup d'œil furtif sur ses mains au moment où il essuie les traces de sang de skaven de sa robe. Les traces de sang rendent les symboles encore plus sinistres. Il n'y a pas de doute, tu te rappelles distinctement avoir vu le même symbole pendant le siège de Wolfenburg. Sigamund, le soi-disant prêtre de Sigmar, porte la marque du Chaos. Qu'est-ce que tu veux faire?

**Fabien (Franz):** Rien pour le moment, mais je l'ai à l'œil.

**Mathieu (MJ):** Bien, c'est noté. Votre groupe continue son chemin au travers des ruines pendant encore une demi-heure. À intervalles réguliers, vous entendez des cris de souffrance suraigus mais à part ça, vous avancez dans un silence inquiétant. Vous apercevez la silhouette d'une très grande ruine plus loin devant vous. Sigamund vous dit « C'est là. C'est le temple de Sigmar. »

**Astrid (Imke):** Je me faufile silencieusement devant le groupe et je pars en reconnaissance.

**Antoine (Werner):** Je chuchote : « Imke, non ! »

**Astrid (Imke):** Je chuchote en retour : « Je vais jeter un œil. Couvrez-moi. » Et je m'en vais.

**Antoine (Werner):** « Franz, je t'ai dit que Imke était sous ta responsabilité. Elle pourrait tous nous faire tuer. »

**Fabien (Franz):** « Je ne crois pas. Imke a, heu, des talents. Donne-lui sa chance. »

**Antoine (Werner):** « Qu'est-ce que ça veut dire ? »

**Fabien (Franz):** Je souris. « Tu verras. »

**Patrick (Grunor):** « En ce qui me concerne, j'en ai assez vu. Elle a étendu ces hommes-rats en deux coups de cuillère à pot. Elle peut combattre à mes côtés tant qu'elle veut. »

**Antoine (Werner):** « Si elle supporte l'odeur. »

**Mathieu (MJ):** Bon, Imke, tu es seule. Fais un test de Déplacement silencieux.

Astrid effectue son jet de dés.

**Astrid (Imke):** C'était facile. J'essaie de m'approcher en restant à couvert pour pouvoir épier ce qui se passe dans le temple.

**Mathieu (MJ):** Tu avances silencieusement dans les ruines et tu t'introduis dans une auberge détruite par un incendie juste en face du temple. De là, tu as un excellent poste d'observation. Fais un test de Perception.

Astrid effectue un jet de dés.

**Astrid (Imke):** « Encore réussi ! Je vais lui montrer à ce Werner ! Qu'est-ce que je vois ? »

**Mathieu (MJ):** Au début, tout à l'air désert. Mais au bout d'un instant, tu aperçois un reflet métallique dans une tour en ruine. En regardant mieux, tu peux voir au moins trois hommes avec des arbalètes qui se sont embusqués là-haut. On dirait bien un traquenard.

**Astrid (Imke):** Je retourne furtivement vers le groupe pour raconter ce que j'ai vu. Il va falloir qu'on s'organise...

L'aventure continue. Qui sont les individus qui ont monté ce guet-apens ? Sont-ils des alliés de Sigamund ou s'agit-il d'une autre menace ? Et quelles sont les véritables intentions de Sigamund ? L'histoire des richesses du temple n'est-elle qu'un habile mensonge ? Fabien, Astrid, Antoine et Patrick le découvriront au fur et à mesure du déroulement du jeu.

# DE L'EMPIRE

*Ceci est une noble méditation pour fortifier votre esprit dans l'accomplissement de votre devoir, encourager votre âme à la prière et affermir votre bras dans la bataille, mais aussi pour mettre en garde les imprudents contre le manque de vigilance ou de piété. Ainsi parla Fra Albus Dominus de Wolfenburg, prêtre de Sigmar, en ce trois centième jour de l'année 2520, devant une grande assemblée de bonnes gens dans le haut temple de cette cité, et ainsi fut consigné cela en parfait témoignage par R. Josephus, copiste. Recommande-moi, ô Seigneur, à sa Majesté Impériale Karl Franz, marteleur des incroyants, toujours présent dans la grâce de Sigmar, semblable à un monde infini.*

Maintenant approchez-vous et écoutez, que vous soyez laboureur ou guerrier, de haute lignée ou de basse naissance. Faites bien attention. Ces mots sont pour vous, car n'êtes-vous pas tous des enfants de l'Empire ?

Je vous vois hocher la tête. Oui, écoutez donc et réfléchissez. Être un enfant de l'Empire, c'est être une petite partie d'un grand tout et pour tenir son rôle un homme doit connaître sa place dans les rouages du Monde.

Le premier devoir d'un homme est de se réjouir ! Car l'Empire est une des gloires de la terre ! Il est la lumière par laquelle les ténèbres pourront être repoussées ! Jamais encore, depuis la naissance des Âges, l'homme n'avait édifié un domaine aussi grand et civilisateur à la surface du Monde !

Voici une chose que l'homme du commun doit savoir, même s'il ne peut pas la voir. Le bienheureux Empereur lui-même, debout sur les plus hauts remparts de son palais ou même sur le sommet de la plus haute tour de Middenheim, ne peut voir les limites de ses domaines dans leur entier. On raconte que si un homme voulait traverser l'Empire d'un bord à l'autre, il lui faudrait une demi-année de son existence même avec une bonne monture. Combien d'hommes, parmi les gens du peuple, ne s'aventurent jamais au-delà des limites de leur village ou des frontières de leur paroisse ? De tels hommes ne savent rien des grandes choses, à l'exception de ce que leur racontent les voyageurs et les érudits ; de tels hommes n'ont jamais contemplé de bâtiment plus grandiose que le petit hôtel de ville de leur bourgade ou une tour plus impressionnante que la flèche de leur église.

Pourtant, comme les penseurs d'antan nous l'ont appris, ce n'est pas parce que nous ne pouvons pas voir une chose que cette chose n'existe pas. Nous ne voyons pas le luminaire du soleil la nuit, mais nous savons qu'il dort en sécurité dans sa caverne sous la terre. Nous ne voyons pas le tout-puissant Sigmar, pourtant nous avons la certitude qu'il veille toujours sur nous.

Il en est ainsi de l'Empire. Nous sommes entourés de ses vastes domaines dans lesquels s'étendent montagnes et landes, forêts et pâturages, rivières et vallons, avec de nombreuses villes et de grandes cités peuplées par la noblesse et par le peuple réunis. Mais nous ne pouvons pas le voir dans son entier.

Pour l'imaginer dans sa totalité, imaginez l'une de ses parties. À Altdorf la belle, dans les salles étincelantes du plus royal des palais, se trouve une chambre d'une beauté merveilleuse. Les piliers des murs sont recouverts de feuilles d'or et les grandes croisées regardent par-delà le Reik lui-même, il n'y a pas de vue plus splendide. Aux murs sont suspendues des quantités de somptueuses tapisseries brodées de scènes de chasse et de divertissement, de guerre et de victoire, et de scènes représentant le Seigneur Sigmar et les Unberogen. Quelle merveille à contempler ! Mais c'est le sol qui attire le plus les regards.

Cette immense surface est marquetée, avec grand art, d'une mosaïque de bois laqué et de métaux polis qui déploie dans tous ses détails une mappa mundi, une carte de ce monde qu'est l'Empire. Peu d'hommes ont eu le privilège de voir cette carte, mais ce n'est pas parce qu'on ne voit pas une chose qu'elle n'est pas là.

Je l'ai vue. Je l'ai contemplée éclairée à la lueur des chandelles. C'était une chose étonnante...

Les bords de la carte sont faits de bois de citronnier et de fil d'argent pour montrer les frontières glacées de notre domaine. Un majestueux anneau de montagnes, presque ininterrompu, fait le tour de l'Empire, comme le haut bord d'un immense calice. Et dans ce calice se trouve le sang précieux qui donne la vie à notre Empire et toutes ses richesses.

Des quartiers de bois de rose et de tilleul s'emboîtent avec des panneaux polis de cuivre vert et de laiton pour représenter l'étendue des onze provinces ; des rosettes de chêne et d'érable, enlacées de fil d'or, marquent les positions des grandes cités-états. Chaque ville ou bourgade prospère est marquée d'un petit bouton d'ivoire plat. Le réseau des fleuves et de leurs affluents est façonné dans des barrettes de nacre et des cordons de fer travaillé. Les lacs sont des éclats de miroir. Les majestueuses forêts du royaume, en flèches d'ébène chevronnées, sont réparties en constellations sur le sol tout entier comme sur la robe d'une jument tavelée.

Admirez ce travail ! Voici le Nordland, face à la mer. Et si vous regardez là, l'Ostland et le Hochland aussi, enveloppés de forêts posées en travers de l'empilement des cimes des Monts du Milieu. Vers l'est, c'est l'Ostermark qui garde la région du nord contre les froides avancées de Kislev, par ici le Stirland rural et le Moot, avec les Montagnes du Bord du Monde qui s'élèvent derrière. Au sud, l'Averland et le Wissenland contenus à l'est par les Montagnes Noires et à l'ouest par l'étendue de l'ancienne forêt connue sous le nom de Loren. Et par-là, le Talabecand, le Middenland et le Reikland.

Approchez-vous maintenant pour regarder les fières cités : Nuln, avec son odeur âcre de poudre noire, c'est la fonderie de l'Empire ; Talabheim, l'œil dans la forêt, avec son mur impénétrable qui protège ses pâturages des bois qui l'entourent ; Middenheim, la cité du Loup Blanc, le bastion escarpé posé au-dessus du monde ; et Altdorf, la royale Altdorf, le joyau de l'Empire. Et par ici, Wolfenburg, notre belle cité, loyale gardienne des marches de l'Ostland.

Émerveillez-vous ! Réjouissez-vous ! C'est l'Empire de l'Homme ! Imaginez cette belle chambre encore une fois, imaginez-la par un beau soir d'été tel que celui où je l'ai vue. Des serviteurs arrivent, vêtus de leurs belles livrées. Ils portent des chandelles allumées sur des supports dorés - une ! deux ! une dizaine ! plus encore ! - et placent chacune d'elles sur la Grande Carte pour indiquer les grandes cités et les cités-états. Puis d'autres chandelles allumées, plus petites, sont apportées par d'autres serviteurs et déposées à l'emplacement des villes et des bourgades importantes. Quelle vision ! Dans les derniers rayons du soleil qui entrent par les grandes croisées, la Grande Carte resplendit de mille lumières, telle une constellation dont la gloire scintillante dessine l'immensité de notre domaine !

Ainsi un homme peut se réjouir.

Mais prêtez bien attention maintenant. Si le premier devoir d'un homme est de se réjouir, le second est d'être vigilant. Car malgré la splendeur dorée de l'Empire, malgré toute sa valeur et tout son savoir et ses monuments de pierre, il est perpétuellement confronté à de grands dangers : des ennemis plus nombreux que les arbres dans la forêt.

Ils sont lovés dans l'ombre ; l'ombre glacée derrière le rempart des montagnes, l'ombre ténébreuse des forêts profondes, l'ombre mortelle des crevasses sous la terre. Ils se tapissent dans les ruines, dans les lieux déserts, dans l'herbe haute de champs délaissés, dans l'ombre grinçante et verte des forêts abandonnées. Ils grouillent dans les catacombes arides, ils labourent de leurs griffes le sous-sol des collines solitaires, ils hantent les ruines effondrées de villages abandonnés depuis longtemps par l'homme. Ils s'introduisent même dans nos rêves. Et, quand vient la nuit, ils se lamentent avec les engoulevants et s'attaquent à nous ; curieux, avides, sauvages, rapaces, affamés.

Ces ennemis sont plus anciens que nous, encore plus anciens que les tribus dont nous sommes nés, nous les hommes de l'Empire. Ils ne connaissent qu'un seul cri : « Tuez-les tous ! » et voudraient mettre le monde à feu et à sang, nous exterminer et emporter nos têtes montées sur des piques !

Vous tremblez et vous frissonnez ! Vous avez bien raison ! Ils voudraient nous transformer en trophées de guerre, abattre nos murs et brûler nos récoltes. Nos femmes, nos enfants, nul n'échapperait à leur atroce boucherie !

Ainsi nous devons être à l'affût de leur moindre frémissement et aiguïser nos lames. Il faut placer des sentinelles sur les murs. Fermer nos portes à la tombée de la nuit. Écouter le murmure des vents et les bruits qu'ils apportent. Ne pas se fier aux ténèbres, ni au grattement des rats, ni même à un voisin aux étranges manières. Car l'ennemi se présente sous de multiples formes et de nombreux déguisements.

Certains sont des bêtes, d'autres des tribus barbares farouches, d'autres encore de la vermine dans nos propres murs. La plupart ne savent rien de nos dieux fiers et justes ; et s'ils les connaissent, ils n'y voient que des choses étincelantes qu'ils aspirent à détruire et à piétiner. Ils ont leurs propres idoles, de petites divinités ombrageuses ou des démons, qu'ils vénèrent dans une jubilante luxure et auxquelles ils font des offrandes sanglantes. Au nom de Sigmar, désavouons toutes ces idoles bâtarde !

Quels ennemis, vous entends-je murmurer. Je fais mon travail, je paie ma dime, je dors bien et je n'ai jamais vu de telles choses. C'est ainsi ? Vraiment ? Méfiez-vous !

Ce n'est pas parce qu'on ne peut pas les voir qu'ils ne sont pas là.

Observez leurs œuvres. Il existe de sinistres lieux dans l'Empire, loin des hommes, où s'élèvent certaines ruines ouvertes à tous les vents. J'ai vu moi-même quelques-uns de ces édifices et je peux en témoigner. Le temps et les éléments les ont amoindris, mais il est encore possible de discerner que ces ruines n'ont pas été édifiées par des mains humaines. Elles sont l'œuvre d'autres espèces, d'autres races qui habitaient ces terres bien avant la naissance des Unberogen. Nous pouvons penser qu'elles sont les reliques des races moribondes ; les halflings, les irréductibles nains qui sont parfois nos alliés et, peut-être, les mystérieux elfes eux-mêmes quand ils s'attardent sur les antiques sentiers des forêts.

Quelle que soit l'identité de leurs bâtisseurs, elles ne sont plus que des ruines maintenant. Froides et mortes. Mais elles témoignent de forces colossales et de formidables défenses. Ce sont des bastions indomptables, de hautes tours, des terrassements, des remparts.

Pourtant, il n'en reste rien. Malgré toute leur force, ils furent vaincus dans les temps anciens, incendiés et mis à sac. Même eux n'ont pu se défendre contre l'implacable férocité des attaques de ces ennemis qui se cachent dans l'ombre. Même eux n'ont pu y résister !

Malgré cela, nous le devons. Ceci je vous le dis avec toute la force de mon cœur. Nous devons être toujours vigilants et toujours prêts, paysan et chevalier éprouvé ensemble, à combattre pour Sigmar et pour l'Empereur.

L'Empire s'est défendu pendant vingt-cinq siècles. Il a repoussé les brutales peaux-vertes des montagnes, les hordes des tribus du nord et les incursions blasphématoires des Dieux Sombres eux-mêmes. Si l'Empire doit résister pendant les vingt-cinq siècles à venir, cela repose sur chacun des hommes qu'il appelle ses fils. Vous, et vous, et vous !

Réjouissez-vous, mais soyez vigilants ! Réjouissez-vous, mais soyez vigilants ! Voici l'équilibre que chaque homme doit s'efforcer de maintenir. Représentez-vous encore une fois l'Empire, la carte magnifique, illuminée par les flammes de mille bougies. Ses réussites sont nombreuses, sa puissance est immense. Aucune des réalisations de l'humanité n'est plus digne de protection et de sauvegarde.

Mais la lumière du soir s'évanouit et la nuit descend au-delà des croisées. Dans la chambre splendide, les ombres s'épaississent, plus profondes et plus noires, jusqu'à ce que nous ne puissions plus du tout voir la carte. Seules brillent les flammes des chandelles, un millier de lumières dans l'obscurité, fragiles et vigoureuses à la fois. Comme elles semblent petites maintenant, comme elles semblent éloignées les unes des autres ! Quelles étendues d'obscurité séparent chaque flamme de ses voisines !

Et dans cette obscurité, nous ne voyons rien. Mais ce n'est pas parce que nous ne voyons rien qu'il ne s'y cache rien.

Les vents de la nuit se lèvent à l'extérieur des croisées. Fermez-les vite, avant qu'il ne soit trop tard ! Les flammes dispersées palpitent dans le noir. Une par une, elles crépitent et s'éteignent.

Comme elles s'éteignent rapidement. Comme elles sont faciles à souffler.

Comme l'obscurité qui reste est profonde.

Allez en paix maintenant. Louez Sigmar et menez bien vos vies, colporteur, prévôt, forestier, soldat, tavernier, cocher, vendeur de chandelles, mères de famille... allez remplir vos devoirs et prospérez. Mais observez bien les jours sacrés et les fêtes religieuses, mettez la barre à la porte tous les soirs, affûtez le tranchant de votre lame et, au nom de Sigmar, soyez vigilants contre les ténèbres.

Comme les lumières s'éteignent rapidement !

Ainsi se termine ma leçon.