

Les Principautés Frontalières

*« - Tu sens ça ? C'est le parfum du destin !
- C'est marrant mais moi, tout ce que je sens,
c'est l'odeur du fumier... »*

Jeunes ambitieux arrivant dans les Frontalières
avec l'espoir de se bâtir un avenir plus grand...

Séparées de l'Empire par les Montagnes Noires, les Principautés Frontalières sont en proie à des troubles constants, les seigneurs de guerre locaux passant leurs journées à tenter d'accroître la superficie de leur misérable royaume. C'est une terre réputée pour accueillir tous les déchets de l'Empire et tous les aventuriers avides des richesses qu'ils pourraient piller dans cette contrée sans foi ni loi. En réalité, il n'y a que trois raisons qui pourraient emmener quelqu'un dans les Frontalières : soit c'est un misérable qui souhaite tenter sa chance hors des frontières étriquées de l'Empire, soit c'est un misérable qui a gâché sa chance et se cache de ceux qui veulent lui faire payer, soit c'est un misérable qui est né là...

Les Frontalières sont un ensemble indescriptible de minuscules états. Les humains y vivent très majoritairement dans des hameaux, voire de petits villages qu'ils n'hésitent pas à appeler bourgs. Ce qu'ils nomment une cité ne serait qu'une modeste bourgade dans l'Empire. Les plus grands états peuvent compter quelques milliers d'habitants, les plus petits parfois seulement une centaine de citoyens. Le destin de telles Principautés est donc très souvent court et mouvementé. Maladies, invasions, monstres, famines, sécheresses, inondations, les raisons pour lesquelles une Principauté disparaît sont si nombreuses qu'il serait inutile de les lister. La caractéristique principale des Frontalières est donc son instabilité. C'est une région sauvage, où tout est possible, le meilleur pour les rares chanceux comme le pire pour la très grande majorité.

Historiquement, les Frontalières sont nées de la constitution des grands royaumes alentours et de l'Empire de Sigmar plus particulièrement. Nul n'a « construit » les Principautés Frontalières. Au contraire, il s'agit plutôt d'un assemblage des territoires dont personne n'a voulu. Délaissées par les puissants, ces terres sont devenues un asile pour tout ceux qui rêvaient d'un grand avenir et avaient la bêtise de croire qu'ils feraient mieux que les milliers d'ambitieux qui avaient eu la même idée avant eux. Et il en est donc ainsi depuis deux millénaires.

Il est des régions plus ou moins instables dans les Frontalières. Si les côtes, par exemple, sont sans cesse en proie aux convoitises des pirates et des marchands tiléens, ou que les abords des montagnes du Bord du Monde sont souvent dévastés par les Orcs, d'autres sont plus paisibles. Il est même parfois possible qu'un même pouvoir politique demeure pendant plus de dix ans. Parmi ces exceptions, la Route d'Argent fait figure de championne.

Ce chemin de pèlerinage est un des plus pratiqué du Culte de Sigmar hors de l'Empire. On dit que Sigmar lui même l'emprunta il y a de cela 2500 ans. Mais on dit tellement de choses... Cette route mène jusqu'en Cathay, et peu de pèlerins arrivent finalement à effectuer tout le trajet. Pour ne pas rendre le pèlerinage plus dangereux qu'il ne l'est déjà, le Culte de Sigmar a mis en place des patrouilles de Templiers. Mais la route est bien longue et les Templiers coûtent cher aux deniers du Culte. C'est pourquoi les paroisses ont mis en place un système de recrutement de mercenaires, des compagnies généralement bien équipées, mais demandant moins d'argent pour être entretenues. Ces compagnies sont composées en majorité de dévots, parfois même de moines, qui prêtent serment pour défendre les fidèles tout en vouant leur vie à Sigmar.

Ainsi, la région bénéficie d'un intérêt particulier de la part des autorités impériales, qui veillent à ce qu'elle ne soit pas trop en proie au chaos politique qui agite le reste des Frontalières. Tout ceci couplé aux intérêts économiques de la Route d'Argent, seul chemin viable menant à la lointaine Cathay et à ses richesses, a permis à quelques bourgades de connaître une richesse et une longévité hors du commun pour les Frontalières.

Le Monastère Untergang

Cet étrange monastère a été construit dans les ruines d'une ancienne scierie abandonnée. La scierie avait fermé à la suite d'un terrible incendie qui ravagea une grande partie du bâtiment, tuant des dizaines de personnes dont on ne retrouva que les cendres. Le chef de la Guilde s'était alors pendu après avoir tué sa femme et ses sept enfants. C'était il y a une cinquantaine d'années, et l'histoire était encore suffisamment fraîche pour que seuls des illuminés aient l'idée de reprendre un tel lieu. On dit qu'ils y vénèrent une Divinité proche de Morr. Les dévots sortent rarement du monastère ou de l'enceinte couvrant le potager. Parfois, des pèlerins empruntant la Route d'Argent veulent visiter le Monastère, mais l'accès est toujours refusé. Seul les quelques pèlerins venus explicitement recevoir la grâce en ce lieu peuvent y pénétrer.

REIHERDORF

Situé dans la Vallée de la Poudre, traversé par la Route d'Argent, cette bourgade vieille de 150 ans vivait essentiellement, comme ses quelques voisines, de l'élevage bovin ainsi que des pèlerins ou des voyageurs de passage. Depuis cinq ans, le village abrite une activité minière soutenue, allant jusqu'à accueillir plusieurs dizaines d'ouvriers qui ont creusé son sous-sol, ainsi que, dit-on, un artisan capable de produire une poudre noire exceptionnelle ! Reiherdorf, dans le temps, était aussi connu pour son cabaret accueillant, ses filles propres, et son alcool local de bonne qualité. On aimait y passer une nuit pour s'y reposer, avant de reprendre un long et pénible voyage. Mais la maladie a frappé cette région qui connaissait une étonnante stabilité depuis plus de vingt ans.

Ces bois, qui couvrent une bonne partie de la vallée de la Poudre et s'étendent bien au delà de celle-ci, sont typiques des Frontalières. Depuis des temps immémoriaux, des légendes courent sur ces bois comme sur la plupart des endroits sombres du Vieux Monde. Peu de gens s'y aventurent sans être bien accompagnés, et peu de gens savent vraiment quels dangers s'y cachent. Finalement rares sont ceux qui peuvent dire qu'il leur est arrivé malheur en traversant les bois. Mais les mythes ont la peau dure et, parmi les dangers réels, les Orcs ne sont pas à négliger. Effectivement, ces êtres imprévisibles et dangereux peuplent les forêts au delà du Col du Marcassin.

LA MURAILLE

Depuis plus de 300 ans, la Muraille empêche tout passage des peaux vertes, qui vivent au delà du Col du Marcassin, vers la vallée. Cette bâtisse colossale et imprenable fut construite avant l'époque de Magnus le Pieux. L'Empire était alors en guerre et de nombreux seigneurs cherchaient à s'étendre vers des contrées plus lointaines, dépensant des sommes folles dans l'élaboration d'édifices inexpugnables comme celui-ci. Depuis, le Seigneur et sa famille ont perdu toute forme de pouvoir, croulant sous les dettes et le désarroi politique. La gestion de la Muraille fut reprise par le Capitaine de la garnison qui occupait les lieux à l'époque, transformant ce passage en une cité franche, vivant en relative autarcie.

La poudre

Les armes à poudre noire sont de plus en plus fréquente dans l'Empire. Leur principe, connu depuis longtemps par les nains, est maintenant bien maîtrisé par les Hommes. Par contre, bien plus rares sont les armes à poudres noires permettant des tirs à répétition. De tels bijoux sont l'œuvre de spécialistes, d'ingénieurs au talent exceptionnel. Bien souvent expérimentales, ces armes sont parfois aussi dangereuses pour leur propriétaire que pour ses ennemis.

Myrmidia

Déesse originaire de Tilée selon les Tiléens, d'Estalie selon les Estaliens, elle est la patronne des soldats, des mercenaires et, de manière générale, de tout les hommes qui défendent leur foyer les armes à la main. Son symbole est une lance et un bouclier, un aigle, ou un soleil. Elle est assez présente dans les Frontalières et dans le Sud de l'Empire.

Néanmoins, pour subvenir à ses besoins, la Muraille dut taxer les villages de la vallée, en échange de leur protection vis à vis des invasions incessantes des tribus peaux vertes. La plus étonnante de celle-ci est la taxe sur la génération. Aucune femme n'est autorisée à rentrer dans ce lieu, c'est pourquoi, pour repeupler la Muraille, le Capitaine recrute des « volontaires » tous les dix ans dans la vallée. L'autre façon d'obtenir de nouvelles recrues est le temple Myrmidia qui se trouve dans la Muraille. Des chevaliers venant de l'Empire et de la Tilée, en quête d'ascension spirituelle et de faits d'armes viennent prêter serment pour défendre le col. Malgré l'imperméabilité de la Muraille, il arrive que des groupes d'orcs accèdent aux bois moroses. Ils sont alors généralement détectés par les vigies qui disposent d'une vue imprenable sur la vallée, et un système de phares informe les villages alentours du risque d'attaque.

La Société Impériale

« Tirons notre force de notre diversité ! »
Sigmar, Fondateur divinisé de l'Empire

Même si la vie dans les Principautés Frontalières est loin de ce qu'il est possible de connaître dans l'Empire, il est malgré tout vrai que beaucoup des habitants des Frontalières viennent de l'Empire et emporte avec eux certaines de leurs mœurs. Cet aperçu de la société impériale servira à poser les bases d'une culture commune de référence, même si de nombreux personnages n'entreront pas du tout dans le moule décrit ici.

LA NOBLESSE

L'Empire repose sur un système féodal vieux de 2500 ans. La noblesse le gouverne donc en théorie. Sa légitimité lui vient des armes. Ce ne sont ni les Dieux ni les hommes qui ont donné leurs droits aux nobles (même si le soutien des uns et des autres est loin d'être inutile), c'est leur capacité à défendre et à soumettre les populations par les armes. Aux origines de l'Empire, le peuple craintif des nombreux périls qui le menaçaient s'est abrité derrière la force des hommes les plus téméraires. Depuis, cette tradition ne s'est pas perdue : la noblesse s'acquiert au fil de l'épée, en prouvant sa capacité à défendre l'Empire.

Le devoir de la noblesse est simple : protéger l'Empire. Des menaces extérieures comme des menaces intérieures. De ce devoir découle un ensemble de droits et de privilèges tangibles ou moraux, le plus important étant sans doute le respect dû aux gens de la noblesse par le reste de la population. Manquer de respect à un noble, c'est à dire à un défenseur de l'Empire, c'est offenser l'Empire, l'Empereur, et Sigmar à travers lui. Certains n'hésitent pas à abuser de cette supériorité morale et se comportent avec énormément de condescendance avec le bas-peuple.

Régime politique

Les Principautés Frontalières sont un laboratoire d'expérimentation politique. Bien souvent, à la tête d'un territoire, il y a un Prince qui imite les régimes féodaux de l'Empire. Mais ce n'est pas toujours le cas et il n'est pas rare de voir s'instaurer des théocraties, des régimes militaires égalitaires, des démocraties ou, même, une absence totale de pouvoir centralisé. Chaque région des Frontalières a ses coutumes en matière de politique, de droit ou d'économie, ce qui ne manque pas de désarçonner les Impériaux de passage.

Dans les Frontalières, la noblesse de l'Empire n'a théoriquement aucun pouvoir. Mais un noble qui s'aventure dans ces contrées finit souvent à la tête d'une Principauté ou d'une bande de pillards. Les habitudes ont la vie dure et les gens ont toujours tendance à se soumettre instinctivement aux nobles ou, tout du moins, à leur montrer un respect qu'ils ne montreraient pas forcément à d'autres. Et puis, un noble qui vient dans ces terres est souvent un homme désespéré qui a vu son destin contrarié par un courtisan ou un aîné trop présent. Mieux vaut ne pas irriter ce genre de personnes...

Les Dieux protègent l'Empire et leur pouvoir est indéniable. Nul dans l'Empire n'ose rejeter l'existence des Dieux. Il en existe une multitude mais les plus importants forment un panthéon d'une douzaine de divinités. Leurs représentants forment des clergés puissants et influents auxquels la société impériale a souvent confié des rôles clés.

Les Dieux du Chaos

Il existe quatre Cultes interdits qui sont malgré tout, pour le plus grand malheur de chacun, très influents dans l'Empire. Les Cultes du Chaos visent à corrompre tout ce qui existe et, si les Impériaux les pourchassent, c'est avant tout parce qu'ils les craignent et qu'ils savent leur pouvoir bien réel. Nul n'oserait remettre en question l'existence des Dieux de la Ruine et beaucoup leur envoient même parfois de discrètes prières pour les supplier de les épargner.

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

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

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

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

- Le Clergé de Sigmar. Sigmar est le Premier Empereur, le Fondateur et Protecteur de l'Empire. Son Clergé est donc considéré comme un phare spirituel. Si la noblesse est le marteau qui frappe les ennemis de l'Empire, le clergé de Sigmar est l'enclume. Les prêtres de Sigmar sont partout et ils jouissent d'une grande influence sur la population. Trois voix (sur quinze) au Collège des Électeurs reviennent aux plus grands représentants de Sigmar et nul Empereur ne peut plus être sacré sans le soutien du Culte. L'actuel Empereur est d'ailleurs issu d'une famille d'anciens légats sigmarites. Ainsi, aucune décision ne peut se prendre si elle froisse les sigmarites.

- Le Clergé de Morr. Morr est le Dieu des Morts et des Rêves et son Culte encadre la vie d'un homme. A dix ans, chaque enfant reçoit d'un prêtre un oracle de sa mort, lui permettant d'entrer dans l'âge adulte dans l'acceptation de sa fin à venir. A la nouvelle année, Hexensnacht, les offrandes sont nombreuses aux temples pour remercier le Dieu des Morts d'avoir laissé passer l'année et pour le supplier de repousser la mort d'un an de plus. Au terme de son existence, un citoyen de l'Empire reçoit les derniers sacrements dans les Jardins de Morr où il sera incinéré ou enterré suivant les coutumes locales. La crainte du trépas et l'angoisse de l'avenir sont si importants chez les Impériaux que les oracles de Morr sont régulièrement consultés et que, donc, leur influence spirituelle est loin d'être négligeable.

- Le Clergé de Shallya. Shallya est la déesse de la guérison. Son Clergé ne compte que des prêtresses ayant fait vœu de pureté. Leurs soins sont gratuits mais, contrairement aux médecins, elles se refusent la plupart du temps à soigner un mourant dont l'heure est naturellement venue. Les Impériaux lui vouent une grande adoration et une prêtresse est souvent appelée à la naissance d'un enfant pour le bénir. En remerciement, à chaque anniversaire, les proches du concerné apportent des offrandes au Temple pour remercier Shallya de veiller sur lui année après année. Divinité bienfaitrice par excellence, son Clergé ne jouit pas d'un grand pouvoir mais le peuple de tout l'Empire serait terriblement offensé que l'on s'en prenne à ses prêtresses.

- Le Clergé de Ranald. Ranald, le Dieu des Voleurs, des Marchands, des Illusions, de la Chance, des Espérances, et de bien d'autres choses encore... Ranald, le Dieu aux milles Visages, est interdit dans l'Empire pour ses liens avérés avec le monde du crime, d'une part, et avec les agitateurs politiques avides de démocraties qui souhaitent mettre à bas l'antique système féodal. Mais s'il est caché, le Culte de Ranald n'en est pas moins puissant, et nombreux sont les miséreux qui remettent leurs sorts entre les mains de celui qui offre à chacun une chance de s'illustrer dans sa vie.

Il existe évidemment d'autres clergés mais ceux-ci sont les plus influents sur la société impériale. Ceux-ci disposent ainsi de nombreux privilèges parfois proches de ceux dont dispose la noblesse. C'est pour cette raison que le clergé a toujours représenté le grand rival de la noblesse et nombreuses sont les guerres et les conflits qui avaient pour toiles de fond une lutte d'influence entre ceux qui portent l'habit et ceux qui portent l'armure. Mais si offenser la noblesse s'est offenser l'Empire, offenser un prêtre c'est offenser son Dieu. Et même si rares sont les clercs capables de véritables miracles, peu nombreux sont ceux qui manquent de respect aux représentants des Dieux. Et ça, même dans les Frontalières, on ose pas.

LA BOURGEOISIE

Sous ce vocable, se cache une population extrêmement variée, mais qui désigne une catégorie particulière de la société impériale : ceux qui contrôlent le pouvoir économique. Si la noblesse a le droit de frapper monnaie et d'éditer des taxes et des impôts, elle n'a pas pour habitude de travailler. De fait, c'est devenu un interdit moral. Elle reste donc majoritairement étrangère au monde de la production et de la consommation de richesse. Et si la paysannerie est responsable de la majeure partie de la production de richesse de l'Empire, elle ne contrôle pas vraiment le commerce des biens qu'elle produit. Ce vide dans la société impériale a été comblé par les bourgeois. Marchands, artisans, usuriers, les bourgeois vivent de l'argent et se servent de l'argent pour accroître leur pouvoir et leur influence.

Les bourgeois ont pris conscience depuis peu du pouvoir qu'ils avaient acquis. Ils se voient maintenant comme le cœur de la société, son moteur et son ciment. Nul ne venant les contredire, ils ont trouvé l'audace d'affirmer leur prétention à plus de pouvoir. Dans toutes les villes de l'Empire, des plus petits bourgs aux plus grandes cités, se sont constitués des assemblées, qui peuvent prendre différents noms suivant les régions, où se discute la politique de la cité. Simple corps consultatif auprès de la noblesse, il serait cependant imprudent de la part de ceux qui dirigent d'ignorer l'avis des bourgeois.

Citoyens secondaires

Les étrangers, les femmes et les enfants sont des citoyens secondaires de l'Empire. Cela est moins vrai dans les Frontalières. D'abord, il n'y a pas à proprement parlé d'étrangers dans ces terres où sa patrie fait parfois la taille d'un village. Ou, plutôt, il y a beaucoup d'étrangers. Du coup, les Feontaliers ont tendance à être bien plus tolérants à leur égard. Quant aux femmes et aux enfants, leur statut est très particuliers. Si, comme dans l'Empire, un enfant de moins de dix ans n'est pas à proprement parler un être humain aux yeux des adultes, les enfants plus âgés sont souvent vus comme des adultes dans ces contrées sauvages. Et les femmes jouissent souvent des mêmes droits en théorie que les hommes, même si en pratique, bien souvent, le droit découle de la force, dans les Frontalières, et que les femmes en sont souvent moins bien fournis.

Les humains sont un peuple de sorciers. Aussi cruel que puisse être cette vérité pour certains, de tout temps l'Homme a su manipuler les forces de la magie pour acquérir du pouvoir. Souvent, cela avait des effets désastreux. Malédiction, réanimations de morts, invocations de démons, les sorciers des temps d'avant la création de l'Empire utilisaient leur don pour répandre la Ruine autour d'eux et accroître leur pouvoir personnel.

Ainsi, quand l'Empire fut créé, les sorciers en furent bannis et chassés. Durant des siècles, chaque personne présentant des affinités avec la sorcellerie fut traquée par les nobles, les prêtres, ou la populace affolée, pour être lapidé, écartelé, brûlé. Par la force des choses, les sorciers, craintifs de leurs prochains, s'isolèrent à l'écart de la civilisation, et les Frontalières en accueillirent beaucoup. Évidemment, la plupart devenaient fou. A moins que, animé d'une profonde rancœur envers ceux qui voulaient les tuer, ils offraient leur âme au Force de la Désolation, confirmant ainsi l'adage qui voulait que tous les sorciers étaient des êtres malfaisant.

La situation est restée en l'état durant des siècles. Puis il y eut la Grande Guerre contre le Chaos, il y a plus de deux-cent ans. Le Vieux Monde était au bord du gouffre. Le Kislev, dernier rempart entre l'Empire et les Hordes de la Désolation, suppliait l'armée impériale d'intervenir. L'Empire, désunit, s'en remit au jugement de son nouveau guide. Magnus le Pieux demanda l'aide de tous, y compris de ses alliés les plus lointains : les elfes. Teclis d'Ulthuan, Archimage elfe, vint rendre visite aux hommes et discuta longuement avec le jeune Empereur. Tous deux prirent alors une décision. Combattre le feu par le feu. Redonner aux Hommes le contrôle de la magie pour combattre les créatures nées du Chaos. Former des sorciers. Cette décision provoqua un véritable tollé. Lorsque Altdorf, qui n'était pas alors capitale impériale, fut choisi pour abriter les Collèges de Magie, ses habitants fuirent en masse la cité, de crainte de tous être avalé par des démons nés de la magie. Ou bien pire encore. La ville, presque vide, fut livrée aux sorciers qui vinrent recevoir l'apprentissage des elfes. Le contrat était simple : ceux qui acceptaient de se présenter devant l'Empereur et de jurer allégeance deviendraient des sorciers officiels ; tous les autres seraient traqués et exterminés.

Depuis deux cent-ans que les Ordres existent, la situation a peu évolué. Même si les habitants d'Altdorf sont maintenant habitués à la proximité des phénomènes magiques, il n'en va pas forcément de même du reste de l'Empire. Nombreux sont encore ceux qui craignent, voire haïssent, les sorciers. Mais on ne s'attaque pas à ce que l'on craint trop, surtout lorsqu'ils peuvent tenir entre leurs doigts votre vie ou votre mort.

Les Elfes

Peuple le plus ancien du Vieux Monde selon les légendes (bien que ce prestige leur soit disputé par les Nains), les Elfes passent pour être les maîtres de la magie. Créatures raffinées, vivant dans les forêts et sur les mers, les elfes ont depuis l'aube de l'Empire presque tous quitté le Vieux Monde pour l'Île d'Ulthuan. Depuis, ils évitent de s'ingérer dans les affaires des Hommes. Mais l'Archimage Teclis semble s'être pris d'affection pour les Hommes et c'est sans doute pour cela qu'il fut le seul, avec deux de ses proches, à répondre à la demande d'aide de Magnus le Pieux. Son immense savoir a suffi à codifier toute la magie de l'Empire et, s'il est certes le mage le plus puissant même chez les elfes, les humains restent rêveurs en songeant aux armées de guerriers et mages elfes qui pourraient combattre le Chaos à leur côté... si seulement ils quittaient leur île...

L'Empire est une société essentiellement rurale. Il ne compte que quatre grandes cités que sont Altdorf, Nuln, Middenheim et Talabheim et une dizaine de villes de relative importance. Pour le reste, entre bourgs, villages et hameaux, la population impériale vit à la campagne. La richesse principale vient du sol et ce sont les paysans, mineurs, bûcherons et autres pêcheurs qui font vivre les autres citoyens de l'Empire. Pourtant, ils n'ont aucun pouvoir. Absolument aucun. Écrasés par les taxes et la bourgeoisie, soumis au bon caprice de la noblesse et des saisons, vivants dans la crainte des sorciers et des Dieux, les paysans vivent une existence sur laquelle ils ont bien peu de contrôle.

De temps à autre, naît une révolte. Mais celles-ci sont rares tant est forte la croyance chez le bas-peuple que sans la noblesse et le clergé l'Empire serait en proie aux démons du Chaos. Mais, qu'ils travaillent à la campagne ou qu'ils soient partis chercher une promesse de travail plus gratifiant en ville, la vie du bas-peuple est parfois si rude que certains en viennent à souhaiter que le Chaos n'emporte l'Empire. C'est ainsi que les Dieux de la Désolation trouvent dans le cœur de ceux qui se sentent opprimés une écoute toute particulière. Pour combattre cette tentation au désespoir, l'Empire a dans un premier temps réprimé aveuglément les Cultes interdits. Mais pour les empêcher de renaître encore et encore, il est maintenant admis qu'il vaut mieux parfois un peu relâcher la pression qui s'exerce sur les paysans et partager avec eux un peu de richesse et de pouvoir politique.

Tous ceux qui sont poussés au désespoir ne se tournent pas vers le Chaos. Certains choisissent de prendre les rênes de leur destin et de contourner les lois de la société. Ils deviennent des criminels. Simples bandits de grand chemin et brigands dans les campagnes, ou véritables guildes de voleurs dans les villes, ils ont comme point commun de vouloir s'approprier par la ruse et les armes ce à quoi ils n'ont pas droit : l'argent, le pouvoir, parfois le respect. Sous la direction des Barons du Crime, se développe un idéal révolutionnaire où il serait offert à tous une égalité des chances d'obtenir une part du gâteau. Et si ces organisations contournent la loi, c'est qu'elles n'ont pas encore le pouvoir de la changer.

Il existe un autre moyen de s'extraire de sa condition : l'aventure. Le Vieux Monde est une terre dangereuse et l'Empire regorge de péril que peu de gens osent affronter. Pour ceux qui n'ont pas froid aux yeux il existe de nombreux moyens de trouver la richesse ou le respect : cultes du Chaos à détruire, monstres à abattre, brigands à capturer, antiques tombeaux à piller, les défis ne manquent pas. Les aventuriers et les vagabonds sont partout mal vus mais partout nécessaire.

La sexualité

La sexualité d'un citoyen de l'Empire est relativement simple : elle doit servir à la procréation. La plupart des couples sont fidèles et, comme l'on se marie très jeune, il n'est pas rare qu'un couple ne connaisse jamais d'autres partenaires. Mais l'infidélité n'est pas un crime. De fait, les mariages et les divorces sont relativement libres et l'époux ou épouse offensé peut rompre ou non le mariage. Au final, la société s'occupe assez peu des questions sexuelles et c'est à chacun de faire comme bon lui semble. L'homosexualité n'est pas non plus perçue comme un crime ou une maladie mais elle est tout de même assez mal vue en société. De fait, il n'existe pas de couples homosexuels officiels et il s'agit malgré tout d'un sujet récurrent de railleries. La sexualité de groupe est très mal perçue. Elle est considérée comme un vice et est donc associée à une pratique propre aux Cultistes de Slaanesh. Les participants à une orgie seront donc pourchassés comme tel. Parmi les autres vices communément admis, le sexe avec des animaux, des non-humains ou des membres de la famille proche est pareillement rejeté. Au sujet de l'enfance, le sujet n'est pas très clair pour les enfants âgés de dix à treize ans. Au-delà, ils sont admis comme sexuellement matures par les impériaux. Plus jeune, ils sont presque considérés comme des animaux et coucher avec un enfant est donc fortement infamant pour la personne concernée (mais nul ne se souciera du traumatisme de l'enfant).

Ils sont considérés comme des parasites et des voleurs mais, pourtant, on hésite pas à faire appel à eux. Ils font le travail que nul n'ose accomplir. Parfois, ils gagnent de quoi finir leurs jours heureux mais, le plus souvent, la fin de leurs jours est plus proche qu'ils ne le voudraient.

Ceux qui ne veulent prendre le risque de vivre hors de la loi ou sur les routes, mais qui ne peuvent se contenter d'une vie de labeur, se tournent souvent vers la prêtrise ou, au pire, vers le métier des armes. Après tout, il s'agit encore du meilleur moyen d'espérer accéder à la noblesse reste le plus souvent lettre morte et c'est une vie d'obéissance qu'endure ceux qui veulent servir l'Empire par l'épée. Rester au calme, caserner à la garde d'une ville ou d'une place forte, signifie ne jamais pouvoir accomplir d'exploit remarquable mais, à l'inverse, avoir l'honneur de partir pour une grande bataille est pour beaucoup la promesse d'une mort certaine. Au final, la plupart des soldats finissent en vétérans amers et perpétuellement ivres, finissant par grossir les rangs des criminels ou des paysans.

Ainsi, hormis la prêtrise (ou la sorcellerie lorsqu'il a la chance de développer des affinités avec la magie), il existe peu de moyen réellement efficace pour un homme du peuple de s'extraire de sa condition peu enviable. Alors certaines communautés se retirent tout bonnement de cette société qui ne peut selon eux plus rien leur apporter. Parfois communauté religieuse, le plus souvent simple hameau paysan vivant au fond des bois ou des montagnes, ils sont dans tout les cas considéré comme hors-la-loi puisqu'ils ne soumettent plus à l'autorité d'aucun seigneur, ni à aucune taxe. Mais ces gens n'étant une menace pour personne ils sont bien souvent laissés en paix. Par l'Empire, du moins. Parce que les Hommes-Bêtes, les cultistes du Chaos ou les Peaux-Vertes voient souvent dans ces petites communautés des victimes de choix pour leurs exactions... Les Principautés Frontalières sont pleines de ces communautés, de ces rebuts de l'Empire, de ces hommes qui ont espérés trouver ailleurs un meilleur destin.

Gunnred et Khaine

Tous les criminels ne sont bien évidemment pas de romantiques révolutionnaires aux nobles idéaux. La plupart sont des brutes. Et si beaucoup vénèrent Ranald et évitent donc la violence gratuite, certains ne s'impose même pas ce genre de barrière. C'est le cas des adeptes de Gunnred, le Dieu de la Peur, qui vivent de la terreur qu'ils infligent à leur prochain. Pour eux, la force brute est une arme tout autant que l'intimidation. Comme le monde ne leur a pas fait de cadeau, ils ne sont pas disposés à leur en faire. Pourchassés dans tout l'Empire, les adeptes de Gunnred font rarement de vieux os. Bien pire qu'eux, les adeptes de Khaine, le Dieu du Meurtre, sont animés d'une telle haine de l'humanité qu'ils offrent rituellement à leur Dieu les dépouilles de leurs victimes.

LUMIÈRES ET OBSCURANTISME

Les temps changent. L'Empire est en paix relative depuis deux cent ans et la bourgeoisie et les sorciers ont totalement changé la société. Symbole de ce nouvel essor, les universités de Nuln et d'Altdorf sont de véritables foyers de modernité politique, scientifique, artistique. Dans de nombreux domaines, les universitaires bousculent les habitudes. Les chirurgiens repoussent les limites de la mort ; les ingénieurs révolutionnent l'art de la guerre avec l'utilisation de la poudre ; les philosophes bouleversent la pensée politique et les artistes les codes esthétiques ; et les explorateurs vont même jusqu'à découvrir un nouveau monde au-delà des océans !

Pour beaucoup, tant de changement en si peu de temps est difficile à accepter. Surtout, il ne faut pas oublier que Tzeentch, l'un des quatre Dieux de la Ruine est la personnification du Changement. Aller contre les traditions est donc assimilé à une influence chaotique. Évidemment, la société impériale a évolué au fil des siècles, mais jamais aussi vite. Pour beaucoup, un vent du chaos souffle sur les universités : les chirurgiens ne doivent pas fouiller l'intérieur des corps baignés de sang (attribut de Khorne) ; les ingénieurs polluent l'air de leurs poudres et de leurs miasmes (attribut de Nurgle) ; les philosophes et les artistes tirent leurs pensées et leurs œuvres non de la réalité concrète mais de leur imagination (attribut de Slannesh) ; et qui sait quelles horreurs inconnues vont revenir de ce Nouveau Monde (attribut de Tzeentch).

Personnification de l'obscurantisme religieux et traditionaliste, les Répurgateurs sont devenus dans le folklore le plus grand rempart contre le Chaos. Leur mission : traquer au nom de l'Empereur les mutants, les sorciers renégats et les corrompus. Les Répurgateurs ont d'immense droit de justice. Au nom de l'Empereur, ils peuvent lever un tribunal quand ils le souhaitent, mener l'enquête, porter les accusations, et prononcer la sentence. Ils ont droit de vie ou de mort sur tous, hormis l'Empereur. Mais, dans la pratique, aucun Répurgateur n'utilise l'entière de ses droits. L'Empereur sait très bien que s'il se met à envoyer ses hommes condamner librement des bourgeois, des nobles, des prêtres ou des sorciers, sans contrôle aucun, il va droit vers une fronde.

Ainsi, la plupart des Répurgateurs se contentent d'arpenter la campagne et de lever des tribunaux populaires pour brûler les sorcières et les mutants locaux. Évidemment, les accusations mensongères sont légions et bien peu se soucient réellement du travail bien fait. Mais certains Répurgateurs aiment aller au cœur des choses et traquer réellement le Chaos. Ils sont alors des limiers redoutables, que rien n'arrête, si bien que nul ne peut s'empêcher de trembler lorsqu'il entrevoit la silhouette d'un Répurgateur surmonté de son traditionnel chapeau à large bord.

Les Répurgateurs, tout comme les Sorciers ou n'importe quel autre agent de l'Empire n'a en théorie aucune autorité dans les Principautés Frontalières. Mais rares sont ceux qui osent leur dire en face...

Athéisme et monothéisme

Les Impériaux sont polythéistes. Tous. Évidemment, la plupart vénèrent un ou deux Dieux en particulier, suivant leur mode de vie, mais tous les Dieux sont respectés. Même les Dieux interdits sont reconnus comme existant et ils sont, au pire, craints. Mais il existe des hérésies. Deux Cultes ont de fortes tendances monothéistes. Le Temple de Sigmar, en tant que religion d'État, connaît une tendance à vouloir s'imposer comme Culte unique au sein de l'Empire. Mais cette vision reste encore minoritaire parmi les sigmarites même. Par contre, nombreux sont les adeptes de Ranald à voir en lui un Dieu unique et tous les autres comme des manifestations, des ruses, du Dieu aux Mille masques. Une telle affirmation provoque évidemment la colère des autres Cultes et cela n'est sans doute pas étranger à l'interdiction du Temple de Ranald.

Si le monothéisme est donc rare dans l'Empire, l'athéisme l'est encore plus. De fait, personne ne s'affirme athée, sous peine de mort. Pourtant, certains philosophes n'hésitent pas à écrire, dans des livres jetés au bûcher par les autorités, que les Dieux ne seraient qu'une manifestation de la Magie et que nulle conscience supérieure ne protège ou ne guide l'Humanité, seule face au Chaos et au Néant.

Géographie

La géographie est une science presque inexistante dans le Vieux Monde. La cartographie n'en est qu'à ses balbutiements. Malgré les expéditions d'intrépides explorateurs, il existe de nombreuses régions encore largement méconnues. Les Frontalières ne font pas exceptions, bien au contraire. L'essentielle de la géographie humaine peut se résumer en quelques lignes. Les hommes s'établissent autour des fleuves ou des grandes routes et bâtissent leurs villes le plus souvent en hauteur. Les forêts et les montagnes constituent des zones relativement vides de peuplement. Les maladies, les guerres et le Chaos rendent les communautés humaines effrayées par leur environnement. Les Frontalières constituent pour la plupart des gens qui y vivent un vaste monde qu'ils n'auront jamais le loisir d'explorer.

LES VOISINS

L'Empire. L'Empire, majoritairement couvert de forêt, est la plus grande puissance humaine du Vieux Monde et la Vallée de la poudre, situé au nord des Frontalières, est soumis à son influence. La Province la plus proche de la Vallée de la poudre, l'Averland, est l'un des greniers à blé de l'Empire, connu pour ses mines et ses pâturages. Tout les impériaux méprisent les Frontaliers, mais ces coquins perdent de leur superbe s'ils se retrouvent le cul crotté, en exil loin de chez eux.

La Bretonnie. Royaume occidentale fondé par une tribu cousine de celles qui fondèrent l'Empire, la mentalité de ses habitants est bien différente de celles de l'Empire. Là-bas la noblesse est toute puissante, on y vénère une mystérieuse Dame du Lac, la bourgeoisie est quasiment inexistante et les paysans s'accouplent avec des cochons en mangeant des escargots.

L'Estalie. Royaume situé au sud de la Bretonnie, peuplé par des descendants de tribus plus anciennes que celles qui fondèrent l'Empire, l'Estalie est une terre décadente où les bourgeois, les nobles et les prêtres se vautrent dans un confort insolent.

La Tilée. Fédération de cités au sud de l'Empire, c'était autrefois un civilisation florissant. Aujourd'hui seuls gouvernent les pirates et les nobles corrompus. Mais les mercenaires qui sont originaires de cette contrée font d'excellents combattants.

Les Strygiani

Il existe un peuple dans l'Empire qui ne sont ni des étrangers ni des Impériaux : les strygianni. Perçus comme des sorciers et des voleurs, ces vagabonds des fleuves et rivières du Vieux Monde sont entouré de peur et de mystère. On raconte qu'ils sont les réfugiés errants d'un Royaume détruit il y a des millénaires et qu'ils auraient offerts leurs cœurs aux maîtres de la nuit : les Vampires. De fait, même s'ils sont craints, nul n'ose les pourchasser, de peur de s'attirer le courroux de sinistres créatures. Ils sont nombreux dans les Frontalières : on dit que leur antique Royaume se trouvait au sud des Frontalières.

Des terres plus lointaines encore font parfois naître des récits fous chez les aventuriers qui viennent en parler, le soir, dans les tavernes de tout les bourgs de l'Empire.

Le Kislev. Au nord-est de l'Empire, le Royaume des Glaces est sans doute le plus proche voisin de l'Empire par le cœur. Mélange de tribus cousines aux tribus impériales et de peuplades venus du nord, on y vénère globalement les mêmes dieux que dans l'Empire et la mentalité n'y est pas si différentes. Notons quelques différences cependant : seules les femmes ont là-bas le droit de pratiquer la magie, la justice est bien souvent sommaire et familiale et les fantômes y sont plus nombreux que les hommes-bêtes ou les orques. De fait, le Kislev est une terre rude où la mort est omniprésente. C'est le seul rempart entre l'Empire et les Désolations du Chaos, plus au nord. Ainsi, une alliance indéfectible s'est noué entre les Impériaux et les Kislevites et ceux-ci n'ont pas oublié que Magnus le Pieux les sauva du Chaos il y a deux cent ans.

La Norsca. Au delà des mers du nord, se trouve un territoire montagneux peuplé de guerriers blonds que les Teutogen ont chassé de l'Empire il y a des millénaires. Ils ont depuis voué leur âme au Chaos et viennent, dans leur navire, piller les côtes du Nordland et de l'Ostland, brulant les villages, violant les femmes et asservissant les enfants en esclavage.

L'Arabie. Au sud des mers qui bordent l'Estalie, une civilisation puissante s'est établie au cœur d'un désert aride. On les dits farouches guerriers, nécromants, et vouant une haine farouches aux Dieux de l'Empire.

Les Terres des Morts. Au sud des Principautés frontalières se trouvent un désolation désertique, vestige d'une antique civilisation légendaire nommé Néhékara. On dit que là-bas, les morts marchent et que les vivants meurt.

Les Terres du Sud. Fabuleuse contrée couverte de forêt et de richesses, elle est cependant peuplée d'hommes à la peau noir que beaucoup d'impériaux considèrent comme des mutants.

L'Ind. Royaume fabuleux loin au delà des Montagnes du Bord du monde, à l'est de l'Empire, l'Ind est une destination de choix pour les aventuriers et les marchands intrépides qui en rapportent des récits et des richesses incroyables.

Cathay. Autre royaume étrange, à l'est de l'Ind.

Ulthuan. Mystérieux royaume des elfes des mers, au milieu de l'océan à l'ouest de la Bretonnie, il est interdit aux hommes

Le Nouveau Monde (ou Lustrie). De l'autre côté de l'océan occidentale se trouve le Nouveau Monde. Destination qui fait rêver plus d'un aventurier et qui attirent nombre de commerçant. On dit que là-bas les rivières sont faites d'or et que les forêts regorgent de fruits et de gibier. Mais les expéditions sont rares. La plupart périssent en mer et peu reviennent.

Les Nains

Les Nains, alliés de Sigmar aux temps jadis, jouissent toujours d'un grand respect auprès des hommes. Leur fidélité à protéger les Montagnes aux frontières de l'Empire contre les invasions de Peaux-Vertes signe chaque jour l'alliance indéfectible qu'il existe entre les deux peuples. Il n'est pas rare de voir des Nains dans les cités impériales et parfois des quartiers entiers, comme à Middenheim, leur appartiennent. Brillants guerriers, forgerons et ingénieurs émérites, l'Empire doit beaucoup à ses alliés trapus et barbus. Par contre, les Frontalières, ils s'en cognent, les nabots ! Il n'y a que les parias, pourfendeurs de troll et autres alchimistes hérétiques pour fouler le sol des Frontalières avec fureur et mépris.

Bestiaire

Monstrueux

LES VALLÉE DE LA POUFRE

La Vallée de la Poudre est un endroit relativement paisible, par rapport à ce qu'il est possible d'y trouver ailleurs dans les Frontalières. Les plus grands périls sont sans doute les brigands ou les groupes de mutants en maraude, fuyant l'Empire. Par contre, les Bois Moroses regorgent de créatures dangereuses, au premier rang desquels se trouvent les orcs !

LES PEUX VERTES

Les Peaux-Vertes viennent d'au delà des Montagnes du Bord du Monde, à l'Est. Sous cette appellation sont rassemblés un ensemble de peuples dont les plus connus sont les orques et les gobelins. Ils prient leurs propres dieux, ont apparemment un semblant de culture et une intelligence un peu plus évoluée que celle d'un animal. Mais leur nature malfaisante en font les compagnons des forces du Chaos et les ennemis des Hommes et de tout les autres peuples libres. Dans les Frontalières, les Peaux-Vertes sont un véritable fléau. Il n'est pas rares que des groupes de plus de dix-mille têtes traversent et dévastent des régions entières. On dit même que si Sigmar lui-même ne s'est jamais aventuré ici avec ses armées, c'est parce qu'il savait que les orcs tenaient ces terres pour leur territoire.

Les orques sont à peine plus grand que les humains mais cela tient du fait qu'ils se tiennent souvent voutés. Ils sont extrêmement massif et leur visage est à mi chemin entre celui d'un homme très laid et d'un sanglier sans poil, avec de petites oreilles, un front bas, de grosses arcades, de petits yeux et une énorme bouche garnie de crocs et de défenses. Le goblin est lui beaucoup plus petit, bien plus fluët, et sa peau est bien souvent plus vive que celle des orques. Leur visage chafouin témoigne de leur caractère retors.

Dans les tribus Peaux-Vertes, le commandement revient souvent au plus fort, si bien que ce sont les orques qui dirigent. Les gobelins sont de toutes manières des faibles, doublés de lâches, si bien qu'il suffit bien souvent de tuer les orques qui mènent les troupes pour faire fuir les gobelins qui les accompagnent. Mais hors d'un champ de bataille les gobelins sont un véritable fléau, pillant les cultures et massacrant les troupeaux. Ils n'hésitent pas non plus à enlever les enfants pour les sacrifier ou les brutaliser, prenant un plaisir sadique à profaner ce qui est cher aux hommes.

Les goules

Ce sont des créatures qui ressemblent fort à des humains courbés, maigres et difformes aux yeux habités d'une lueur sauvage. On pense qu'elles liment leurs dents et disposent donc de rangées de crocs triangulaires et effilés qui sont parfaits pour mordre et déchirer la chair. Mais plus encore, ce sont leurs griffes qui sont redoutables. Leurs mains et leurs doigts sont raides et durs, leurs ongles se muant en serres robustes qui secrètent en permanence un venin noir et visqueux. Les goules sont pourvues d'une intelligence animale, mais celle-ci est en conflit permanent avec leur insatiable faim de chair. Certains prétendent qu'ils s'agissaient avant d'être humains ayant succombé à d'insatiables et cruels appétits. On prétend que les goules vivent en communauté dans lesquelles elles singent les rapports humains.

L'influence subtile et perverse du Chaos s'empare de l'esprit et du corps de ses victimes. Si certains adorent volontairement les Puissances de la Corruption, en quête de pouvoirs et de richesses, d'autres subissent à vie les conséquences d'une rencontre involontaire ou imprudente avec une manifestation du Chaos. Les Frontalières ont toujours été un important repaire de mutants. Des humains monstrueux se sont rassemblés en communauté vivant de vols et de violences pour pouvoir subsister. Ces dégénérés mènent en général une existence de paria. Ils ont un aspect misérable, tentant de survivre comme ils le peuvent.

Aucun mutant ne se ressemble. C'est d'ailleurs ce qui le caractérise et qui permet aux Répurgateurs de soupçonner n'importe qui d'en être un. Certains naissent ainsi, d'autres le deviennent, volontairement ou non. Il est admis qu'une forte exposition à un objet ou un être pervertie par le Chaos produit des mutations. Celles-ci peuvent prendre des formes très voyante, comme une fourrure bleue vive sur l'ensemble du corps, ou une deuxième tête poussant sur le front de la première, alors que d'autres mutations sont plus discrètes, comme peut l'être un œil au milieu du nombril ou des vers vivant au fond de la gorge.

L'attitude des Frontaliers à l'égard des mutants a toujours été ambivalente. Ils sont pourchassés car leur corps appartient maintenant au Chaos et, si ce n'est pas déjà le cas, ce sera bientôt le tour de leur esprit. Ils sont voué à la damnation et le salut de l'Humanité passe par l'éradication de ses mutants. Pourtant, nombreux sont ceux qui éprouvent de la pitié ou de la compassion pour eux, n'oubliant pas que la plupart ne l'ont pas choisis et qu'ils étaient autrefois humains. Ainsi, même si tous se disent favorable à l'extermination des mutants, il n'est pas toujours évident de fourrer dans un sac pour le bastonner le bébé qui a eu le malheur de naître avec un tentacule à la place du bras gauche.

ET LE RESTE ?

Des Hommes-Rats ?

Une légende tenace se propage dans l'Empire et ce depuis la Grande Peste de 1111. Il existerait des hommes-rats qui vivraient sous la terre, creusant partout des galeries souterraines, dans le but de devenir un jour les maîtres du monde. Ce sont évidemment des fadaises. Il existe vraisemblablement des mutants à tête de rat, pourquoi pas, un ou deux, mais imaginer qu'il en existe une armée entière tapie sous le monde n'est qu'un conte.

Zombies errants, démons invoqués par erreur, momie enfermée dans son caveau ancestrale, monstres innommables, les Frontalières sont le repaire de créatures effrayantes qu'il serait impossible de lister entièrement. Mais le dernier péril que les hommes aient eu à affronter dans cette contrée est si petit qu'il n'est même pas visible : la maladie, la mort invisible et son cortège d'angoisse qui poussent à se protéger de son ancien ami. Finalement, le plus grand fléau des Frontalières, depuis deux mille ans, c'est la désunion des hommes.