

WARHAMMER LE JEU DE ROLES FANTASTIQUE

REPERTOIRE

GEOGRAPHIQUE

DE L'EMPIRE

Par Stéphane Guyon

AVANT PROPOS DE L'AUTEUR.....	4
PRESENTATION DE L'EMPIRE EN 2515	5
REPARTITION DES POUVOIRS POLITIQUES DANS L'EMPIRE	7
Les grandes familles de l'Empire	7
La cour impériale	8
CHRONOLOGIE IMPERIALE.....	12
DEMOGRAPHIE DU VIEUX MONDE.....	13
A) Estimations générales.....	13
B) Les grandes villes du vieux monde.....	13
C) L'Empire	14
1) Le Reikland.....	14
2) Les provinces du Nord	15
3) Les autres zones	15
LES FORCES MILITAIRES DE L'EMPIRE	17
Les ordres militaires.....	17
LA PROVINCE DU REIKLAND.....	20
A) Présentation générale	20
B) Les forces militaires du Reikland.....	20
C) Les forteresses du Reikland.....	20
D) Les principales villes du Reikland.....	21
LE GRAND DUCHE DU MIDDENLAND.....	23
A) Présentation générale	23
B) Les principales villes du Middenland.....	23
LA CITE SOUVERAINE DE MIDDENHEIM	25
A) Présentation générale	25
B) Les principales villes de la région de Middenheim.....	25
LA BARONNIE DE NORDLAND	27
A) Présentation générale	27
B) Les principales villes de la baronnie de Nordland	27
LA CITE SOUVERAINE DE TALABHEIM	29
A) Présentation générale	29
B) Les principales villes de la région de Talabheim	29
LA BARONNIE DE HOCHLAND	31
A) Présentation générale	31
B) les principales villes de la baronnie de Hochland	31
LA GRANDE PRINCIPAUTE D'OSTLAND.....	32
A) Présentation générale	32
B) Les principales villes d'Ostland	32
LE GRAND DUCHE DE TALABECLAND	34
A) Présentation générale	34
B) Les principales villes du Talabecland.....	34
LA LIGUE D'OSTERMARK.....	36
A) Présentation générale	36
B) Les principales villes d'Ostemark	36
LE COMTE DE SYLVANIA	37
A) Présentation générale	37
B) Les principales villes du comté de Sylvania	37
LE GRAND COMTE DE STIRLAND.....	38
A) Présentation générale	38
B) Principales villes du Stirland.....	38
GRAND COMTE D'AVERLAND	39
A) Présentation générale	39
B) Les principales villes du Grand Comté d'Averland.....	39
LA GRANDE BARONNIE DE SUDENLAND.....	40
A) présentation générale.....	40
B) les principales villes du Sudenland.....	40
COMTE DE WISSENLAND	41
A) Présentation générale	41
B) Les principales villes du Wissenland.....	41

AVANT PROPOS DE L'AUTEUR

L'aide de jeu qui suit n'est pas officielle, elle s'inspire des différents éléments lus dans les suppléments officiels de Warhammer et elle est également le fruit de l'imagination de son auteur (moi).

Cette aide de jeu se divise en plusieurs chapitres :

- Présentation de l'Empire en 2515 (cf : *Pour la gloire d'Ulric*)
- Répartition des pouvoirs politiques dans l'Empire
- Les grandes familles de l'Empire
- La cour impériale
- La démographie du Vieux Monde
- Les forces militaires de l'Empire
- La description de chacune des provinces de l'Empire (à l'exception de Nuln)

Plusieurs cartes de parties de l'Empire pourront être téléchargées pour illustrer cette aide de jeu.

La démographie :

Comme beaucoup de Mj ont pu le remarquer, le Vieux Monde est vide, trop vide, c'est pourquoi j'ai pris la liberté de revoir tous les chiffres à la hausse (comme l'ont fait les auteurs du supplément : Marienbourg).

Les villes de l'Empire mentionnées dans ce fichier dépassent toutes les 5000 habitants, libre à vous d'en enlever ou d'en rajouter à votre guise.

La guerre d'Ostland :

Aucun supplément officiel ne fait mention de cette guerre qui s'est déroulée entre 2510 et 2511, et pour cause : il s'agit d'une campagne de mon invention destinée à mes joueurs.

La guerre d'Ostland est une guerre civile qui a opposé la province d'Ostland à la province du Middenland alliée à Middenheim. Cette guerre s'est soldée par la victoire de Middenheim (qui a été assiégée pendant 6 mois).

Pour toute suggestion ou commentaire, vous pouvez m'écrire : stephane.guyon@caramail.com

PRESENTATION DE L'EMPIRE EN 2515

L'Empereur : Heinrich 1^{er} (Réside à **Altdorf**, la capitale de l'Empire.) Il est élu par les 15 électeurs de l'Empire

Les 8 provinces électorales :

- La principauté du Reikland.
- La principauté de Ostland.
- Le duché de Middenland.
- Le duché de Talabecland.
- Le comté de Stirland.
- Le comté de Sudenland
- Le comté d'Averland.
- Le Mootland des Halfelings.

Les 3 cités souveraines :

Middenheim, Talabheim et **Nuln**. (Leurs Seigneurs respectif, les **Grafs**, sont aussi électeurs.)

Les 15 électeurs :

- ? **La Gravin Katarina Todbringer**, électrice de Middenheim.*
- ? **La Duchesse Elise Kriekclitz-Untermensch**, électrice de Talabheim*
- ? **Le Grand Duc Gustav Von Krieglitz**, électeur du Talabecland*
- ? **Le Grand Prince Hergard Von Tassenink**, électeur d'Ostland
- ? **Le Grand Duc Léopold Von Bildhofen**, électeur du Middenland*
- ? Les 3 Grands prêtres de Sigmar : **Le Grand Théogone Yori XVI**, les Lecteurs de Talabheim (**Aglim**) et Nuln (**Kaslain**)
- ? Le Grand Prêtre d'Ulric : **Ar Ulric**
- ? **L'Impératrice Emmanuelle Von Liebewitz**, électrice de Nuln*
- ? **Aldelm Sauttebuisson**, Ancien du Mootland Halfeling
- ? **Le graf Albérich Haupt-Anderssen**, électeur du Stirland
- ? **La Grande Comtesse Ludmilla Von Alptraum**, électrice d'Averland
- ? **Le Duc Konrad Von Marburg**, électeur du Reikland (subordonné à Heinrich 1^{er})*
- ? **La Grande Baronne Etelka Toppenheimer** électrice du Sudenland

Ces 15 électeurs sont souverains en leurs territoires respectifs (à l'exception des 4 électeurs du clergé) et élisent l'Empereur à la majorité des voix. Les électeurs mentionnés par un * sont les plus influents en 2515.

Les 5 provinces non électrices :

Le **Comté de Wissenland** (territoire vassal de la cité de Nuln)

Le **Comté de Sylvania** (territoire vassal du Grand Comté du Stirland)

La **Ligue d'Ostmark** (territoire vassal du Grand Duché de Talabecland)

La **Baronnie de Nordland** (territoire vassal de la cité de Middenheim)

La **Baronnie de Hochland** (territoire vassal de la cité de Talabheim)

REPARTITION DES POUVOIRS POLITIQUES DANS L'EMPIRE

Sa Majesté impériale l'empereur **Heinrich 1^{er}** est en théorie détenteur d'un pouvoir absolu dans l'Empire. En vérité, ses pouvoirs sont limités par les grandes familles nobles. Celles-ci ont un pouvoir absolu sur les territoires qu'elles administrent. De plus les chefs des 11 plus grandes familles ont la charge d'élire l'empereur et de surveiller ses agissements. Karl-Franz 1^{er} est néanmoins le symbole de l'unité de l'Empire. Il est souverain dans la grande Principauté du Reikland. C'est la personnalité de l'empereur qui décide en général de son pouvoir réel. Une personnalité et un charisme importants peuvent en faire un chef incontesté lorsque l'Empire est menacé. C'est aussi pourquoi les Grands Electeurs s'attachent à élire un homme dont l'ambition est mesurée (d'autant plus que l'Empereur est aussi le chef d'une armée importante).

L'empereur a le pouvoir de légiférer à travers tout l'Empire mais là encore les grandes familles surveillent ses décisions : Depuis plus de 300 ans existe un corps de vigilance appelé **Le Prime-Etat**. Ce corps est composé d'un représentant de chacune des grandes familles qui dirigent les 16 provinces de l'Empire, de 2 Lecteurs de **Sigmar** et d'un prêtre d'**Ulric**. Le Prime-Etat est devenu une sorte de cour suprême où les édits impériaux sont examinés avec soin « dans l'intérêt de l'Etat ».

A l'intérieur des frontières de leurs provinces, les familles dirigeantes peuvent en général agir à leur guise. Il faut un empereur courageux et l'aide de quelques grands princes pour intervenir dans des grandes provinces comme le **Talabecland**, l'**Ostland** ou le **Middenland**. Quant aux grandes cités, **Middenheim** et **Talabheim** sont farouchement indépendantes, **Nuln** fait exception en étant une alliée traditionnelle de l'Empereur.

Après l'empereur et les grandes familles, la 3^{ème} force politique du pays est représentée par le **Conseil d'Etat**. Les membres de ce Conseil sont choisis par l'empereur parmi les vieilles familles nobles de l'Empire. La seule personne irrévocable et omniprésente dans ce Conseil est le **Grand Théogone de Sigmar** (ce qui en fait un des plus puissants personnages de l'Empire).

Les grandes familles de l'Empire

- **Les Holswig-Schliestein du Reikland** : Bien que la fonction d'empereur ne soit pas héréditaire, cette très riche et très ancienne famille du Reikland est considérée comme la famille impériale (4 des 7 derniers empereurs sont directement issus de cette famille). Les Holswig-Schliestein sont aussi les dirigeants officiels de la province du Reikland (fonction qu'ils délèguent à leurs cousins de la famille **Marburg**).
Alliés traditionnels : familles Von Liebewitz, Von Marburg et Karloff
Rivaux traditionnels : Familles Todbringer et Krieglitz-Unter menschen
- **Les Todbringer de Middenheim** : Ce sont des parents éloignés de la famille **Von Bildhofen**. Cette famille est très puissante mais elle a très peu d'alliés et beaucoup d'ennemis dans l'Empire. Son chef est l'empereur Heinrich 1^{er}. Sa demi-soeur, la Gravin de Middenheim, est très indépendante.
Alliés traditionnels : Familles Von Bildhofen
Rivaux traditionnels : Empereur, familles Krieglitz-Unter menschen et Von Tassenink
- **Les Krieglitz-Unter menschen de Talabheim** : Cette famille dirige depuis très longtemps la cité de Talabheim et a donné de nombreux empereurs. Son chef actuel est la Duchesse Elise, Grande Electrice.
Alliés traditionnels : familles Von Krieglitz et Von Tassenink
Rivaux traditionnels : Empereur, famille Todbringer

- **Les Von Krieglitz de talabecland** : famille illustre qui, elle aussi, a donné quelques empereurs. Elle a la réputation d'avoir une vision très autocratique du pouvoir. Son chef actuel est le grand Duc Gustav, Grand électeur.
Alliés traditionnels : Famille Krieglitz-Unter menschen
Rivaux traditionnels : Familles Todbringer et Von Bildhofen
 - **Les Von Tassenink d'Ostland** : Divisés en 2 branches : Les **Tassenink** et les **Kreistofen**. Cette famille est considérée comme campagnarde et violente par les autres familles, plus sophistiquées. Les Tassenink sont cependant une des plus riches familles de l'Empire. Leur chef et grand Electeur, Hals von Tassenink, dirigeait de manière dictatoriale l'Ostland. Il est mort en 2511 et son héritier est son fils Hergard, 5 ans. La duchesse Elizabeth Kreistofen est régente
Alliés traditionnels : Famille Krieglitz-Unter menschen
Rivaux traditionnels : Empereur et Famille Todbringer
 - **Les Von Bildhofen de Middenland** : Cousine et alliée des Todbringer, cette famille est une violente rivale des Krieglitz de Talabecland (3 guerres civiles en un siècle). Son chef est le Grand Duc et électeur Léopold.
Alliés traditionnels : Famille Todbringer
Rivaux traditionnels : Famille Krieglitz
 - **Les Von Liebewitz de Nuln** : Alliée traditionnelle de l'Empereur, Cette famille a la particularité de ne pas vraiment s'entendre avec son chef : la jeune comtesse Emmanuelle, grand Electrice (cette bourgeoise de Nuln c'est mariée avec le précédent comte et est devenue veuve à 22 ans). Cependant Emmanuelle est devenue un personnage incontournable depuis qu'elle a épousé le nouvel empereur, Heinrich, et lui a donné un héritier.
Alliés traditionnels : L'Empereur, famille Todbringer
Rivaux traditionnels : Aucun
- Les Karloff d'Altdorf** : Cette famille de banquier a été anoblée il y a tout juste 150 ans. Bien qu'elle ne soit pas à la tête d'une province, elle est peut-être la plus riche de l'Empire. Proche de l'Empereur, elle a donné de nombreux conseillers impériaux.
Alliés traditionnels : L'Empereur
Rivaux traditionnels : aucun (ou beaucoup) : Qui ne doit pas d'argent aux Karloff ?

La cour impériale

La famille impériale :

Heinrich 1^{er} : nouvel empereur depuis 1 an, Heinrich est encore auréolé de sa victoire lors de la guerre civile et de ses succès politiques et militaires pour restaurer le calme dans les provinces et repousser la menace du Chaos. Cependant, ses origines (fils illégitime de feu le Graf Boris de Middenheim) lui octroient de nombreuses inimitiés : Le clergé de Sigmar, très influent à Altdorf, lui est fidèle par tradition impériale mais aurait bien aimé que quelqu'un d'autre monte sur le trône.

Néanmoins la sagesse politique d'Heinrich, son charisme, son mariage avec la gravine de Nuln et la naissance récente d'un héritier (Gunthar), favorisent un apaisement dans les tensions qui opposent les Sigmarites et les Ulrikains.

Les grandes personnalités de la cour :

- **Général Otto Riswick** : Age : 54 ans. Autrefois, Otto était un général autoritaire et efficace. Ami d'enfance de l'empereur, il est devenu il y a 10 ans son conseiller militaire. C'est un homme au caractère épouvantable, capable de colères violentes. Il faut noter que, pour laver son honneur, il est sorti vainqueur d'une quinzaine de duels. Son rêve est de voir le Graf Boris ramper devant lui.

Phrase favorite : « *Autrefois, cher monsieur, je me serais fait un plaisir de vous pendre par les tripes à l'entrée de la ville...* »

- **Paulus Von Grünsburg** : Age : 50 ans. Issu d'une vieille famille du Reikslund, Paulus est devenu le conseiller personnel du roi après une brillante carrière de juriste. C'est un homme haïssable car il donne toujours l'impression de comploter contre quelqu'un mais c'est aussi un fidèle soutien pour l'empereur.

Phrase favorite : « *Majesté, permettez-moi de vous rappeler que l'édit du 15 novembre 2469 vous permet de vous opposer à cet abus de pouvoir de la part de la guilde des marchands d'Ubersreik.* »

- **Martin Harmong** : Age : 45 ans. Issu d'un milieu bourgeois d'Altdorf, Martin a connu une fulgurante ascension : Il a fait fortune dans le commerce de textiles de luxe et est devenu le président de la très puissante guilde des commerçants d'Altdorf, il a fait son entrée à la cour et est devenu 5 ans plus tard conseiller impérial aux finances de l'empire, après avoir été anobli. Calculateur et ambitieux, cet homme ne semble être intéressé que par une chose : gagner de l'argent.

Phrase favorite : « *Croyez-moi majesté : En relevant l'impôt sur les vins bretonniens, nous pourrions combler une partie du déficit causé par l'entretien de vos armées...* »

- **Général Adolf Reztan** : Age : 52 ans. C'est un des 5 Grands Généraux d'Empire. Il a dirigé durant 10 ans l'armée du Graf de Middenheim. Devenu templier de Myrmidia, il s'est retiré du service actif mais n'a pu résister à la proposition que l'empereur lui a faite : devenir un des chefs de la plus grande armée de l'Empire. Homme loyal et fier, c'est un des rares amis de l'empereur à la cour impériale.

Phrase favorite : « *La Grande armée impériale est le dernier rempart contre la menace du Chaos, soyez-en sûr.* »

- **Général Tobias Trinkel** : Age : 48 ans. Il est lui aussi Grand Général d'Empire. Engagé comme simple soldat dans l'armée impériale, Tobias est devenu 15 ans plus tard le plus jeune général d'Empire. C'est un homme qui n'a que de très vagues notions de politesse. Il aime l'alcool, les femmes et le jeu. Malgré tout cela, il est reconnu partout comme un tacticien et un stratège de génie.

Phrase favorite : « *Elle m'a l'air bien appétissante cette petite... Je vais lui raconter mes exploits lors de la bataille de Kiev et ce soir elle sera dans mon lit.* »

- **Wilhem von Serezhen** : Age : 40 ans. Après une brillante carrière militaire, Wilhem est devenu Capitaine de la Cavalerie Impériale. Issu d'une famille noble du Talabecland, il a la réputation d'être un homme violent incapable de la moindre compassion. Plusieurs fois blâmé pour désobéissance, il ne doit sa place qu'au soutien que lui apporte le grand Duc Gustav, électeur du Talabecland.

Phrase favorite : « *Tuez ces hommes. Je ne veux pas m'encombrer de prisonniers.* »

- **Capitaine Lassyl** : Age : 90 ans. Cet Elfe est capitaine du corps des archers impériaux. Comme beaucoup de ses congénères c'est un homme affable et insouciant. Aimant rire, boire et chanter, il adore fréquenter la cour où il peut exercer ses talents de séducteur. C'est un grand ami de Tobias Trinkel. (Ces deux gais lurons sont souvent ivres à la fin des banquets). Son attitude désinvolte ne le rend pas très populaire auprès des vieux nobles de la cour.

Phrase favorite : « *N'en avez-vous pas assez de parler de la guerre ? Remplissez plutôt mon verre.* »

Rodolf Von Rüssel : Age : 70 ans. Après avoir été le précepteur de l'empereur Karl-Franz 1^{er}, cet homme est devenu le chancelier de l'Empire d'Heinrich. Rodolf est réputé pour sa grande sagesse et son esprit visionnaire. Rares sont les personnes qui essaient de lui mentir.

Phrase favorite : « *Voyons messieurs, calmez-vous... Il y a sûrement une solution à votre problème.* »

Bertold Todbringer : Age : 47 ans. Cousin du Graf Boris de Middenheim, Marcus a été pendant 10 ans le représentant de sa cité au Prime-Etat. Aujourd'hui, c'est le principal soutien du nouvel empereur Heinrich

Impératrice Emmanuelle Von Liebewitz : Age : 28 ans. Emmanuelle est aussi la Gravine de Nuln mais elle passe la moitié de l'année à la cour impériale. Aimant être courtisée, la rumeur lui prête de nombreuses aventures. Mais cette réputation est démentie depuis son mariage avec l'Empereur et la naissance de son enfant.

Duchesse Elise Krieglietz-Untermensch : Age : 31 ans. Electrice de Talabheim, Elise passe elle aussi la moitié de l'année à la cour impériale. C'est une très belle femme et aussi une rivale de la comtesse Emmanuelle. Elle a la réputation d'être une capricieuse et une intrigante. Elle essaie très souvent de promouvoir les intérêts de sa cité, au

détriment de ceux de Middenheim. Son époux, **Reiner**, est un médiocre parvenu qui passe le plus clair de son temps à faire des courbettes.

Phrase typique : « *Grands Dieux que ce vin a goût de vinaigre ! Il faut probablement venir de Middenheim pour apprécier un tel breuvage !* »

Baronne Pauline Von Fenster : Age : 35 ans. Elle dirige officiellement la baronnie de Hochland (vassale de Talabheim). C'est le prototype de la courtisane. Menteuse, hypocrite condescendante et orgueilleuse. Elle doit peser dans les 100 Kg. Elle passe son temps en mondanités.

Phrase typique : « *Comment ? Vous n'avez pas vu la dernière pièce de Werner ? croyez-moi c'est une pure merveille !* »

Vicomtesse Katarina Von Unter : Age : 30 ans. Héritière d'un grand vicomté du Reikland, Katarina fréquente la cour mais s'y ennue à mourir. Elle semble avoir du mal à se remettre du décès brutal de son époux. Sa curiosité naturelle la porte à s'intéresser à tout nouveau courtisan un peu original. Cette jolie blonde est une ami de Lassyl, bien que celui-ci ne soit pas parvenu à la séduire.

Phrase typique : « *Je crois que je ne m'amuserai pas plus ce soir qu'hier* »

Anna Brunérov : Age : 28 ans. Dame de compagnie de l'impératrice, Anna est une jeune fille vive et dynamique. Son sourire et sa fraîcheur en font une personne très appréciée à la cour, bien qu'elle soit issue d'une petite famille noble de province.

Phrase typique : « *Inutile d'essayer de me convaincre, Monseigneur, Je me désintéresse de la politique... Invitez-moi plutôt à danser...* »

Flavyas : Age : 86 ans. Flavyas est l'Elfe musicien de la cour. Chanteur et danseur de renom, il apporte une touche d'originalité aux soirées mondaines de la cour. Personnage courtois et rieur, il est très apprécié des nobles qui fréquentent le palais. Chose curieuse, il ne semble pas s'entendre avec Lassyl. Les deux seuls elfes de la cour s'évitent tant qu'ils le peuvent.

Phrase typique : « *Cette soirée est bien triste ; laissez-moi vous chanter une complainte de la forêt de Loren.* »

Jean Bonechance : Age : 40ans. Ce halfeling est en quelques sortes le bouffon de la cour. Toujours prêt à faire rire et à raconter des histoires grivoises. C'est un personnage fort sympathique qui n'a de préjugés sur personne. Sa bonne humeur est bien souvent communicatrice.

Grand Théogone Yori XVI : Age : 51 ans. C'est l'un des personnages les plus importants de l'Empire. D'humeur sombre, rares sont les personnes qui ont pu voir un sourire illuminer son sinistre faciès. Cet homme écoute beaucoup plus qu'il ne parle ; il donne l'image d'un homme juste mais il est inutile de préciser qu'il n'apprécie que très modérément la famille Todbringer et les adorateurs d'Ulric. Il est à noter qu'il exerce une grande influence au Conseil d'Etat.

Personnalités fréquentant la cour occasionnellement :

Katarina Todbringer : Age : 24 ans. La Gravin Katarina déteste la cour. elle s'efforce néanmoins d'y mettre les pieds de temps en temps, pour saluer son demi-frère l'empereur. Sa fonction de Gravin de Middenheim l'accapare

Aldhelm Sauttebuisson : Age : 48 ans. C'est l'Ancien : le chef du Mootland Halfeling. C'est un personnage enjoué qui semble ne rien prendre au sérieux. Autrefois, ce fut un valeureux guerrier qui participa à la sauvegarde de l'Empire lors de la Campagne Impériale. C'est un ami de la famille Todbringer.

Comtesse Elizabeth Kreistofen: Age 33 ans. Cette femme ravissante est la seule représentante de la Grande Principauté d'Ostland à la cour. C'est une femme intelligente qui semble dévorée par l'ambition. C'est une habile négociatrice qui n'a pas les manières campagnardes des membres de sa famille. Ces études à l'université d'Altdorf l'ont parfaitement formée aux affaires politiques. Depuis la guerre d'Ostland, elle a perdu de nombreux soutiens mais ne désespère pas de revenir dans les grâces des Grands Princes.

Duc Konrad Von Marburg : Age 48 ans. C'est l'intendant de la principauté du Reikland et à ce titre il est également Grand Electeur. Lors de la Guerre civile de 2514, il est devenu aux yeux de la faction légaliste, le seul homme capable de monter sur le trône de façon légitime. C'est un homme poli et souriant mais aussi un politicien machiavélique. Une véritable guerre froide s'est installée entre lui et l'empereur Heinrich

Comte Albérich Haupt-Anderssen: Age : 32 ans. C'est l'électeur du Stirland. Plus intéressé par l'art de la guerre que par celui de la politique, c'est un homme discret et timide. Il tente de défendre les intérêts de sa principauté mais il sait très bien que celle-ci ne pèse pas très lourd face aux riches provinces du nord de l'Empire.

CHRONOLOGIE IMPERIALE

- Mai 2511 : Fin de la guerre d'Ostland
- Juin 2512 : Des rumeurs annoncent que l'Empereur est atteint d'une grave maladie. Le Graf de Middenheim échappe à plusieurs tentatives d'assassinat.
- Oct. 2512 : Premiers incidents graves entre les fidèles de Sigmar et ceux d'Ulric
- Oct. 2513 : L'empereur est mourant. Les tractations entre Grands Electeurs commencent et le Graf Boris Todbringer est pressenti pour monter sur le trône.
- Avril 2514 : Mort de l'Empereur, les Grands Electeurs se rendent à Altdorf pour élire son successeur. Dans l'Empire la tension monte, les templiers de Sigmar et ceux d'Ulric multiplient les démonstrations de force et les tentatives d'intimidation
- Juin 2514 : Alors qu'il s'apprête à monter sur le trône impérial, le Graf Boris est victime d'un attentat à Altdorf. Malgré l'intervention de sa garde de chevaliers panthère, le Graf est assassiné et son meurtrier se donne aussitôt la mort. Dès l'annonce de ce meurtre, la guerre civile éclate entre la faction légaliste sigmarite et la faction ulricaine.
- Sept. 2514 : Heinrich Todbringer est nommé commandant en chef de la faction ulricaine. Entre Altdorf et Nuln, il remporte sa première victoire lors de la bataille de Biderhof.
- Déc. 2514 : Alors que l'empire est à feu et à sang, un hiver précoce et très rude s'installe dans l'Empire, plongeant une bonne partie de ses habitants dans la disette.
- Mars 2515 : A Wolfenburg, Heinrich Todbringer parvient, grâce à une manoeuvre tactique audacieuse, à encercler les troupes sigmarites. Cette brillante victoire est annoncée partout dans l'empire comme un signe du destin. La faction sigmarite, surprise par le brio de ce jeune commandant, s'incline et le reconnaît officiellement empereur quelques semaines après la bataille.
- Mai 2515 : Heinrich monte sur le trône impérial. Il a dû pour cela renoncer au titre de Graf de Middenheim (titre qui revient alors à la fille légitime du Graf Boris : la belle katarina).
- Juin 2515 : le nouvel empereur se lance dans une vaste croisade contre le Chaos. Il prête au Tsar de Kislev un très important contingent militaire
- Sept. 2515 : la croisade de Kislev est un succès total. Les forces du Chaos sont repoussées au delà des montagnes
- Déc. 2515 : En Norsca, le roi Gustav unifie les clans norsques et repousse une invasion du Chaos. Le peuple norse se convertit au culte d'Ulric.

DEMOGRAPHIE DU VIEUX MONDE

Empire 2800000 habitants 820000 km² 3 hab/km²

A) Estimations générales

Estalie	600000 km ²	1.2 M	2 hab/km ²
Brettonnie	700000 km ²	3 M	4.5 hab/km ²
Empire	800000 km ²	2.8 M	3 hab/km ²
Kislev	600000 km ²	1.2 M	2 hab/km ²
Cités tiléennes	200000 km ²	2 M	10 hab/km ²
Total	2.9 M + 2.1 M = 5 M km ²		
	10.2 + 0.3 = 10 500 000		

B) Les grandes villes du vieux monde

Mariembourg	135 000 hab.	Wastlands	guildes	I/R*6
Luccini	80 000 hab.	Tilée	Doge Spinaldo	I/R 6
Altdorf	65 000 hab.	Empire	Empereur Heinrich	I/R 6
Magritta	64 000 hab.	Astarios	Roi Felipe	I/R 5
Remas	60 000 hab.	Tilée	Duce Lorenzo	I/R 4
Miragliano	52 000 hab.	Tilée	Duce Massimiliano	I/R 5
Brionne	44 000 hab.	Brettonnie	Gouverneur de Jolensac	I/R 4
Middenheim	35 000 hab.	Empire	Gravine Katarina	I/R 5
Nuln	32 000 hab.	Empire	Impératrice Emmanuelle	I/R 5
Bilbali	32 000 hab.	Tigarre	Roi Ferdinando VI	I/R 4
Couronne	30 000 hab.	Brettonnie	Roi Charles	I/R 4
Talabheim	25 000 hab.	Empire	Duchesse Elise	I/R 4
Moussillon	22 000 hab.	Brettonnie	Roi Charles	I/R 3
Bogenhaffen	18 000 hab.	Empire	Katarina Von Unter	I/R 4
Gisorieux	17 000 hab.	Brettonnie	Roi Charles	I/R 3
L'Anguille	16 000 hab.	Brettonnie	Roi Charles	I/R 4

* : I/R = indice de richesse

I/R1 : Petite ville ayant une économie de subsistance

I/R2 : Ville de faible importance dégagant très peu de bénéfices de son commerce

I/R3 : Ville ayant une activité commerçante intense mais générant peu de richesses

I/R4 : Ville d'importante moyenne dont le commerce est une activité principale et lucrative

I/R5 : Très grande ville ayant d'importantes fonctions commerciales et politiques

I/R6 : Capitale économique et politique de toute une région

C) L'Empire

1) Le Reikland

Reikland Altdorf 120000 km² 900000 h d = 8.5 hab/km²

Concentration de la population autour de 5 centres

Règle : grandes villes x4 / villages x10

Altdorf Zone de 120 km de diamètre 10000 km² d = 30 hab/km²

- population globale 300000 habitants
- Capitale Impériale Altdorf 60000 habitants (20 %)
- une quinzaine de petites villes (500-1000 habitants)

Bogenhaffen Zone de 60 km de diamètre 4000 km² d = 30 hab/km²

- population globale 120000 habitants
- Bogenhaffen 18000 habitants (15 %)
- 4 petites villes (500-1000)

Grunburg Zone de 40 km de diamètre 1500 km² d = 30 hab/km²

- population globale 50000 habitants
- Grunburg 5000 habitants (10 %)
- 4 petites villes (500-1000)

Delberz Zone de 40 km de diamètre 1500 km² d = 30 hab/km²

- population globale 50000 habitants
- Delberz 8000 (16 %)
- 3 petites villes

Agglomérations importantes dans les zones peu peuplées 10000 km²

- | | | | |
|-------------------------|------|------------|-------|
| - Weissbruck | 700 | Région | 5000 |
| - Château Reikguard | 3000 | Seigneurie | 30000 |
| - Château de Gravenburg | 2000 | Seigneurie | 20000 |

Reste du pays 90000 km²

- pas de communautés supérieures à 500 hab/km² d = 3.5 hab/km²
- population 330000 habitants

2) Les provinces du Nord

190000 km² 550000 habitants d = 3 hab/km²

Middenheim Zone de 50 km de diamètre d = 20 hab/km²

- population globale 7500 km² 150000 habitants
- Middenheim 35000 (23 %) autres villes x8
- Lindenheim 800 Varrenburg 1700
- Schöninghagen 1400 Elsterweld 900

Duché du Middenland 100000 km² d = 2.5 hab/km²

- population globale 250000
- Carroburg Zone de 80 km de diamètre 5000 km² d = 30 hab/km²
 - . population globale 150000 habitants
 - . Carroburg 8000 (x40) 5 %
 - . 5 petites villes

Baronnie du Nordland 60000 km² 100000 hab d = 1.5 hab/km²

- zone de peuplement 6000 km² 10 hab/km²
- Salzenmud 10000 (14 %)
- Beeckerhoven 1600 Grafenrich 1000
- Oldenlitz 700
- reste de la baronnie 10000 hab

Baronnie de Hochland 20000 km² 50000 hab d = 2.5 hab/km²

- peuplement éparpillé
- Bergsburg 7500 (20 %) Krudenwald 1000

3) Les autres zones

1350000 hab. 500000 km²

Grand Duché du Talabecland 100000 km² 250000 hab. d = 2.5 hab/km²

- Hertzig 10000

Talabheim 25000 hab. 5000 km² 100000 habitants dans la zone

Grande Principauté d'Ostland 80000 km² (25000 de montagnes)

- population globale 200000 habitants d = 2.5 hab/km²
- Wolfenburg 15000 (10 %)

Mootland 20000 km² 40000 d = 2 hab/km²

Stirland 60000 km² 250000 hab. d = 4 hab/km²

- Wurtbad 15000 (6 %)

Suddenland - Pfeildorf 10000 (10 %)	30000 km²	100000 hab.	d = 3 hab/km²
Averland - Averheim 10000 (6 %)	60000 km²	150000 hab.	d = 2.5
Wissenland	15000 km²	50000 hab.	d = 3 hab/km²
Nuln - 30000 hab. (20 %)	5000 km²	150000 hab.	d = 30 hab/km²
Comté de Sylvania - Waldenhof 5000 (16 %)	30000 km²	30000 hab.	d = 1 hab/km²
Ligue d'Ostermark - Berghafen 5000 (16 %)	100000 km²	30000 hab.	d = 0.3 hab/km²

LES FORCES MILITAIRES DE L'EMPIRE

C'est en matière militaire que l'empereur dispose d'un pouvoir réellement important. En effet, tous les 3 ans, chaque province électrique de l'Empire fournit à l'empereur un contingent armé. L'importance de ce contingent est traditionnellement fonction du nombre d'habitants dans la province.

Les hommes ainsi engagés quittent leur province et doivent servir dans l'armée impériale pendant 3 ans. L'empereur peut mobiliser ces soldats durant 5 ans en cas de grave crise. Ce sont en général des soldats très bien équipés et bien entraînés. 5 **Grands Généraux d'Empire** se partagent le commandement de cette armée dont le chef suprême est l'empereur lui-même. Cette armée est en général répartie dans les grandes villes de l'empire

Chaque province dispose de sa propre armée, placée sous les ordres du prince. L'importance de cette armée est très variable mais n'excède jamais 3000 hommes, selon l'Edit impérial de 2350 (chiffre auquel il faut rajouter les patrouilleurs ruraux, les milices et les gardes personnelles des grands princes)

Le Reikland fournit un contingent de **2000** hommes tous les trois ans
Le Middenland fournit un contingent de **1000** hommes tous les trois ans
Talabheim fournit un contingent de **120** hommes tous les trois ans
Middenheim fournit un contingent de **170** hommes tous les trois ans
Nuln fournit un contingent de **150** hommes tous les trois ans
Le Suddenland fournit un contingent de **500** hommes tous les trois ans
L'Averland fournit un contingent de **750** hommes tous les trois ans
Le Stirland fournit un contingent de **1200** hommes tous les trois ans
L'Osland fournit un contingent de **1000** hommes tous les trois ans
Le Talabecland fournit un contingent de **1200** hommes tous les trois ans

Tous les trois ans, des sergents recruteurs parcourent les provinces impériales à la recherche de volontaires. Suivant les périodes, le nombre d'engagés varie entre 6000 et 8000 hommes. Les soldats recrutés suivent un entraînement de 6 mois et sont ensuite soldats de l'armée impériale durant 30 mois.

Les ordres militaires

Selon un édit impérial de 2423, les ordres militaires de l'Empire ne peuvent entretenir plus de 250 chevaliers. Cet édit, fort discuté, était destiné à limiter la puissance de ces différents ordres qui devenait une menace pour la sécurité intérieure de l'empire.

Ces ordres militaires sont affiliés à un culte ou à une fonction (Empereur, Graf...). On trouve dans ces ordres les meilleurs guerriers de l'Empire. Voici les plus grands de ces ordres (dont quelques uns sont en conflit avec l'empereur car ils ne respectent pas l'édit de 2423) :

- **Les chevaliers panthère de Middenheim** : Ils forment l'élite de l'armée de Middenheim et la garde rapprochée du Graf Boris. Ils sont voués à l'éradication des mutants et à la défense de la pureté raciale dans l'Empire.
- **Les chevaliers panthère de Talabheim** : C'est l'élite de l'armée de Talabheim. Cet Ordre est un rival farouche des chevaliers panthère de Middenheim.
- **L'Ordre de la Garde Impériale** : Cet ordre compte 50 soldats dont la tâche unique est de veiller sur l'empereur et sa famille. Ces 50 hommes, en plus d'être intelligents et cultivés, sont de véritables machines à tuer. Il est probablement impossible de trouver des soldats plus compétents. Le code d'honneur de cet ordre oblige ces soldats à se donner la mort si un membre de la famille impériale est blessé durant leur service.
- **L'Ordre du Cœur Ardent** : On les appelle aussi les templiers de Sigmar. Cette puissante cavalerie d'élite est vouée à la destruction de la race gobelinoïde. C'est le plus ancien de tous les ordres, et aussi un des plus puissants. Il voue une haine ancestrale aux templiers d'Ulric.
- **L'Ordre du Loup Blanc** : Aussi appelés templiers d'Ulric, ils sont parmi les guerriers les plus farouches et les plus agressifs de l'Empire. La populace craint énormément ces guerriers qu'elle prend souvent pour des psychopathes.

- **L'Ordre des Grands Heaumes** : Ordre nouvellement créé par l'Empereur. Chaque chevalier de l'Ordre est choisi pour sa résistance et sa taille (au minimum 1m95) L'empereur compte les charger de surveiller toutes les résidences impériales.
- **L'Ordre des Gardiens de Moor** : Cet ordre a pour but de protéger temples et cimetières contre tous les profanateurs chaotiques. Ces guerriers sont choisis non seulement pour leur force et leur bravoure mais aussi pour leur mental et leur volonté inébranlable.
- **Le Régiment Eternel** : Cet ordre est issu des templiers de Moor et pourchasse inlassablement tous les adeptes de Khaine depuis plus de 400 ans. C'est un Ordre très secret dont on sait peu de choses. Ces guerriers sont réputés pour leur discrétion et leur froide efficacité
- **L'Ordre des templiers de Myrmidia** : Cet ordre très ancien se distingue par la faible importance de ses effectifs (Ils ne sont aujourd'hui que quelques dizaines) Il faut avoir participé à plusieurs campagnes et avoir accédé au grade de colonel pour pouvoir rentrer dans l'Ordre . Ces templiers sont souvent conseillers des grands princes. L'âge de ces guerriers (+ de 40 ans) nuit à leur efficacité au combat mais ils sont reconnus pour être les meilleurs tacticiens militaires de l'Empire.

Forces globales :	Empire	23000 soldats	1/120	(+2000 mercenaires)
	Estalie	6000 soldats	1/200	(+3000 mercenaires)
	Tilée	4000 soldats	1/200	(+4000 mercenaires)
	Kislev	12000 soldats	1/100	(+3000 mercenaires)
	Brettonie	20000 soldats	1/150	(+2000 mercenaires)
	Reste	1500 soldats	1/200	(+1000 mercenaires)
	Total	65000 (environ)		
	Mercenaires	15000 mercenaires		

Forces armées de Middenheim 2500 soldats

La Garde 275 (1/125)
- 200 volontaires + 75 professionnels

Les forces militaires 1000 (1/35)

Chevaliers panthères 350
- - 50 chevaliers, 100 écuyers, 200 hommes d'armes
Templiers du Loup Blanc 250 (officiellement)
Armée permanente 400

Forces de soutien (ducs, barons...) 1500 soldats

Une baronnie = 500-1000 km² autour de 10000 habitants
Armée personnelle 1/75 en moyenne 75 hommes
Une seigneurie = 20-100 km² autour de 500-600 habitants
En moyenne 7-8 soldats
Une baronnie = 10 seigneuries 75 + 75 = 150 soldats
Middenheim = 10 baronnies 1500 soldats

Middenland 2800 soldats
Carroburg 300 soldats (1/25)
5 baronnies 5x40000 habitants 5x500 = 2500

Reikland 3700 soldats
Altdorf 2500 soldats (1/25)
Bogenhafen 400 soldats (1/50)

Grunburg	100 soldats (1/50)
Delberg	400 soldats (1/50)
Reikguard	100 soldats
Gravenburg	100 soldats
Weissbruck	100 soldats (1/50 dans la région)
Nordland	700 soldats
Hochland	300 soldats
Talabecland	3000 soldats
Talabheim	1500 soldats
Ostland	1000 soldats (3000 soldats pendant la guerre d'Ostland)
Mootland	200 soldats
Stirland	2500 soldats
Suddenland	1000 soldats
Averland	1500 soldats
Wissenland	300 soldats
Sylvania	200 soldats
Ostmark	200 soldats
Nuln	2500 soldats

LA PROVINCE DU REIKLAND

« ... Tu veux visiter l'empire ? ! Pourquoi ? à part le Reikland, il n'y a que des forêts et quelques paysans crotteux... »

Un habitant d'Altdorf

A) Présentation générale

Le Reikland est la plus riche des provinces de l'Empire, son économie est presque entièrement au service de la capitale impériale : Altdorf et ses quelques 63 000 habitants. Le Reikland est très peuplé (près d'1 million d'habitant) et aussi très bien protégé (en plus d'abriter régulièrement l'armée impériale, la province peut réunir une armée de près de 3700 hommes). Le chef de cette province est en théorie l'Empereur lui-même mais la tradition veut qu'il laisse cette charge (ainsi que celle de Grand Electeur) à un puissant noble originaire du Reikland. En 2515, c'est **Konrad Von Marburg** qui exerce la charge de Grand Prince du Reikland. C'était un ami de l'empereur Karl-Franz 1^{er} mais il entretient aujourd'hui des rapports difficiles avec l'Empereur Heinrich 1^{er}.

Le Reikland est une province de forte tradition agricole et commerçante. Le fleuve Reik irrigue toute la plaine, garantissant de bonnes récoltes et favorisant le commerce fluvial à travers tout l'Empire et même au delà (Altdorf, Delberz et Grünburg disposent d'infrastructures portuaires très importantes).

La région n'est donc pas très sauvage. La seule ombre au tableau vient de troupes de gobelins et d'orques qui descendent en hiver des Montagnes Grises et font des razzias dans les villages isolés.

B) Les forces militaires du Reikland

3700 soldats

Altdorf:	2000 soldats (capacité maximale de mobilisation, 1/25) + un régiment impérial
Bogenhafen :	350 soldats (capacité maximale de mobilisation, 1/50) + une garde permanente de 100 h.
Grunburg :	100 soldats (capacité maximale de mobilisation, 1/50) + une milice permanente de 30 h.
Delberz :	400 soldats (capacité maximale de mobilisation, 1/50) + une garde permanente de 100 h.
Reikguard :	100 soldats permanents chargés de protéger les accès à Altdorf (secteur Sud)
Gravenburg :	100 soldats permanents chargés de protéger les accès à Altdorf (secteur Ouest)
Wassenreik :	100 soldats permanents chargés de protéger les accès à Altdorf (secteur Est)
Weidemarkt :	100 soldats permanents chargés de l'encadrement et de la formation des troupes

Il faut rajouter à cette population militaire les différents templiers qui occupent le territoire, notamment ceux de Sigmar (environ 300) et ceux de Morr (environ 250)

C) Les forteresses du Reikland

Gravenburg : Forteresse dirigée par le baron **Herman Von Marburg** (frère du Grand Prince). 2000 habitants vivent autour de cet imposant château qui abrite souvent une partie de l'armée impériale. Gravenburg est également le centre d'une seigneurie regroupant près de 20 000 habitants.

Reiksguard : C'est la plus importante des forteresses protégeant Altdorf. 30 000 habitants dépendent directement de cette seigneurie dirigée par le baron **Guttwald Klaus-Erig**.

Wassenreik : Forteresse fondée en 2512 pour renforcer la capitale après la guerre d'Ostland (2510-2512). Ses imposantes structures lui permettent elle aussi d'abriter quelques régiments de l'armée impériale. Son commandant, le tyrannique comte **kristoff Von Priegen** règne sur une seigneurie regroupant près de 20 000 habitants.

Weidemark : Cette forteresse dirigée par le **général Otto Von Markens** est le principal centre d'entraînement de l'armée impériale. Les 10 000 habitants de la région travaillent essentiellement pour ce centre. La présence de cette forteresse près de la capitale du Middenland, Carroburg, n'est pas sans susciter de vives tensions entre les deux provinces.

D) Les principales villes du Reikland

Altdorf : Capitale de l'empire forte de près de 63 000 habitants. Cette ville est située aux confluents du Reik et du Talabec. Ses fortifications de murs blancs surmontés de toits aux tuiles rouges sont un véritable chef d'oeuvre d'architecture. la ville abrite le palais impérial, la plus célèbre université de l'empire et de nombreux temples (en particulier le gigantesque temple dédié à Sigmar). La ville est théoriquement directement commandée par l'Empereur mais celui-ci désigne en général un proche conseiller (le maire) pour diriger le conseil du peuple (formé de représentants des principales guildes, du commandant en chef de la sécurité et des différents adjoints du maire). Le maire actuel est le **baron Gustave Evens Dorfer**. Son conseil se réunit au palais Sonderver.

Son port de commerce est le plus important de l'Empire : Le fleuve Reik est large de plus de 200 mètres entre Altdorf et Marienbourg et permet la navigation des bateaux de mers.

Le palais impérial abrite les appartements de l'empereur et de sa famille, ainsi que les bureaux du Conseil d'Etat.

Le Prime Etat (instance suprême de contrôle des lois et décrets), formé de représentants des différentes provinces et des principaux clergés, se réunit au palais Matthéus.

Bogenhafen : Deuxième ville de la principauté du Reikland, c'est une ville prospère dont la population atteint les 18 000 habitants. Bogenhafen est le principal grenier à blé de la province. La ville bénéficie en outre d'une position géographique propice au commerce : sur une des rares routes terrestres entre l'empire et la Bretonnie. Néanmoins, la Passe de la Hachure, qui permet de franchir les Montagnes Grises, est fermée en hiver, ce qui provoque un ralentissement de l'activité commerciale de Bogenhafen durant cette saison. La ville est dirigée depuis plus de 300 ans par la famille **Von Unter**. La **duchesse Katarina** dirige actuellement la cité. Son fils **Rudolph** est le commandant de la garde de la ville, forte d'une centaine d'hommes. la ville est également la capitale administrative du Reikland, bien que le Grand Prince Von Marburg réside à Altdorf.

Delberz : Au bord du fleuve Reik, cette ville est située à un carrefour majeur entre le Reikland, le Middenland et le Talabecland (ce qui lui a valu d'être détruite à plusieurs reprises au cours de son histoire). La ville est un centre économique important. Son grand marché dominical est célèbre dans la région et accueille des marchands de tout l'empire. Les 7800 habitants de Delberz sont sous la tutelle du **comte Prosthofen**. Sa garnison, forte d'une centaine d'hommes est dirigée par le capitaine **Enguerran Stümper** (qui s'est illustré lors de la guerre civile de 2515 en faisant massacrer de nombreux prisonniers Middenlandais). La ville a la particularité d'abriter un grand monastère dédié à Sigmar (une cinquantaine de templiers y résident).

Grünburg : Située sur les routes fluviales et terrestres reliant les provinces du Nord aux provinces du Sud, cette cité dirigée par la **comtesse Ermangarde Von Prakovitz** abrite une population de 5300 habitants. Derrière Altdorf et Delberz, c'est le port fluvial le plus important du Reikland. La ville a la particularité d'être un centre de production de textile très important. Les tissus fabriqués à Grünburg sont vendus dans tout l'Empire. **Werner Strüdel** est le capitaine de la faible milice de la ville (30 hommes) mais peut compter sur la proximité de la forteresse de Reiksgard.

Griembagen : Quatrième ville du Reikland (3800 habitants). Cette petite ville est dirigée par le **Duc Udo Von Prägitz**. Elle est célèbre pour son grand marché aux bestiaux qui attire une fois par mois tous les principaux éleveurs du Reikland. Sa situation au cœur de la plaine d'Altdorf en fait une ville paisible et sûre. Sa modeste milice (une vingtaine d'hommes dirigés par le **sergent Ruster Wein**) a pour principale mission de faire la police lors du marché mensuel. Griembagen a également la particularité d'abriter le plus grand sanctuaire de Moor dans tout l'empire. De nombreux dignitaires de l'ordre résident dans les environs et le sanctuaire abrite 300 moines et une centaine de templiers.

Ubersreik : Cette petite ville de 2700 habitants située au pied des Montagnes Grises est le principal centre minier du Reikland. Tout le minerai (cuivre et fer) extrait de ces montagnes y est regroupé et traité avant d'être acheminé à Altdorf. Le **comte Mildred Stradelwar** dirige la ville, aidé par un contingent de 30 templiers de Sigmar dirigés par le **connétable Otto Reistrau**. Ubersreik concentre également la plus grande communauté naine du Reikland (une soixantaine) commandée par **Atholbéard « Grisemine »**.

Les Collines des Skaag et la forêt d'Hagercribs sont les principales zones forestières de la principauté (en dehors de la Reikwald). L'exploitation du bois y est intensive. Ces forêts abritent quelques communautés d'Elves Sylvains. Quelques troupes de gobelins et d'orques y font parfois des ravages durant les hivers rudes mais depuis une dizaine d'années, ils sont efficacement pourchassés et se font de plus en plus rares.

La **Reikwald** est la forêt s'étendant au pied des Montagnes Grises. Cette forêt est très peu fréquentée par les gobelinoïdes (à part lors des hivers rigoureux) mais c'est un repaire de bandits et de hors la loi qui s'y réfugient après avoir attaqué les convois commerciaux qui sillonnent la région.

LE GRAND DUCHE DU MIDDENLAND

« ... Si le Middenland n'existait pas, l'empire ressemblerait à une grande province du Reikland !... »

Un habitant de Carroburg

A) Présentation générale

La province du Middenland est une des plus riches provinces de l'Empire, derrière le Reikland, d'ailleurs la rivalité entre les deux provinces est vive, ce qui a entraîné de nombreuses guerres civiles ou guerres de religion (rivalité entre les adeptes d'Ulric, nombreux dans le Middenland, et les adeptes de Sigmar, principale divinité du Reikland). Le grand fleuve Reik sépare les deux provinces. Le **Grand Duc léopold Von Bildhofen** dirige cette province dont les activités économiques principales sont l'agriculture, l'exploitation forestière et la pêche. La province peut être divisée en deux : au Sud, tout le long du Reik, s'étend une très importante zone de culture, densément peuplée, tandis qu'au Nord, la forêt domine et on ne compte que quelques îlots de population, le long des routes principales.

L'importante capacité de mobilisation des hommes en cas de guerre fait de cette principauté une des plus puissantes de l'empire.

B) Les principales villes du Middenland

Carroburg : Cette ville fortifiée en bordure du Reik est la capitale du Grand Duché du Middenland. Sa population est d'environ 8300 habitants. Située sur la voie fluviale entre Altdorf et Marienburg, Carroburg possède le plus important port fluvial de la province. Le château du **grand duc Léopold**, qui dirige la cité, surplombe la ville. Le temple d'Ulric, situé au coeur de la ville, abrite une communauté de 50 templiers et d'une centaine de moines. La garde de la ville (300 soldats) est commandée par le **général Wolfgang Schutzman**.

Carroburg possède un grand théâtre, véritable chef d'oeuvre d'architecture, construit il y a 20 ans par un célèbre architecte Tiléen. Sa capacité est de 600 places. Les troupes de théâtre et les musiciens de tout l'empire y font des représentations.

La ville a également la particularité de posséder le plus grand chantier naval de tout l'empire. la plupart des navires circulant sur les fleuves Reik, Stir ou Talabec ont été construits à Carroburg.

Schoppendorf : Cette ville dirigée par le **Baron Herman Von Manakein** est la deuxième ville de la province avec près de 6000 habitants. C'est également le deuxième port fluvial de la province. La ville commerce essentiellement avec ses voisines : Volgen (Talabecland) et Delberz (Reikland). Les principales activités de la région sont l'agriculture et l'élevage. Située dans une zone géographique stratégique, la ville est entourée de solides remparts, construits entre 2500 et 2505. La garde de la ville (100 soldats) est commandée par le **capitaine Elmut Proneim**.

Ahlenhof : Cette ville est le centre d'une baronnie dirigée par la **Baronne Ludmila Keller-Oven**. La population atteint les 5500 habitants. La principale activité économique de la ville est la pêche (le port de la ville y est presque exclusivement consacré). La garde de la ville (100 soldats) est commandée par le **capitaine Gunthard Aleinberg**. Outre ses pêcheries, la ville

abrite un quartier de tanneurs réputé dans la région (les **tanneries Klaus-Terpig** équiperont notamment l'armée impériale). Le culte du dieu Karog (image du dieu Taal pour les pêcheurs en rivière) est particulièrement actif.

Tarkenberg : Sur la route entre Middenheim et Altdorf, la ville de Tarkenberg abrite une population de 5000 habitants, sous la responsabilité du **baron Rodolph Lupérich**. La région produit le meilleur vin du Middenland, sur les collines surplombant la petite ville. La garde municipale est composée de 70 soldats commandés par le **capitaine Dietrich Koeman**. Les murs protégeant Tarkenberg ont plus de 800 ans. Une petite rivière irrigue la région et traverse la ville mais elle n'est pas navigable.

Leichlinberg : cette ville de 3500 habitants, située au coeur de la forêt du Middenland, doit sa relative prospérité à la présence de la principale route reliant Middenheim au sud de l'empire. La ville vit principalement de sa modeste agriculture, de l'exploitation forestière et des taxes sur les marchandises traversant la région. Le **baron Niklas Stolberg** dirige cette cité, ainsi que la ville voisine de **Grübertreich** (1200 habitants). Le **sergent Viktor Lévin** commande une milice de 80 soldats et protège à la fois Leichlinberg et Grübertreich.

Birghaf : Cinquième et plus petite baronnie du Middenland, la petite ville de Birghaf est perdue au coeur de la forêt du Middenland. Ses 2400 habitants sont sous la tutelle du **baron Ulrich von Strater** (un héros de la guerre de succession de 2515). Les habitants pratiquent une agriculture d'autosubsistance et vivent de l'exploitation forestière. La garde de la ville (50 hommes) est commandée par le **capitaine Peter de Wier**. Le principal culte pratiqué dans la ville est celui de Taal (Dieu de la nature et de lieux sauvages). Un monastère dédié à ce dieu est installé à proximité de la ville ; 50 templiers y vivent (commandés par le **prêtre Karolus Maraferz**), ils protègent la ville des attaques de gobelins et d'orques.

La vie dans cette communauté est rude mais la ville est souvent un refuge pour les petites communautés vivant dans les profondeurs des forêts et soumises aux rigueurs de la nature et des raids gobelins.

Les petites villes de **Tilstein** (1800 habitants) et **Pristein** (1700 habitants), situées dans la plaine de Carroburg, dépendent directement du Grand Duc Léopold Von Bildhofen. Ce dernier nomme dans ces bourgades un représentant de son autorité (appelé maire).

LA CITE SOUVERAINE DE MIDDENHEIM

« ...Ces gens là s'en ficheraient bien si l'empire s'écroulait, du moment que leur satanée ville reste debout !... »

Un conseiller impérial

A) Présentation générale

Située dans une plaine au pied des Montagnes Centrales, la cité souveraine de Middenheim est une des régions les plus riches de l'empire. Très peuplée (150 000 habitants sur seulement 7500 km²), cette région est dirigée depuis plusieurs siècles par la famille Todbringer (branche cadette des von Bildhofen du Middenland). Le dirigeant actuel est la **Gravin Katarina Todbringer**. Les habitants de cette cité souveraine se caractérisent par une forte identité culturelle, liée au culte d'Ulric (qui, selon la légende, aurait choisi la ville de Middenheim comme centre de son culte). A la différence des autres principautés de l'empire, Middenheim n'a aucune rivière navigable pour développer son commerce mais cela n'empêche pas la région de montrer un certain dynamisme économique : 4 routes commerciales principales relient Middenheim à Talabheim, Salzenmund (Hochland), Altdorf et Marienburg.

B) Les principales villes de la région de Middenheim

Middenheim : Deuxième cité de l'empire avec près de 35 000 habitants, Middenheim est une cité farouchement indépendante, dirigée par la **Gravin Katarina Todbringer**. La ville est située sur un grand plateau rocheux (le Fauschlag) et accessible uniquement en empruntant un des quatre grands viaducs menant aux portes de la villes (ces viaducs ont été construits par des ingénieurs nains il y a plus de 400 ans). La vitalité démographique de la région de Middenheim a permis de supporter la guerre civile de 2515 qui a fait plus de 2500 morts (civils et militaires) et détruit de nombreux villages de campagne.

La ville est célèbre dans tout l'empire pour son collège de théologie, un des plus importants du Vieux Monde. La ville est avant tout la patrie d'Ulric : le temple dédié à la divinité est le plus important bâtiment de la ville. Près de 100 templiers y résident, sous les ordres du second personnage le plus important de la ville : le **Grand Prêtre Ar-Ulric**.

La défense de Middenheim revient à la Garde de la ville (près de 400 hommes dirigés par le **Middenmarschall Maximilian Von Genscher**). L'ordre des chevaliers Panthère, dirigé par le **commandant Klaus Von Guerenburg**, est directement au service de la Gravin Katarina.

Schöninghagen : Cette petite ville de 2800 habitants, située au coeur de la plaine de Middenheim, est dirigée par le **Baron Ludovic Von Maier**. La ville est avec Elsterweld et Grevenfeld le principal grenier à blé de la ville de Middenheim. Schöninghagen est une ville paisible où la principale attraction est le marché hebdomadaire qui attire tous les commerçants de la région. **Le sergent Boris Bertoldig** dirige une petite milice composée d'une trentaine de soldats. Cette bourgade a peu souffert des pillages commis durant la guerre civile de 2514.

Hunxe : Située au pied du Fauschlag, cette ville de 2000 habitants, dirigée par le **Comte Vinz Alboreig**, a la particularité d'abriter le plus grand cimetière de la région (accueillant le dernier repos des Middenheimois les moins fortunés). On y trouve naturellement un important monastère dédié au dieu Morr (une dizaine de templiers du culte y séjournent régulièrement).

La plupart des habitants de Hunxe travaillent à Middenheim ou exploitent des terres à proximité de la cité. La milice de la ville (une vingtaine d'hommes) est commandée par le **sergent Axel Stemp**.

Warrenburg : Située à quelques kilomètres de Middenheim, Warrenburg est une sorte de bidonville regroupant les plus pauvres habitants de la région. Le culte de Ranald (dieu des voleurs) y est très actif. La corruption, les vols et autres crimes sont fréquents dans cette ville dirigée par un conseil municipal peu efficace (dirigé par le **maire Alfred Niklass**) dont la seule arme est une milice (corrompue) forte d'une vingtaine d'hommes dirigés par le **lieutenant Wilfried Guösel**.

Elsterweld : Autre grenier à blé de Middenheim, cette ville de 1500 habitants est commandée par le **baron Robert Von Linderwold**. La ville abrite également un petit monastère dédié à Ulric (10 templiers et une cinquantaine de moines). La milice de la ville (20 hommes) est commandée par le **sergent Ulman Jäger**.

Grevenfeld : Située également dans la plaine de Middenheim, cette petite ville de 1200 habitants a la particularité de posséder les plus importantes forges de la région. Toutes les armes fabriquées dans le secteur proviennent de cette ville. Le **baron Bernard Mäsel-Kochens** dirige la cité, aidé par un contingent de 60 soldats commandés par le **capitaine Johann von Mecklenberg**.

Holzbeck : Cette ville est perchée sur les contreforts des Montagnes Centrales. Bien que petite (2000 habitants), elle est solidement protégée par des remparts de pierres, une garnison de 50 soldats de l'armée de Middenheim et une dizaine de templiers d'Ulric. la ville est en effet un lieu stratégique où est regroupé tout le minerai extrait des montagnes (essentiellement du fer et du plomb venant des environs d'Holzbeck et de Lindenheim). Le minerai subit un premier traitement (par une guilde de mineurs nains) avant d'être acheminé vers Grevenfeld ou Middenheim. Le **Baron Karl von Läberden** dirige cette cité, aidé par le **capitaine Arnulf Munster**.

LA BARONNIE DE NORDLAND

« ...Pour habiter en Nordland, il faut sans doute avoir commis un crime horrible dans une vie antérieure... »

Un commerçant d'Altdorf

A) Présentation générale

La baronnie de Nordland est un territoire vassal de la cité souveraine de Middenheim. Cette vaste région (plus de 60 000 km²) est dirigée par la famille Nikse, branche cousine des Von Bildhofen du Middenland et des Todbringer de Middenheim. **Le baron Werner Nikse** dirige cette baronnie et est un vassal direct de la Gravin Katarina Todbringer. Le Nordland est un territoire resté sauvage, D'épaisses forêts couvrent une grande partie de la baronnie. Les villes sont peu nombreuses et la principale route commerciale est celle qui relie la capitale Salzenmund à Middenheim. La route qui relie Middenheim à Marienbourg passe par le sud de la baronnie mais le Baron Werner n'en tire que quelques maigres ressources, liées aux péages et aux taxes sur les marchandises.

A l'Ouest de la baronnie se trouve l'immense **forêt de Laurelorn**. Cette contrée abrite la plus importante communauté elfe de l'empire mais il est impossible de déterminer avec certitude l'importance de cette communauté qui fréquente peu les zones humanisées.

Les activités économiques principales de la baronnies sont l'agriculture, la pêche et l'exploitation forestière. La richesse de la faune des forêts (ours, cerfs, loups, bisons...et quelques clans gobelinoïdes !) attire de nombreux trappeurs.

B) Les principales villes de la baronnie de Nordland

Salzenmund : C'est la capitale du Nordland. Le château du baron Werner Nikse se trouve au coeur de la ville qui regroupe environ 9800 habitants. La ville est la principale zone e commerce de la baronnie. Toutes les productions de la région destinées à l'exportation sont réunies à salzenmund avant d'être expédiées vers Middenheim, Marienbourg ou l'Ostland. **Le baron Werner** dirige lui-même la cité. Le **commandant Wilfried von Teugen** dirige la garde de la ville (une centaine de soldats). Au cour de son histoire, la ville a souvent été pillée par les hordes du Chaos, aujourd'hui de solides murailles garantissent la sécurité de la ville. Le dieu Ulric est le protecteur de la cité.

Beeckerhaven : Située au nord de la baronnie, la ville de Beeckerhaven est l'unique port maritime de la région. Les côtes peu profondes et ensablées ne permettent pas le développement d'un véritable port de commerce. Le Graf Boris de Middenheim avait lancé une étude pour faire de cette ville un important port pour concurrencer Marienbourg mais il s'est avéré que le projet était trop coûteux (plusieurs dizaines de millions de couronnes), de plus, cette idée contrariait fortement les autorités d'Altdorf et les entrepreneurs Marienbourgeois. Aujourd'hui, Beeckerhaven est un paisible mais actif port de pêche (environ 2600 habitants) dirigé par le **vicomte Loup von Farjhen**. Le **lieutenant Hans Krievenlaudrup** dirige une petite garde d'une cinquantaine d'hommes. le principale culte est celui de Manann dont le temple surplombe le port et abrite une dizaine de chevaliers de l'Ordre Du Trident.

Grafenrich : Située au coeur de la forêt du Nordland, la ville de Grafenrich regroupe une population de 1500 habitants, habitués à travailler une terre ingrate et à exploiter une forêt qui peut s'avérer dangereuse. L'important sanctuaire de Taal au centre de la ville symbolise cette lutte contre la nature. Le **comte Christian Bendrich** dirige la ville. La milice (35 hommes) est commandée par le **capitaine Reiner Gänzer**. De nombreuses personnes condamnées à des

peines de travaux forcés sont envoyées dans la région pour participer au déboisement. Le château du **chevalier Jorgen von Seikram** sert de forteresse prison.

LA CITE SOUVERAINE DE TALABHEIM

« ... Les habitants de Talabheim sont tellement fiers qu'ils croient encore que leur ville est la capitale de l'Empire... »

L'empereur Karl-Franz 1^{er}

A) Présentation générale

Talabheim est située dans un endroit aussi impressionnant qu'exceptionnel : la ville est nichée au cœur d'un gigantesque cratère de 15 km de diamètre, entouré d'une ceinture de hautes montagnes. La rivière Talabec se sépare en deux en arrivant devant la barrière rocheuse, puis l'entoure au nord et au sud (le bras sud étant un bras «mort» infesté de marécages). Les deux cours d'eau se rejoignent à quelques kilomètres au sud du port de Talagaad. La couronne de montagnes qui entoure la plaine de Talabheim ne peut être franchie qu'en deux endroits : Au nord-est grâce à un petit ruisseau partiellement souterrain et à l'ouest par « Le Tunnel du Sorcier » : un passage large (permettant à deux charrettes de se croiser) et long de 3 km.

La **duchesse Elise Krieklitz Untermensch** dirige cette cité souveraine (en théorie, car dans les faits, c'est son oncle le **Comte Helmut Von Strauss**, chancelier, qui dirige la cité). Talabheim est une ville indépendante, rivale séculière de Middenheim (tant du point de vue économique que du point de vue politique). Le culte d'Ulric est très répandu dans la région mais celui de Sigmar l'est presque autant (c'est pourquoi la cité a prudemment adopté une attitude neutre durant la guerre civile de 2514. La région se caractérise donc par une grande tolérance religieuse, liée à la diversité et au dynamisme des différents cultes pratiqués par les autochtones.

B) Les principales villes de la région de Talabheim

Talabheim : C'est la quatrième ville de l'empire, forte de 25 000 habitants, elle est dirigée par la **duchesse Elise Krieklitz Untermensch** dont le palais Ducal se dresse au centre de la ville. Son oncle, le **comte Helmut Von Strauss**, a le poste de chancelier et préside le conseil qui assure la réalité du pouvoir. Il nomme et révoque les différents conseillers ainsi que le commandant en chef de la Garde de Talabheim (près de 300 soldats) : Le **Général Marius Vurtenber**. L'un des plus anciens bâtiments de la ville est le Capitole (où les chefs de guildes se réunissent pour régler les affaires économiques). Le **colonel Andréas Luvenberz** dirige le prestigieux corps des chevaliers Panthère (une centaine de combattants d'élite) rival éternel des chevaliers Panthère de Middenheim. Talabheim est une place bancaire de premier ordre et la ville est réputée pour son école d'architecture. De plus, ses forges ont la réputation de produire les meilleurs lames de tout l'empire.

Talagaad : Deuxième ville de la région avec près de 4000 habitants, la ville de Talagaad est entièrement tournée vers le fleuve Talabec. Le pont de Waratton qui enjambe le fleuve (large de près de 200 mètres !) est une merveille de l'école d'architecture de Talabheim. L'activité économique de Talagaad est très diversifiée : la ville regroupe les denrées agricoles produites dans la région avant de les acheminer vers Talabheim, et se charge d'écouler par le fleuve toute la production de la région, destinée à l'exportation. De part ses activités, Talagaad regroupe des populations très diverses (les navigateurs et les pêcheurs adorent le dieu Karog, les fermiers vénèrent Taal, les marchands prient Haendrick et les militaires vouent un culte à Ulric ou Sigmar). Le **comte Charles Karatrig** veille sur les intérêts de la région, aidé par le **capitaine Conrad Quester** (dirigeant une milice de 100 soldats) et le **Chevalier Axel von Mezig**

(commandant un groupe de 30 chevaliers Panthère). La ville est située dans un secteur stratégique et est très efficacement protégée.

Rupstadt et Wupertach sont les deux seules villes situées dans le cratère avec Talabheim. Chacune de ces villes compte environ 3000 habitants et est dirigée par un conseil municipal présidé par un maire (lui même choisi par le chancelier de Talabheim. Ces deux villes sont tournées vers l'agriculture et elles abritent d'immenses greniers à blés destinés à ravitailler la capitale.

La ville de **Rupstadt** est dominée par un important sanctuaire voué à Ulric : c'est «la Forteresse de Fer », 200 moines et 50 templiers y résident.

Wupertach abrite de nombreux pavillons de chasse de la noblesse de Talabheim (les chasseurs rejoignent la Grande Forêt du Talabecland en remontant à l'aide d'une barque le ruisseau (le Rupt) qui passe sous la montagne.

Kraftburg : Cette bourgade ressemble plus à une garnison qu'à une ville ; en effet, la première utilité de la ville est de protéger le principal accès menant à Middenheim. Un imposant fortin de pierre a été érigé autour de l'entrée du Tunnel du Sorcier. Il est protégé en permanence par une garnison de 100 soldats commandés par le **colonel Udo Klein Prager**. Depuis quelques siècles, des maisons ont été construites au pied de ce fort et ont formé une agglomération de 2000 habitants, pratiquant essentiellement l'agriculture, l'exploitation forestière ou la pêche en rivière. Le **vicomte Gabriel von Hunse** dirige l'administration de cette bourgade.

Bergenwald : Située à l'Est de la couronne rocheuse, cette petite ville de 1500 habitants est coupée du reste de l'activité économique de la région de Talabheim. Bergenwald est avant tout une ville de pêcheurs et d'exploitants agricoles. Elle commerce régulièrement avec la ville de Kleindestadt (Talabecland) et plus occasionnellement avec Talagaad (située à près de 40 km). Dans cette ville le dieu Taal est adoré sous 2 formes : Karog, le dieu des rivières et Taal, sa forme habituelle, pour les paysans et exploitants forestiers. Le **baron Ludwig Drenler Bauen** dirige la cité ; le **sergent Dominique Lämentar** commande une petite milice d'une vingtaine d'hommes.

LA BARONNIE DE HOCHLAND

« ...Les Hochlandais ont été créés par les Dieux pour causer du soucis au Graf de Middenheim... »

Dicton populaire

A) Présentation générale

La Baronnie de Hochland est un territoire peu urbanisé : Hormis Bergsburg, et la ville montagneuse de Krudenwald, aucune ville ne dépasse le seuil des 1000 habitants. La baronnie de Hochland est un territoire vassal de la cité souveraine de Talabheim. **Le baron Aurélien von Fischter** dirige ce territoire depuis sa capitale : Bergsburg. La plupart des productions de la région (denrées agricoles, minerais des Montagnes Centrales) sont acheminées vers Bergsburg, Talabheim ou Wolfenburg. La principale route commerciale relie Bergsburg à Middenheim et Talabheim. Les cultes les plus pratiqués dans la région sont ceux de Taal, Sigmar et Ulric.

B) les principales villes de la baronnie de Hochland

Bergsburg : Avec une population de 7500 habitants, Bergsburg est la capitale de la baronnie de Hochland. Le **baron Von Fischer** dirige lui-même la ville depuis son palais. La ville est assez pauvre car la proximité de la cité de Middenheim (distante de moins de 70 km) lui fait de l'ombre. Le **capitaine Oscar Klermann** dirige la garde de la ville (forte d'une centaine d'hommes). Le capitaine Klermann est réputé pour avoir maté dans le sang les révoltes de 2511 (qui avaient suivi une mauvaise récolte). Bergsburg est néanmoins célèbre pour ses ateliers et écoles de sculpture : le marbre extrait des Montagnes Centrales est d'une beauté inégalée dans l'empire. Le palais du baron, le temple de Sigmar et celui de Taal sont entièrement en marbre. A la différence des grandes familles nobles de cette partie de l'empire, la famille von Fischer voue un culte particulièrement fervent à la divinité Sigmar. Le sanctuaire de Sigmar installé à proximité de Bergsburg, abrite plus de 200 prêtres et près de 20 templiers.

Krudenwald : située au nord ouest de la baronnie de Hochland, la ville de Krudenwald est située sur les contreforts des montagnes centrales, à proximité du territoire de Middenheim. Au cours des siècles, cette région, célèbre pour ses gisements en argent et ses carrières de marbre, a toujours été un enjeu entre Talabheim et Middenheim, les deux villes ayant à plusieurs reprises pris le contrôle de la ville. Aujourd'hui, Middenheim a officiellement renoncé à ses prétentions mais la ville de Krudenwald reste encore marquée par cette rivalité : Des hautes murailles protègent cette petite ville de 1900 habitants, dirigée par le **comte Claudius Froz-Harlich**. Une imposante troupe (près de 150 hommes) commandée par le **colonel Gustav von Sander** patrouille dans toute la région et surveille les accès à Krudenwald. Cette solide troupe baptisée « *les Marcheurs de Hochland* » est réputée dans cette partie de l'empire pour être particulièrement féroce. Ses soldats sont tous d'anciens templiers (de Taal ou de Sigmar) ou d'anciens répurateurs directement payés et équipés par Talabheim.

LA GRANDE PRINCIPAUTE D'OSTLAND

« ... le problème avec la principauté d'Ostland... c'est qu'elle est pleine d'Ostlandais ! »

Graf Boris Todbringer

A) Présentation générale

Province la plus septentrionale de l'Empire, l'Ostland est une contrée au climat rude : les températures sont glaciales durant près de 5 mois de l'année. Une épaisse forêt de conifères recouvre les deux tiers de la principauté (la tristement célèbre Forêt des Ombres) et seul le sud du territoire permet une agriculture réellement productive. Les trois quart de la population sont concentrés dans cette zone, regroupée autour des 2 grandes villes de l'Ostland : sa capitale, Wolfenbourg, et Waldstadt. La présence des Montagnes Centrales permet aux Ostlandais d'exploiter de riches gisements de fer, de plomb et de cuivre. La grande Principauté d'Ostland est dirigée par la famille **Von Tassenink** depuis plus de 300 ans. Eternelle rivale de Middenheim, la principauté ostlandaise a payé un lourd tribut à la guerre qu'elle a déclenché en 2510 contre ses rivaux (plus de 3000 morts, des sanctions économiques et militaires très lourdes). Aujourd'hui encore l'Ostland ne s'est pas encore relevé de cette guerre.

Actuellement, le Grand Prince Hergard étant mineur, c'est la **comtesse Elizabeth von Kreistofen** qui exerce la réalité du pouvoir. Après la guerre d'Ostland, la comtesse a perdu son statut de Grand Electeur (statut que récupérera le prince Hergard à sa majorité)

B) Les principales villes d'Ostland

Wolfenbourg : Capitale de la Grande Principauté d'Ostland, la ville de Wolfenbourg est une très ancienne cité (certains bâtiments sont vieux de plus de 600 ans !). Avec plus de 15000 habitants, la ville est le centre économique, politique et culturel de la principauté. La majorité des échanges économiques se font dans ce secteur et le grand prince Hergard von Tassenink loge dans l'immense palais de Wolfenbourg. Ce palais est aussi un musée remarquable, consacré au peintre Magnus Herzolf (un Ostlandais ayant vécu au 24^{ème} siècle).

La ville de Wolfenbourg est située dans un cuvette et presque entièrement entourée par les montagnes. La ville est défendue par de solides remparts et une Garde municipale forte de 200 soldats, commandés par le **général Bertold Zingerhand**. Le maire, **Herman von Freiburg**, dirige la ville, il est nommé par la régente.

A Wolfenbourg, comme dans la majorité des villes d'Ostland, le culte de Myrmidia, la déesse de la guerre, est le plus répandu, devant celui de Taal et de Sigmar. Un corps de 50 templiers de Myrmidia forme l'élite de l'armée ostlandaise. Ce corps est basé à Wolfenbourg ou Waldstadt.

Waldstadt : Waldstadt est une ville de 5 000 habitants, dirigée par le **comte Ludwig Frenkleich**. La principale activité économique de la ville est la répartition et la vente des denrées agricoles produites dans la région. Waldstadt est également célèbre pour ses scieries et ses ateliers de travail du bois. Le bois des forêts d'Ostland est d'excellente qualité (surtout pour la fabrication de navires) et l'Ostland en exporte d'énormes quantités, principalement à destination de Carroburg et de Marienburg.

Une garde de 100 soldats, dirigés par le **commandant Marcus Babeul**, protège la ville. De plus, un corps spécial, *le Grünenkorp*, est chargé de patrouiller dans la forêt aux alentours de la ville. Lors de la guerre d'Ostland (en 2511), la ville est tombée après un long siège et a provoqué la capitulation des forces ostlandaises.

Geldstadt : Cette ville est le principal centre minier de la principauté, elle est située au centre du secteur le plus productif des Montagnes Centrales (ce qui suscite la jalousie de Middenheim et de Talabheim) La plus importante mine d'or de la région est située à quelques kilomètres de Geldsadt. Entre 2512 et 2515, l'or extrait de cette mine a été entièrement acheminé vers Middenheim (au titre de réparations après la guerre d'Ostland) et cela a provoqué la quasi ruine de la principauté.

La ville de Geldstadt est une petite cité de 3000 habitants, perchée sur un piton rocheux. Un corps de 80 soldats, commandés par le **capitaine Manfred Lieselman**, protège la ville et ses alentours. Le **baron Rudolph von Gatnher** dirige la cité et règle le commerce des métaux précieux.

Kilass-Baurig : Située à plus de 2000 mètres d'altitude, la ville de Kilass-Baurig est réputée pour abriter le plus grand sanctuaire de tout l'empire : près d'un millier de moines adeptes de la Foi Antique vivent dans ce lieu, retirés du monde. Seuls les bergers et les quelques paysans de la ville (moins d'un millier d'habitants) croisent le chemin de leurs méditations. La ville est dirigée par un Maire, élu par tous les habitants mâles du village.

Luppendig : Petite ville de 2000 habitants, Luppendig est perdue au coeur de la profonde forêt ostlandaise. Les quelques hectares de terres cultivées autour de la ville nourrissent ses habitants. La seule activité lucrative de la ville est liée à la présence de l'unique route qui relie Le port kislévite d'Erengade à la ville de Middenheim. Les services de relais pour les voyageurs et les perceptions de taxes sur les marchandises sont les seules sources de richesse de la communauté, dirigée par le **baron Ernst Gischarter**. Son cousin **Léopold Gicharter** commande l'unique troupe armée de la région, formée d'une cinquantaine d'hommes.

LE GRAND DUCHE DE TALABECLAND

« ...Pour sûr, mon gars, que le Talabecland c'est grand, mais si tu t'éloignes de la rivière, y a plus que d'la forêt !... »

Un habitant d'Hertzig, parlant à un voyageur

A) Présentation générale

Le Talabecland est un territoire situé au coeur de l'empire. Il est bordé au nord par la rivière Talabec et au Sud par la rivière Stir. Les principales zones d'habitations se situent sur la rive sud du Talabec. Le fleuve est la principale voie commerciale du Grand Duché. Sa capitale, Hertzig, est située à la frontière de l'Ostland. Le territoire est sous la domination de la famille **von Krieglitz** (branche cousine des ducs de Talabheim). La Grande Forêt domine cet espace où on ne distingue que quelques grandes zones de peuplement. La forêt n'abrite que quelques clans gobelinoïdes discrets et est réputée pour son gibier abondant. Les cultes les plus répandus dans cette contrée sont ceux de Sigmar et de Taal (au coeur de la forêt, quelques communautés sont adeptes de la foi antique).

Ce Grand Duché est un allié traditionnel de la grande principauté du Reikland avec laquelle elle a de nombreuses alliances commerciales et politiques. Bien que très grand (plus de 100 000 km²), le Talabecland est une région plutôt pauvre, l'agriculture et l'exploitation forestière sont ses seules richesses.

B) Les principales villes du Talabecland

Hertzig : Capitale du Talabecland, Hertzig atteint les 10 000 habitants. Le **Grand Duc Gustav von Krieglitz** dirige lui même la ville depuis son palais surplombant la ville. Hertzig s'étale le long du Talabec. En son centre, un Grand pont franchit le fleuve et permet à la principale route de franchir cette frontière naturelle séparant le Talabecland et l'Ostland. Protégée par une enceinte symbolique (3 mètres) la ville abrite des pêcheries, des quais abritant les grands bateaux navigant sur le fleuve. Le quartier commerçant est un coeur de la ville. La garde de la ville (une centaine d'hommes) est sous les ordres du **commandant Bruno Heimfar**. Une brigade fluviale (20 hommes et trois embarcations), placée sous les ordres du capitaine **Claude Manfred** s'occupe de toute la police liée au fleuve.

La ville est réputée pour son calme et aussi pour ses restaurants : les spécialités locales (choucroute, Bière tu Talabec, *la Talbecbier*, le mouton farci aux choux...)

Volgen : C'est la porte du Talabecland : toutes les marchandises importées ou exportées transitent par la ville qui est un immense marché (bestiaux, poissons, bois, denrées agricoles diverses...). le **Comte Peter Den Lass**, qui dirige la ville, est un des hommes les plus riches du Talabecland (il récupère à son profit une partie des taxes sur les marchandises) la population atteint les 6000 habitants ; la troupe de Volgen (une centaine de soldats) est commandée par **Niklas Lertal** (un vétéran de l'armée impériale)

Reikham : C'est la principale ville située sur la rivière Stir, au sud du Grand Duché. La ville n'a aucun contact économique avec les villes du Nord du Talabecland et commerce surtout avec les villes du Stirland (Anderssenstadt surtout) Petite bourgade de 3000 habitants, vivant de la pêche et de l'agriculture locale, Reikham est commandée par le **Baron Adolph von Wullt**. La milice de la ville (une cinquantaine d'hommes) est dirigée par le **lieutenant Udo Bolden**

Müligen et **Kleindestadt** sont deux villes de 3000 habitants. Vivant de la pêche et de l'agriculture,

elles commercent essentiellement avec Talabheim, qu'elles approvisionnent en matières premières et denrées agricoles. Leurs maires sont choisis par le Grand Duc Gustav.

LA LIGUE D'OSTERMARK

« ...Ostermark ?! n'y allez pas Messire ! là bas y a plus de gobelins que d'hommes ! !... »

Un paysan du Talabecland

A) Présentation générale

La ligue d'Ostermark est le territoire le plus récemment annexé par l'empire. il a été conquis lors de la campagne de l'empereur Magnus « *le terrible* » contre le Chaos (en 2126). Ce territoire vassal du Grand Duché du Talabecland est un désert humain. Seuls deux foyers de peuplement s'y sont installés. Les forêts couvrent l'essentiel de ce territoire et elle sont encore très fréquentées par des clans d'orques, de gobelins et de hobegobelins. **Le chancelier Dachs** qui dirige ce territoire est un vassal du grand Duc Gustav du Talabecland.

B) Les principales villes d'Ostermark

Berghafen : Capitale de l'Ostermark, la ville de Berghafen abrite une population de 5200 habitants. Une enceinte fortifiée abrite la résidence du **chancelier Dachs** et la garnison de la ville (forte de 50 hommes) commandée par le **commandant Grégor von Humbolt**. Les quelques seigneuries autour de la ville nourrissent celle-ci. Berghafen est située sur la frontière kislévite, au bord du Talabec inférieur. Les inondations hivernales isolent souvent la ville pendant quelques mois.

Les habitants sont tous des colons, de plus ou moins fraîche date, et aucun culte n'est particulièrement prédominant dans ces contrées.

Ostmarkguard : C'est un front pionnier de la colonisation, la ville est perdue au coeur d'une forêt peu sûre. Les 1300 habitants sont retranchés derrière les enceintes de la ville et personne ne met le nez dehors après la tombée de la nuit. Outre une garde de 30 soldats, commandés par le **capitaine Tobias Ferensham**, la ville abrite un important temple de Sigmar et un corps de 40 templiers y est basé (souvent de jeunes recrues qui doivent faire leurs preuves, ou des templiers affectés ici à titre punitif).

LE COMTE DE SYLVANIA

« ... Tu veux aller en Sylvania ? pourquoi ? ta tête est mise à prix ?... »

A) Présentation générale

Le comté de Sylvania traîne derrière lui une mauvaise réputation : celle d'être un repère pour tous les citoyens en marge de l'ordre impérial. Les Hors la loi viennent s'y faire oublier, les sorciers un peu trop excentriques viennent y poursuivre leurs recherches, les assassins et autres criminels viennent s'y cacher. Il faut dire que le lieu est propice à une retraite paisible : Loin de toutes les principales routes de l'empire, accessible par aucune voie navigable, le comté de Sylvania (vassal du Grand Comté de Stirland) bénéficie en plus d'une loi séculaire bien étrange : Tout habitant du Comté ne peut être fait prisonnier pour un crime qu'il a commis en dehors des frontières dudit comté. Seule une injonction émanant de la chancellerie ou du Conseil d'Etat impérial peut outrepasser cette loi. La Sylvania est une contrée recouverte à 90% par une épaisse forêt. Le **Comte Rudolph von Wissen** qui dirige ce territoire a plus de contacts avec les nains des Montagnes du Bout du Monde qu'avec ses voisins impériaux.

B) Les principales villes du comté de Sylvania

Waldenhof : Capitale de la province, 5000 habitants. Sa garde (50 soldats) est très corrompue.

Grünenstadt : Ville perdue au coeur de la forêt, elle abrite essentiellement des criminels et des mendiants

LE GRAND COMTE DE STIRLAND

« ...le Stirland est grand mais il suffit de longer la rivière Stir pour le visiter... »

Graf Albérich

A) Présentation générale

Le Stirland est l'une des plus vastes provinces de l'Empire mais elle est aux trois quarts vide. Dans cette contrée les forêts sont épaisses et les défrichements pratiquement inexistantes. La majeure partie de la population stirlandaise est regroupée autour de trois pôles urbains : la capitale Wurtbad, la petite cité d'Anderssenstadt et la ville de Kemperbad, située sur les bords du Reik. Le seigneur de cette province est le **Graf Albérich Haupt-Anderssen**. Ce jeune homme de 22 ans est le dernier descendant d'une illustre famille qui règne sur le Stirland depuis près de 400 ans.

Dans cette contrée, les cultes principaux sont ceux de Sigmar et de Taal. La ville bourgeoise de Kemperbad est connue pour abriter un imposant temple dédié à Haendrick (Dieu du Commerce).

B) Principales villes du Stirland

Wurtbad : C'est la capitale du Stirland. Cette ville de 14 000 habitants bâtie sur un piton rocheux domine la vallée de la rivière Stir. Entourée de solides remparts de 10 mètres de hauts Wurtbad a résisté à bien des sièges. Le palais du Graf est une véritable forteresse protégée par la Garde municipale de Wurtbad (150 soldats commandés par le **Capitaine Wilfried Klieger**). La ville s'est développée grâce à l'exploitation forestière (en utilisant la Stir comme voie de transport), à l'agriculture (la Terre noire de la vallée de la Stir est très fertile) et à l'exploitation des carrières de pierre de Kragen Hach (40 km au sud de Wurtbad).

Anderssenstadt : Cette petite bourgade de 6500 habitants est dirigée par le **Comte Martin Von Anderssen** (un cousin du Graf Albérich). La ville est située sur une colline entourée de marais et surplombant la Stir. Les atouts de la ville sont la pêche (dans la rivière et les marais), les taxes et péages sur le trafic fluvial. La communauté est protégée par des remparts de bois et de pierre et par la garde municipale (environ 50 hommes) commandée par le **Lieutenant Lothard Grünider**.

Kemperbad : Cette cité bourgeoise dirigée par un maire élu (il s'agit de **Rudolph Volzinger**) est entourée par la rivière Stir (au Nord) et par le fleuve Reik (à l'Ouest). Profitant de cette situation privilégiée, les habitants de Kemperbad se sont enrichis grâce au commerce fluvial. La ville regroupe environ 10 000 habitants et on y trouve à peu près tout type de commerce (pêcheries, tanneries, fabriques de textiles, forges...). Le port de Kemperbad peut accueillir une soixantaine de bateaux et il dispose de cales sèches pour les réparations. La garde municipale est composée de 150 soldats dirigés par le **Commandant Karl Von Heutrass**.

GRAND COMTE D'EVERLAND

« ... Pour sûr mon gars !! à Everheim, y a plus de chevaux que d'hommes !... »

Un habitant de l'Everland

A) Présentation générale

L'Everland est une des plus grandes provinces de l'Empire, mais aussi l'une des plus pauvres. La ressource principale de cette contrée est l'élevage de chevaux : Les plateaux et collines des contreforts des Montagnes Noires recouvrent un tiers de la province (au Sud) et sont propices à ce genre d'activité : les plaines sont nombreuses, l'herbe y est abondante et le climat assez doux. La partie nord de l'Everland est recouverte de forêts et seul le bassin de la rivière Aver est mis en culture.

La grande Comtesse **Ludmila Von Alptraum** dirige l'Everland depuis près de 50 ans (elle en a 82 !). Son petit neveu (Charles) devrait lui succéder mais il est plus intéressé par les chevaux que par la politique. La population de l'Everland est très pauvre, la majeure partie de la richesse est aux mains d'une douzaine de familles nobles, propriétaires des terres de pâture et des chevaux.

Comme dans la majeure partie des provinces reculées, les Everlandais vénèrent Sigmar, bien sûr, mais surtout Taal, Dieu de la nature (sous les aspects de Karog et Karnos : Dieu des rivières et Dieu des bêtes).

B) Les principales villes du Grand Comté d'Everland

Averheim : Capitale de la province abritant un peu plus de 10 000 habitants, Averheim est située sur les bords de la rivière Aver, qui s'écoule paisiblement en cet endroit après avoir traversé les Montagnes Noires. La ville est dirigée par un maire nommé par la grande Comtesse (actuellement il s'agit de **Klaus Von Helbach**). La Garde de la ville (150 hommes) est commandée par **Helmut Meinhard**. La ville est entourée de solides remparts et ouvre sur la plaine de l'Aver.

Tous les ans, au mois de mars, se déroule le gigantesque marché aux chevaux. Des tentes et des enclos sont montés dans la grande plaine bordant l'Aver, des milliers de chevaux sont vendus à des clients venant de tout l'Empire. La sécurité de cette foire est assurée par un groupe de 50 templiers de Taal (un monastère dédié à Taal se trouve à une vingtaine de km de la ville).

Le port de la ville peut accueillir un vingtain de péniches (il faut entre 8 et 15 jours pour rejoindre le Reik)

Alptraubourg : Sur la principale route venant du Sud, La ville d'Alptraubourg est une halte obligatoire pour les voyageurs venant d'Averheim ou du Sudenland. Ville d'étape d'environ 6 000 habitants, une taxe de péage est perçue sur toutes les personnes et marchandises qui transitent par la ville (par la route ou par la rivière). En dehors de cette activité fiscale, Alptraubourg est un paisible port de pêche et les paysans de la région se sont spécialisés dans la culture de fruits et de légumes. La période de fin février à mi avril voit le nombre de voyageurs multiplié par 10 (à cause de la foire équestre d'Averheim).

Le château de la famille comtale Von Alptraum surplombe la ville. Le **comte Pietr Von Riedmann** (cousin de la Grande Comtesse), dirige la ville, aidé par le **capitaine Lothard Stein** qui dirige la garde municipale de la cité (une petite centaine d'hommes).

LA GRANDE BARONNIE DE SUDENLAND

« ...Dans le Sudenland, il y a autant de nains que d'hommes...Autant dire qu'il n'y a pas un elfe ! !... »

Un commerçant de Pfeildorf

A) présentation générale

Au sud de l'Averland se situe la petite province, en partie montagneuse, du Sudenland. Cette petite province est bordée à l'Ouest par la rivière Soïl, au Nord et à l'est par le Reik supérieur et au sud par les Montagnes Noires. La **Grande Baronne Etelka Toppenheimer** dirige ce territoire depuis la mort de son mari Gustav en 2508. Son héritier désigné est son fils adoptif, le **baron Olaf Sektliebe**.

La population du Sudenland est regroupée autour de deux principaux centres urbains sur le Reik supérieur. A l'Ouest, quelques petits villages de pêcheurs bordent les rives de la Soïl. Le reste de la province est constitué de forêts profondes de hauts plateaux et de quelques chaînes de montagnes abritant la citadelle naine de **Kal Sudar** dont le roi est **Bantargrim « Hache de Pierre »**.

Les dieux vénérés dans le Sudenland sont Taal et Sigmar en général. Le dieu Grugni est vénéré par une importante communauté naine. En vertu d'un accord séculaire, le roi Bantargrim a la charge de protéger les frontières sud de la province contre les incursions de tous genres. Comme c'est souvent le cas dans les territoires nains, aucun humain n'a jamais mis les pieds à Kal Sudar et seuls les nains savent où se trouve cette citadelle.

B) les principales villes du Sudenland

Pfeildorf : Cette ville de 9500 habitants est la capitale du Sudenland. Elle abrite le palais de la Grande Comtesse et de sa famille. La ville est située sur les rives du Reik supérieur, au coeur d'une plaine cultivée intensivement. Le port de la ville est le lieu d'où partent toutes les productions de la région. Les quais peuvent accueillir une centaine de péniches. La cité de Pfeildorf paraît récente car elle a été entièrement ravagée par un incendie en 2493. Seul le château comtal porte encore quelques marques du sinistre. C'est l'**intendant Adam Von Austellen**, nommé par la grande baronne, qui dirige la ville. **Victor Hauser** est le capitaine de la garde municipale (comptant environ une centaine d'hommes).

La ville a la réputation d'être celle des joailliers et des forgerons. En effet, le minerais extrait des montagnes Noires par les nains est vendu à Pfeildorf où l'on trouve de nombreux artisans nains (ils représentent 10% de la population). Les intérêts des nains sont défendus par **Brogar « Tête Rouge »**, représentant du roi Bantargrim à Pfeildorf.

Paulsbourg : Seconde ville du Sudenland, Paulsbourg regroupe environ 6 000 habitants et est une des dernières zones humanisées sur la route des montagnes. Tous les commerçants nains font halte dans cette bourgade située sur les rives du Reik Supérieur. Tout autour de la ville et dans un rayon d'environ 40 km des nombreux villages de paysans se sont développés car selon une loi de la province, toute terre nouvellement défrichée devient la propriété du défricheur, qu'il soit noble ou roturier.

La ville de Paulsbourg est dirigée par le **marquis Udo Von Bernecker**. Udo est également le chef d'une communauté de 30 templiers de Sigmar installée dans la région. La milice de la ville (environ 80 hommes) est commandée par le **capitaine Martin Dudenbostel**.

COMTE DE WISSENLAND

« ...Le Wissenland est le grenier à blé de la cité souveraine de Nuln... »

Impératrice Emmanuelle

A) Présentation générale

Le Comté du Wissenland est en plein centre du Vieux Monde mais il ne tire que très peu d'avantages de cette situation, et pour cause : Il est entouré de hautes chaînes de montagnes qui ne favorisent pas le développement commercial de la région. Pourtant, on trouve de nombreux étrangers dans cette province (des Tiléens, des Estaliens et des Bretonniens) car ces montagnes ne sont pas infranchissables et des voies commerciales ont été ouvertes récemment avec la Bretonnie et la Tilée.

Le Wissenland est un territoire vassal de la cité de Nuln, la **comtesse Etelka Pfeifraucher**, qui dirige cette province, est sous les ordres de l'impératrice Emmanuelle.

Sigmar, Taal et Haendrich sont les dieux les plus souvent vénérés dans cette contrée où une économie de plus en plus florissante se développe le long de la rivière Soïl qui traverse la province.

B) Les principales villes du Wissenland

Wusterburg : Ville de 6 000 habitants, située sur les bords de la Soïl, Wusterburg est une cité paisible, vivant des revenus de l'agriculture, de la pêche et des taxes sur les marchandises descendant la rivière. Le palais comtal de la famille Pfeifraucher est situé sur une petite colline surplombant la ville. Les auberges et tavernes de la ville sont nombreuses, en raison du nombre important de voyageurs et commerçants transitant par la région. Le maire **Marcus Geller** est nommé par la comtesse, ainsi que le capitaine de la garde : **Walter Höllmer**, qui commande une cinquantaine de soldats. Le marché hebdomadaire de Wusterburg est réputé dans toute la région : On y trouve des denrées venant de tout le Vieux Monde.

Kreutzhofen : Située à l'extrême sud de la province, cette ville de 5 000 habitants est entourée de montagnes mais on peut considérer que c'est la porte sud de l'Empire : De cette ville part la **Passe Montdidier** (découverte en 2107) qui mène tout droit en Bretonnie, mais aussi la **Passe des Crocs de l'Hiver** (qui mène dans les principautés frontalières) et la célèbre **Rivière des Echos** (route souterraine découverte en 2235 et qui mène en Tilée).

Une quantité de marchandise de plus en plus importante transite par Kreutzhofen, malgré la difficulté des voies commerciales (il est dangereux de vouloir franchir la Passe Montdidier et celle des Crocs de l'Hiver durant la saison froide. Il y a deux ans, le maire **Heinrich Von Luster** (nommé par la comtesse Etelka Pfeifraucher) a fait construire un bassin artificiel permettant d'augmenter les capacités d'accueil du port de la ville. Le Lieutenant de la garde, **Franz Lehr**, commande une garde municipale de 70 hommes. Leur rôle est surtout de surveiller le trafic et de lutter contre la contrebande.

Geschburg : Située sur les rives de la Soïl, au nord du Comté, cette petite ville de 4500 habitants bénéficie d'un climat doux et pluvieux, particulièrement propice à l'agriculture (les fruits et les légumes de cette région sont recherchés par tous les bons restaurants de Nuln). A ce titre, Geschburg abrite une prestigieuse école d'agronomie : Le **Collège Von Pöllnitz** (une centaine d'élèves payant très cher leur scolarité).

Geschburg possède bien sur un port mais celui-ci est petit et sert uniquement de halte aux navires descendant la Soïl.

Le responsable de cette région est le **Vicomte Adolph Von Wentler**. La milice de la ville (60 soldats peu entraînés) est dirigées par le **capitaine Vinz Allkunz** (un vétéran de la guerre d'Ostland venu à Geschburg se faire oublier).