

CHRONOLOGIE DU REIKLAND

Résumé des évènements majeurs de l'histoire de la Grande Province du Reikland.

Environ -500 C.I. (Calendrier Impérial)

La tribu humaine des Unberogens s'installe dans la région où Altdorf se trouve aujourd'hui, et commence à fortifier l'endroit. Il sera mis à sac de nombreuses fois par des tribus rivales, des Hommes-Bêtes, des Orques, des Gobelins, et d'autres viles créatures. Néanmoins, l'endroit est stratégiquement important, au confluent du Reik et du Talabec, et un mélange de conquête et de commerce permettra au lieu de prospérer. Rapidement, d'après les érudits, la ville fortifiée est connue comme le « riche village », ou Reichsdorf. Au fil des siècles, le nom évolue en Reikdorf, la région environnante prenant le nom de Reikland.

-30 C.I.

Une comète à deux queues traverse le ciel, annonçant la naissance de Sigmar à Björn, chef de la tribu des Unberogens de Reikdorf. La comète mène dans son sillage une troupe de guerriers orques jusqu'au lieu de naissance de Sigmar, et sa mère, Griselda, est tuée dans l'attaque qui s'en suit, laissant Sigmar avec une haine féroce des peaux-vertes.

-15 C.I.

Une caravane de marchands venant de Karaz-a-Karak tombe dans une embuscade tendue par des Orques, et ceux-ci capturent le Roi Kurgan Barbe-de-Fer. Sigmar délivre le roi, et en retour reçoit le titre de *dawonged*, « ami des nains », ainsi que le plus grand trésor du roi, le marteau magique Ghal-Maraz.

-8 C.I.

A la mort de son père, Sigmar devient le chef de la tribu des Unberogens.

-7 C.I.

Sigmar réalise que la menace des peaux-vertes est bien trop importante pour sa seule tribu, et débute une campagne pour rassembler toutes les tribus humaines des environs sous son commandement.

-2 C.I.

Après plusieurs années d'affrontements et de diplomatie, Sigmar réunit 12 des tribus humaines sous son ordre, et s'allie avec plusieurs autres.

-2 C.I.

Première Bataille du Col du Feu Noir. La plus grande horde d'Orques et de Gobelins jamais vue dans le monde est vaincue par une alliance d'Humains et de Nains menée par le Grand Chef Sigmar et le Roi Kurgan, mettant fin aux plusieurs fois centenaires Guerres Gobelines.

0 C.I.

Sigmar est couronné Empereur par les chefs des douze tribus, ce qui marque la naissance de l'Empire. On commande au Maître des Runes Alaric le Fou la création de douze épées runiques, une pour chaque chef de tribu, comme symbole de leur rang, et comme remerciement des sacrifices accomplis pour mettre fin aux Guerres Gobelines.

1 C.I.

Première Guerre contre le Chaos. L'Empire nouvellement fondé est attaqué par les forces de Morkar l'Unificateur, Elu du Chaos. La guerre est brève, désespérée, et dévastatrice. Morkar est vaincu par Sigmar à l'issue d'un combat durant toute un jour et toute une nuit, dont il est dit qu'elle fendit la terre et déchira le ciel.

Environ 2 C.I.

Sigmar nomme les douze chefs de tribu ses « Comtes », que les érudits modernes associent au terme en Classique *comes*, qui signifie « compagnon », car ils étaient ses compagnons sur le champ de bataille face aux peaux-vertes et les tribus chaotiques venues du Nord.

Environ 7 C.I.

Sigmar tue le nécromancien Morath et s'empare de la Couronne de Sorcellerie. Reconnaisant sa malversation, Sigmar la met en sécurité dans un lieu secret sous Reikdorf.

11 C.I.

Bataille de Drakenmoor. Le Grand Enchanteur, Constant Drachenfels, mène une armée de Gobelins et de Démons contre la nouvelle capitale de Sigmar et expérimente la première défaite de son éternelle existence. Cet événement le hantera longtemps après qu'il se réincarne, des centaines d'années plus tard.

15 C.I.

Bataille de la Rivière Reik. Nagash, Seigneur Suprême des Morts-Vivants, rassemble une horde de monstres morts-vivants, et tente d'arracher la Couronne de Sorcellerie à Sigmar. Les morts-vivants

parviennent presque à submerger les Reiklanders et leurs alliés Nains, mais à la fin d'un combat épuisant, Sigmar parvient à abattre Nagash, faisant tomber l'armée de morts en poussière.

50 C.I.

Après 5 décennies d'un règne extraordinaire, Sigmar disparaît. Pour éviter que l'empire fondé par Sigmar ne disparaissent, les chefs de tribu se mettent d'accord pour élire un nouvel empereur parmi eux, et désignent Siegriech de la tribu Asoborn. Par conséquent, les comtes deviennent « comtes électeurs », et chacun jure d'être le compagnon et le protecteur de l'empereur élu.

51 C.I.

L'empereur Siegrich I meurt dans un accident de chasse. Après plusieurs mois tendus, le Prince Hedrich des Unberogens est nommé Empereur Hedrich Ier, ramenant le siège de l'Empire à Reikdorf.

69 C.I.

Johann Helstrum arrive à Reikdorf et affirme avoir de saintes visions de Sigmar. Il raconte avoir assisté à l'Ascension de Sigmar au rang de dieu. L'amour des Unberogens pour leur empereur perdu est tel que Helstrum est facilement cru.

73 C.I.

Johann Helstrum construit un temple pour Sigmar à Reikdorf. L'Histoire le retiendra comme le tout premier Grand Théogoniste du Culte de Sigmar, et le premier homme à reconnaître la divinité de Sigmar.

Environ 100 C.I.

L'Empereur Hedrich Ier reçoit les 12 lames runiques d'Alaric le Fou commandées 100 ans plus tôt. Chacun de ces « Crocs runiques » est une arme unique d'une puissance extraordinaire, et ils sont remis aux chefs tribaux. Avec le temps, les Crocs runiques deviendront les symboles du rang de Comte Electeur.

246 C.I.

Le Grand Temple de Sigmar à Reikdorf est terminé, et est la base d'un culte qui s'étend à travers tout l'Empire. Cette diffusion rapide mène à un conflit ouvert avec les cultes de Taal et Ulric.

990 C.I.

L'Empereur Ludwig Ier, plus connu sous le nom de Ludwig le Gros, accorde au Grand Théogoniste une voix dans la nomination du prochain empereur. Bien que certains Comtes Electeurs protestent, et que les autres cultes soient ébahis devant un si flagrant favoritisme, l'Empereur Ludwig semble plus intéressé par les somptueux banquets préparés à son intention par le Culte de Sigmar à Reikdorf.

1000 C.I.

1000 ans après que Sigmar ait été couronné Empereur, le Culte de Sigmar achève la construction d'un nouveau Grand Temple à Reikdorf. Il s'agit du plus grand temple de tout l'Empire, et établit l'adoration de Sigmar comme culte principal du Reikland. En commémoration, l'Empereur Ludwig I renomme sa cité Altdorf, pour affirmer l'ancienneté et l'importance de celle-ci pour l'ensemble de l'Empire.

1053-1115 C.I.

Le Règne de Boris l'Avare. L'Empereur Boris Ier s'avère être particulièrement impopulaire et corrompu, son règne étant connu pour ses taxes exorbitantes, son faible leadership, et une totale négligence des choses militaires.

1106-1110 C.I.

L'Essor de la Drakwald. Des Hommes-Bêtes et d'autres viles créatures émergent d'entre les troncs tordus de la Drakwald, saccageant les villages, les villes, et les fortifications de la province de Drakwald. Lorsque le dernier héritier du trône de Drakwald tombe au combat face à un énorme Bestigor, l'Empereur Boris Ier choisit de ramener le Croc Runique en son palais d'Altdorf. Publiquement, il affirme que lorsqu'un héritier approprié sera trouvé, le Croc runique lui sera rendu. En privé, Boris n'a aucune intention de rendre l'épée magique.

1111-1115 C.I.

La Grande Peste. L'épidémie balaye le Reikland, tuant 9 personnes sur 10, et incapacitant la moitié des survivants. Des Skavens surgissent de leur empire souterrain et attaquent. Quand Boris Ier meurt de la peste en 1115, personne ne songe à le remplacer dans l'anarchie qui règne.

1115-1124 C.I.

La Guerre des Rats. Les Skaven réduisent systématiquement en esclavage la population restante de l'Empire, et anéantissent les restes de la Province de Drakwald. En réponse, le Comte Electeur Mandred de Middenland organise une défense désespérée, et avec l'aide d'alliés Elfes de la forêt de Laurelorn, parvient à renvoyer les Skavens sous terre. A la fin de la guerre, Mandred victorieux est élu Empereur par les 3 lignées d'électeur survivantes.

1152-1359 C.I.

L'Âge des Guerres. L'Empereur Mandred II est assassiné par les Skavens en 1152. Les Comtes Electeurs ne parviennent pas à s'entendre sur un successeur, trop préoccupés qu'ils sont par des rivaux qui tentent d'envahir leurs Provinces dévastées. Un inter-règne tendu survient pendant près de 2 siècles, pendant lequel les Princes du Reikland règnent sur la Grande Province du Reikland sans contrainte, pendant que la guerre civile fait rage dans l'Empire.

1359-1547 C.I.

L'Epoque des Deux Empereurs. Dans une tentative désespérée de mettre fin aux bains de sang, les Comtes Electeurs se rencontrent à Altdorf et arrivent à désigner le Comte Electeur Wilhelm de Stirland Empereur, par une majorité d'une voix. La Comtesse Electrice Ottila du Talabecland est outragée, et affirme que le vote était truqué. Lorsqu'elle retourne à Talabheim elle se déclare elle-même Impératrice sans faire appel à un vote, et est soutenue par les cultes de Taal et Ulric. Elle déclare ensuite le culte de Sigmar hors-la-loi dans le Talabecland décret qui durera près de mille ans. La guerre civile dégénère.

1421 C.I.

La construction atteint son apogée dans le port naturel d'Altdorf, le Reiksport. Bientôt, de solides navires construits dans le Reikland parcourent le Reik.

1489 C.I.

Le prince du Reikland commande une flotte, pour contrer l'influence des bateaux navigants depuis Talabheim, Carroburg, Nuln et Marienburg. Pour aider à lutter contre cette influence, Altdorf construit plusieurs ponts bas au-dessus du Reik et du Talabec, pour bloquer les grands navires et contrôler le commerce.

1547-1979 C.I.

L'Epoque des Trois Empereurs. Après que des sigmarites ratent une tentative d'assassinat lorsque les Electeurs refusent de soutenir leur choix pour le nouvel empereur, le Comte Electeur du Middenland dénonce l'imposture des élections impériales, et se déclare *lui-même* le seul véritable empereur. Il a le soutien du culte d'Ulric, qui s'est récemment brouillé avec les empereurs du Talabecland. L'Empire a désormais trois empereurs : l'Empereur Electoral soutenu par le culte de Sigmar, l'Empereur Ottilian soutenu par le culte de Taal, et l'Empereur Loup soutenu par le culte d'Ulric. La guerre civile s'intensifie.

Environ 1450-1550 C.I.

Des chevaliers reviennent chargés de richesses des croisades contre l'Arabie, et fondent de nouveaux ordres de chevalerie et monastiques à travers tout le Reikland. Ils fondent également le premier temple de Myrmedia à Altdorf, un bâtiment simple financé par les tout justes nommés Chevaliers du Soleil.

1681 C.I.

La Nuit des Morts Sans Repos. Les morts s'agitent dans les Jardins de Morr. Les cadavres se relèvent, les os cliquètent, et les morts parcourent le territoire, semant la terreur et la confusion. Des villages et des villes entières sont submergés avant que l'aube n'apaise la voracité des décédés.

1707-1712 C.I.

WAAAGH ! Gorbad ! et le Premier Siège d'Altdorf. Profitant de la division de l'Empire, le Chef de Guerre Orque Gorbad Griffes-de-Fer mène une marée de peaux-vertes, détruisant la Grande Province du Solland, pillant Nuln et la grande partie du Wissenland, déferlant sur le Reikland et rasant près d'un tiers des villages avant que la vague verte ne s'échoue contre les murs d'Altdorf, non sans que l'Empereur Electoral Sigismund IV, ne soit tué.

1940 C.I.

Le Festin Empoisonné. Le Grand Enchanteur, Constant Drachenfels, dans l'une de ses plus fameuses traîtrises, invite l'Empereur Electoral Carolus II, ainsi que toute la cour impériale et sa famille, à un grand festin dans son château. Drachenfels empoisonne la nourriture de façon à les paralyser. Il les laisse ensuite mourir de faim face au merveilleux banquet qu'il leur a préparé. Cela interrompt plusieurs importantes lignées du Reikland, déstabilisant profondément la Grande Province et l'ensemble des Empereurs Electoraux.

1979-2302 C.I.

Les Âges Sombres. La Comtesse Electrice Magritta de Westerland est élue impératrice, mais le culte de Sigmar refuse de la couronner, ainsi que tout autre Comte Electeur ou Comtesse Electrice, laissant les Empereurs Electoraux sans empereur élu. Le système électoral s'effondre alors, et bientôt la plupart des provinces ne se battent plus que pour elles-mêmes. Des seigneurs de guerres réclament se réclament de titres au gré de la fondation et de la disparition de nouveaux royaumes, comtés, duchés et principautés. La terreur se répand dans l'Empire.

2010-2146 C.I.

Les Guerres Vampiriques. L'Empire s'est effondré en milliers de fonctions opposées, et les Seigneurs Vampires de Sylvanie surgissent pour profiter de la tourmente. Au total, trois grandes guerres résultent des tentatives de trois vampires différents d'éradiquer l'Empire. Chaque fois, les Vampires

sont repoussés grâce à un mélange d'alliances improbables, de paris désespérés, et de stratégies élaborées.

2051 C.I.

Second Siègle d'Altdorf. Le seigneur vampire Vlad Von Carstein est tué. Son épouse, Isabella Von Carstein, se suicide, incapable de continuer sa non-vie sans lui. Leurs armées se divisent bientôt en factions distinctes, signant la fin de la *Première Guerre Vampirique*.

2100 C.I.

Après que la Bataille des Quatre Armées se termine par de multiples tentatives d'assassinat entre alliées du côté de l'Empire, il est décidé que le moment est venu d'élire un empereur pour rassembler tout le monde. Le Comte Electeur Helmut est le candidat le plus approprié pour cela, jusqu'à ce qu'il soit découvert qu'il s'agissait d'un zombie au service de Konrad Von Carstein, le seigneur vampire qui était combattu. Tous les plans visant à élire un nouvel empereur sont abandonnés.

2135 C.I.

Troisième Siègle d'Altdorf. Le seigneur vampire Manfred Von Carstein lance une attaque surprise au cœur de l'hiver sur la capitale du Reikland qui récupère d'un été d'affrontements, mais est repoussé quand le Grand Théogoniste de Sigmar utilise un sortilège interdit pour briser la nécromancie du vampire.

2203 C.I.

Une faille vers les Royaumes du Chaos s'ouvre au Château Drachenfels, causant la destruction que la quasi-intégralité des vies de Bögenhafen à Übersreik. Après plus d'une semaine de terreur, la faille se referme mystérieusement.

2302-2304 C.I.

La Grande Guerre Contre le Chaos. Asavar Kul, Elu du Chaos, mène une horde d'une taille inimaginable sur Kislev, semant la destruction sur son passage. En réponse, Magnus Von Bildhofen, a jeune noble Nulnois se déclarant inspiré par Sigmar, fait d'un Empire brisé et dispersé, une armée puissante afin de libérer Kislev. Il parvient à vaincre Asavar Kul aux Portes de Kislev aux côtés d'alliés Kislevites, Nains et Elfes.

2304-2369 C.I.

Le Règne de Magnus le Pieux. Magnus Von Bildhofen est élu comme l'Empereur Magnus Ier, le premier empereur élu représentant l'ensemble des Grandes Provinces de Sigmar depuis près de mille ans. Profitant de sa popularité acquise par sa victoire lors de la *Grande Guerre Contre le Chaos*, il entreprend de grandes réformes pour mettre fin à la corruption qui a mis l'Empire à genoux, créant de nouvelles lois pour limiter la noblesse, les cultes, les guildes et bien plus encore. Il pose également les fondations de beaucoup de nouvelles institutions, incluant la création officielle de l'Armée Impériale, la Marine Impériale, et les controversés Collèges de Magie d'Altdorf, rendant la magie légale dans l'Empire pour la première fois.

2308-2310 C.I.

La Troisième Guerre de Parravon. Le duché bretonnien de Parravon envahit le Reikland en passant par la Passe de la Dame Grise, affirmant que le rassemblement militaire à Ubersreik résultant de la constitution de l'Armée Impériale brise un ancien traité. Il est rapidement repoussé, et l'année suivante Parravon est assiégée. Finalement, après un an d'escarmouches au pied des murs incroyablement hauts de Parravon, et énormément d'insultes échangées, le Roi de Bretonnie signe un traité au nom de Parravon avec l'Empereur Magnus Ier, mettant fin à la guerre.

2402-2405 C.I.

La Quatrième Guerre de Parravon. Le duché Bretonnien de Parravon envahit à nouveau le Reikland en passant par la passe de la Dame Grise. Ubersreik est assiégée deux fois durant la guerre, mais ne tombe pas. La paix est négociée par l'Empereur Dieter IV qui accepte de payer aux Parravoniens une somme exorbitante pour qu'ils se retirent, s'attirant beaucoup de critiques à la cour.

2415 C.I.

La Nuit du Millier de Duels Arcaniques. Une guerre survient entre les huit Collèges de Magie à Altdorf, rasant de vastes portions de la cité et causant la mort de six des huit patriarches. Le culte de Sigmar fait pression sur le Prince d'Altdorf et sur l'Empereur Dieter IV pour fermer les Collèges, ce qu'ils font, causant l'exécution de nombreux magisters, et mettant fin à l'utilisation légale de la magie dans l'Empire. De nombreux magisters survivants fuient les Collèges et n'y retournent jamais.

2429 C.I.

Le Westerland achète son indépendance à l'Empire en achetant l'Empereur Dieter IV, et se reforme en tant que Wasteland, avec Marienburg comme capitale. Faisant usage des lois anti-corruption mises en place par Magnus le Pieux près de cent ans plus tôt, les Comtes Electeurs déposent Dieter dans le scandale qui s'en suit. Il est remplacé par le Grand Prince Wilhelm de la maison des Holswig-Schliestein du Reikland, qui est nommé Empereur Wilhelm III, et débute la dynastie impériale qui dirige encore l'Empire à ce jour.

La Bataille pour Grootsher Marsh. L'Empereur Wilhelm III, sous l'influence des Comtes Electeurs de répondre à la sécession du Wasteland de l'Empire, rassemble l'Armée Impériale pour envahir Marienburg. A la fin de l'automne, les forces des deux camps se rencontrent au Grootsher Marsh près de Siert, et l'Empire est mis en déroute par la marine Marienbourgeoise, ses mercenaires et miliciens bien entraînés, et la magie des alliés Hauts Elfes des Marienbourgeois. De mauvaise grâce, Wilhelm reconnaît verbalement l'indépendance du Wasteland, mais refuse de le coucher dans un traité. Marienburg accepte, et trace sa nouvelle frontière à Siert.

2430 C.I.

Consterné par l'incapacité de l'Armée Impériale à contrer les mages Elfes et les navires Marienbourgeois, l'Empereur Wilhelm III réouvre les Collèges de Magie après leur suspension de 15 années, et investit des sommes considérables dans la construction navale du Reiksport.

2431 C.I.

Le Grand Incendie d'Altdorf. Le tout récemment réouvert Collège Lumineux met accidentellement le feu à Altdorf lorsqu'un sort échappe à tout contrôle, brûlant de nombreux bâtiments jusqu'à leurs fondations. Beaucoup insistent auprès de l'Empereur Wilhelm III pour qu'il ferme à nouveau les Collèges de Magie, mais il décide de les laisser ouverts, avec une plus grande surveillance du culte de Sigmar.

2453 C.I.

Quatrième Siège d'Altdorf. Le Roi Liche Arkhan le Noir, envahit le Reikland avec une nuée de cadavres marchant sur Altdorf qui semble sans fin. Une fois le siège débuté, Arkhan se glisse suberpticement dans le Grand Temple de Sigmar, pour s'emparer du Liber Mortis qui s'y trouve. Quelques minutes après son évasion, son armée s'effondre, laissant des milliers de carcasses pourrissant au pied des murs de la cité, laissant les soldats impériaux confus mais soulagés.

2480 C.I.

Dans le Château Drachenfels, Constant Drachenfels est vaincu par le Prince de la Couronne Oswald Von Königswald d'Ostland.

2483 C.I.

L'Empereur Luitpold III signe des traités avec le Wasteland pour permettre aux navires de guerre de la Marine Impériale de passer par la city portuaire de Marienburg. Pour la première fois depuis la sécession du Wasteland, la flotte Reiklandaise navigue en haute mer, bien que les droits de passage réclamés soit exorbitants.

2502 C.I.

L'Empereur Luitpold III meurt dans son sommeil. Dans un vote rapide, le fils de Luitpold est nommé pour le remplacer, et est couronné comme Empereur Karl-Franz Ier au Grand Temple de Sigmar à Altdorf.

2505 C.I.

Suite à une commande impériale, l'auteur Detlef Seirk tente de monter une pièce ambitieuse au Château Drachenfels pour l'Empereur Karl-Franz et la noblesse de l'Empire. C'est une catastrophe.

2508 C.I.

Malathrax le Puissant, un énorme Dragon Volcanique, terrorise le Vorbergland, rasant les villages et dévorant le bétail, avant de se diriger vers le nord à travers les Hägercrybs. Après plusieurs mois de poursuite, et l'éradication de l'entière de l'Ordre des Chevaliers de l'Épée Noire, le dragon est abattu par le Huntsmarshal Impérial, Markus Wulfhart, qui plante trois flèches dans son cœur.