

Un coup d'œil sur la Foi Antique

Aide de jeu pour Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique

Par Alfred Nuñez Jr.

Élément de background supplémentaire par Tim Eccles, Anthony Ragan, et Ryan Wileman

Traduit par 'Captain Bug'

Même s'il fournit des informations sur la Foi Antique en tant que religion, le livre de base de **WJRF** ne fournit pas grand-chose permettant de positionner le culte vis-à-vis des religions plus établies et structurées du Vieux Monde. Anthony Ragan et moi-même avons envisagé la possibilité de placer le culte de la Mère (Foi Antique) dans la proposition de supplément sur les **Royaumes de la Magie Divine** que nous avons soumis à Hogshead Publishing.

Selon moi, la Foi Antique est une religion ancienne qui n'existe plus maintenant que dans les zones reculées du Vieux Monde, principalement dans les régions les plus au nord et à l'ouest. On peut supposer que l'état actuel de la religion dirigée par des prêtres-druides serait simplement une des dernières étapes de son lent déclin. Comme il s'agit de Warhammer, je pense que quelque chose de tragique s'est passé en cours de route, qui aura conduit la Foi Antique au bord de l'extinction.

Etant donné l'aspect vicieux et sanglant des guerres religieuses, je préfère l'idée que des persécutions passées ont entraîné le déclin de la Foi Antique. C'est aussi une belle façon de la rendre moins monolithique comme religion, et plus sensible aux différences régionales. Qui plus est, cela fournit aux MJ une excuse pour rendre une branche particulière de la Foi Antique très sinistre, et ouvre la possibilité d'utiliser des intrigues (comme dans le film culte, « Le dieu d'osier » [*The Wicker Man* en V.O.]) qui décrivent la foi druidique d'une manière radicalement différente de ce qui est présenté dans le livre de base.

Imaginez la surprise de vos joueurs qui croient qu'ils sont tombés sur une communauté inconnue d'embrasseurs d'arbres, et qui se retrouvent avec des sacrifices humains destinés à assurer la fertilité de la terre.

Une histoire de la Foi Antique

Comme ceux beaucoup de ceux qui sont familiers de mon travail maintenant le savent, je préfère travailler sur l'histoire d'un sujet, qu'il s'agisse d'une nation ou d'une religion, afin de construire son état actuel dans le monde de Warhammer. Ce qui suit a été révisé en partie pour incorporer une partie du background récent développé par *Games Workshop* (ou fournir une vision alternative).

L'histoire pré-Sigmar.

La Foi Antique est la plus vieille religion de l'humanité, datant des premiers habitats humains dans le Vieux Monde. Beaucoup d'érudits pensent à tort que la Foi Antique descend des croyances des Elfes des Bois. Bien qu'il y ait de nombreuses similitudes, comme le respect pour la nature et l'érection de pierres dressées, il y a des différences significatives. L'utilisation des tertres et des cumulus comme lieux de sépultures, la construction de cercles de pierre, et une hiérarchie clairement établie au sein du clergé sont au moins trois exemples de différences.

En fait, la Foi Antique partage quelques points communs avec la vénération des divinités de l'ancienne Arabie, bien qu'il y ait de nombreuses pratiques divergentes entre les deux. Il est concevable que des tribus suivant la Foi Antique aient été forcées d'émigrer vers le nord tandis que les anciens Nehekharans embrassaient leur panthéon dans les premiers temps des prêtres-rois. Toute tentative pour replacer la Foi Antique en tant qu'extension de la religion Nehekharan n'est rien de plus que de la mauvaise science.

Les tribus découvrirent une terre riche en ressources naturelles. Elles s'installèrent dans les vallées fluviales et les sur les côtes du sud du Vieux Monde, ce qui leur permit de se développer avec une implication minimale des races ainées. A peu près à l'époque des migrations humaines provenant des steppes dans le nord-est du Vieux Monde, certaines des tribus des terres maintenant connues comme le nord de la Tilée et le sud-est de l'Estalie se détournèrent de la Foi Antique et fondèrent de grandes civilisations. On ne sait pas si la raison qui a conduit ces tribus à vénérer des divinités plus anthropomorphiques fut les interactions avec les Elfes navigateurs, les Nains mercantiles, ou l'Empire de Nehekara en pleine expansion. L'ascension de Tylos (Tilée), et Estacrez (Estalie) força les fidèles de la Foi Antique à franchir les montagnes, où ils finirent par se mêler avec les tribus de l'est sur les terres entre les colonies côtières elfiques et les forteresses montagneuses des Nains. Les tribus éparpillées intégrèrent la religion de la Foi Antique avec leur vénération des esprits de la nature.

Le déclenchement de la guerre entre les deux races ainées évita pour la majeure partie les petites tribus humaines, pour leur plus grand bénéfice futur. Il est peu probable que l'une ou l'autre des races ait considéré les humains primitifs comme valant la peine d'être recruté comme allié dans le conflit. C'est à cette époque que les anciens druides bâtirent nombre des cercles de pierre mégalithiques, des tertres funéraires, et des tumulus de terre que l'on trouve dans de nombreux endroits de l'Empire. Ce travail représenta probablement le comble de la puissance de la Foi Antique, ainsi que leur désir de canaliser les lignes de force de la puissance terrestre.

Les choses restèrent en l'état jusqu'à l'invasion des peaux-vertes, qui commença quand la guerre Nain-Elfe se termina. Les tribus les plus petites commencèrent à fusionner avec d'autres pour former de plus grandes unités tribales, afin de mieux contenir les envahisseurs. Les Nains assiégés interagirent plus avec certaines des tribus humaines, et par ce fait, influencèrent les croyances religieuses des tribus. Il est aussi possibles que l'art magique de l'Elémentalisme se soit séparé des croyances druidiques à peu près à cette période.

Au cours du siècle ayant précédé la formation de l'Empire, les croyances religieuses des tribus étaient un mélange de la religion de la Foi Antique, et des croyances émergentes des dieux. Les tribus des Teutognens et des Talabec furent celles qui allèrent le plus loin dans la vénération du panthéon des soi-disant Dieux Sauvages (principalement Ulric et Taal) et se détournèrent plus de la Foi Antique que les autres tribus. Qui plus est, un certain nombre de variations régionales au sein de la Foi Antique s'étaient développées au cours des deux millénaires.

A l'époque de Sigmar, la plupart des tribus avaient adopté le panthéon du Vieux Monde – qui comprend maintenant les Dieux Civilisés qui ont vraisemblablement accompagnés les marchands tiléens depuis le sud – au détriment de la Foi Antique. La plupart de ces cultes devenaient mieux organisées et plus structurés que la Foi Antique. Les anciennes croyances perdaient du terrain.*

Attaque sur la Foi Antique.

Les croissances des villes et du culte de Sigmar contribuèrent toutes deux au déclin de la Foi Antique dans la majeure partie de la population de l'Empire. Dans un souci de recherche de plus de pouvoir politique, le culte de Sigmar, au cours du second siècle de l'Empire, découvrit des 'preuves' que la Foi Antique s'était laissée gagnée par la corruption morale et la dégénérescence religieuse. Le Primat (le titre avant celui de Grand Théogone) de Sigmar fut en mesure de démontrer que les sombres arts de la Démonologie et de la Nécromancie étaient intimement liés aux pratiques de sacrifices humains attribuées à la Foi Antique. Il y avait de véritables preuves que la religion, dans certaines parties de l'Empire, principalement en Sylvanie, pratiquait de tels rituels blasphématoires. Le culte de Sigmar réussit à faire rejaillir sur la totalité de la religion ces légères variantes déviantes.

D'autres cultes, ayant leurs propres objectifs, se joignirent au culte de Sigmar dans une croisade pour supprimer de façon violente la Foi Antique. La violence fut la plus extrême dans le Reikland et le Stirland, les centres provinciaux du culte de Sigmar. Beaucoup de prêtres et chefs druidiques furent mis à mort, et beaucoup de leur connaissances furent perdues. Le résultat fut que la Foi Antique fut forcée de s'éloigner encore plus dans les régions les plus reculées de l'Empire, et loin de l'influence des cultes, et de leurs centres de pouvoir.

Le déclin de la Foi Antique.

Bien que ce ne fut jamais une religion centralisée, la Foi Antique dans l'Empire devint encore plus fragmentée qu'elle ne l'était auparavant. Beaucoup des variantes régionales admirèrent dans leurs rangs les dieux et les esprits dont les fidèles dévoués (et dans certains cas fanatiques) excitèrent la religion de la 'nature' relativement bénigne.

Les communications entre les communautés de la Foi Antique furent gravement réduites, même quand les cultes impériaux tournèrent leur attention contre les sorciers, puis les uns contre les autres (dont le conflit Sigmar-Ulric est le plus connu, et le plus ancien). Cet isolement fut à la fois une aubaine et une malédiction pour la Foi Antique. D'un côté, la fragmentation de la Foi Antique rendait la religion moins menaçante pour les cultes établis, et ainsi, plus invisible. C'est ce qui permit à la Foi Antique de perdurer jusqu'à présent. De l'autre, les communautés isolées étaient plus susceptibles d'évoluer vers un système de croyance et de rituels corrompus, comprenant des versions plus sombres et vindicatives. Une ou deux pourraient bien avoir involontairement basculé sous l'influence du Chaos.

La Foi Antique aujourd'hui

Dans le scénario **Mort sur le Reik**, les PJ tombent sur le village d'Unterbaum, une communauté de fidèles de la Foi Antique, sur la frontière entre le Stirland et le Talabecland. Ces villageois suivent la Foi Antique tel qu'elle est décrite dans le livre de base de WJRF, p. 206-208.

Selon cette description, le clergé druidique ne suit pas un dieu dans le même sens que les habitants du Vieux Monde qui vénèrent Sigmar, Ulric, et les autres dieux. S'ils incarnent le monde naturel d'une façon cohérente pour leurs fidèles, les prêtres de la Foi Antique utiliseront les termes 'Mère' ou 'Terre-Mère'. Pour complexifier un peu plus l'état des choses, le fidèle typique du panthéon du Vieux Monde dans l'Empire croit que la Mère de cette religion de campagne est leur déesse de la fertilité et de la famille, Rhya. Il y a aussi des débats parmi les théologiens pour savoir si la Dame du Lac bretonnienne est une véritable divinité, un aspect de Rhya, ou une autre variation de la Foi Antique où la Dame n'est autre que la Mère.

Dans certaines des communautés les plus isolées de l'Empire, la divinité de la Foi Antique devient aussi réelle que n'importe quel autre dieu. Ces déviations par rapport à 'l'orthodoxie', si on peut dire qu'il y en a une dans la Foi Antique, sont connues depuis les tout débuts de l'Empire.

Une de ces divinités était Gurheid, qui était vénérée au sein de la tribu Fennone, dans l'est de l'Empire, et qui devint dominante quand la Foi Antique traditionnel diminua. Certains attribuèrent le sol pauvre et les mauvaises conditions agricoles dans les terres qui devinrent la Sylvanie et le sud de l'Ostermark à cette sombre version de la Foi Antique. Les sacrifices humains étaient courants, car la religion croyait que la déesse exigeait du sang pour que la terre devienne généreuse. Etant donnée la sombre histoire et les privations de la Sylvanie, on pense que le culte de Gurheid a disparu il y a longtemps. Il y a quelques érudits qui postulent que la religion existe toujours sur ces terres hantées, sous le nez des cultes de Sigmar et de Mórr.

Un autre groupe qui croit vénérer une autre sombre variante de la Foi Antique est celui des nomades Striganes, qui ont émigré dans l'Empire depuis les Principautés Frontalières vers 1583 C.I. Ils vénèrent une divinité nommée Ecate, que les Striganes invoquent couramment pour protéger leur propre clan, ou pour se venger de ceux qui leur font du mal.

Le culte de la Foi Antique et ses dérivés se trouvent dans beaucoup de région reculées et isolées de l'Empire, même dans certaines des zones rurales où il n'est pas reconnu comme tel. Certaines de ces zones peuvent être les régions vallonnées du Talabecland, de l'est de l'Averland, de l'ouest de l'Ostermark, et certaines parties de la Sylvanie. Il y a aussi de nombreux endroits dans les Principautés Frontalières où la Foi Antique domine, surtout dans les parties centrales et orientales, ainsi que certaines communautés dans les Montagnes Irrana, et le nord-ouest de la Bretonnie. Dans certaines de ces zones, le culte de Taal/Rhya travaille à l'éradication de la Foi Antique. Dans d'autres, les deux religions coexistent assez bien (dans quelques-unes de ces zones, Rhya est considérée comme plus puissante que son époux cornu, Taal).

Conclusion

En résumé, la Foi Antique ne doit pas être perçue comme une sorte de religion suivie de la même façon à travers tout le Vieux Monde. Les MJ devraient se sentir libres d'ajouter toutes les variantes qui les arrangent pour garder les joueurs à leurs pieds. Dans la plupart des circonstances, cela nécessite simplement de tordre quelques détails pour rendre le prochain village respectant la Foi Antique un peu différent du précédent que les joueurs ont visité. Dans de rares cas, le MJ pourrait vouloir ajouter quelques éléments qui pourraient faire se demander aux joueurs s'ils ont effectivement rencontré des fidèles de la Foi Antique ou quelque chose de bien plus sinistre.

Certains exemples sont donnés ici, et un scénario complet écrit par Richard Iorio III et moi-même, intitulé « *Un changement de foi* » (qui peut se trouver en téléchargement sur le site internet de Warpstone) en propose d'autres. La Foi Antique ajoute de la couleur et un background très évocateur au background de n'importe quel village. Utilisez-le la prochaine fois que vos joueurs ont envie de faire la grâce de leur présence dans un village isolé.