

## Introduction

Le plus simple pour poser le décor de Warhammer est d'imaginer le **croisement entre l'Europe du XVIème siècle et l'univers du Seigneur des Anneaux (ou de Donjons & Dragons)**.

Comme chez Tolkien, il y a des elfes, des nains, des hobbits (ici appelés « halflings »), des peaux-vertes, de la magie... C'est un univers « sale », cruel et sans détour, où la maladie, la corruption, la folie, la malédiction ou des monstres horribles peuvent vous faucher brutalement.

## Les peuples non-humains

Les **Nains** vivent dans les montagnes du Vieux Monde. Comme tout bon nain qui se respecte, ils sont petits (1m50 env.), barbus, teigneux. Il s'agit d'une race ancienne mais déclinante, dont les cités souterraines sont depuis des siècles assaillies de toute part par les **Peaux-vertes** (orques et gobelins), les **Nains du Chaos** et les **Hommes-bêtes** – qui n'hésitent pas non plus à venir régulièrement piller les autres habitants du Vieux Monde. Alliés historiques de l'Empire, les Nains n'y sont pas rares. Nombre de grandes villes Impériales ont leur petite communauté ou guilde naine. Leurs cousins **Gnomes** sont souvent considérés comme une race de nains mais leurs coutumes et apparences varient beaucoup. Ils sont très rares, et la majorité des habitants de l'Empire n'en croiseront jamais au cours de leur vie.

Les sveltes **Haut Elfes** sont la plus vieille civilisation du Vieux Monde, ayant vu les hommes et les nains devenir des races évoluées. Autrefois maîtres du Vieux Monde, ils se sont retirés il y a des siècles et des siècles de cela en **Ulthuan**, un grand archipel au milieu du Grand Océan, un sanctuaire interdit à toutes autres races. Ils n'entretiennent depuis que quelques relations diplomatiques et commerciales très ténues avec l'Empire. Les **Elfes Sylvains** vivent eux aussi isolés, principalement au cœur d'Athel Loren (imaginez un mélange entre Brocéliande et la forêt de Fangorn de Tolkien). Il s'agit d'un peuple mystérieux et très sauvage, n'entretenant quasiment aucune relation avec leurs voisins. Comme dans tout univers fantastique, nains et elfes ne s'apprécient pas, pas plus que leurs cruels et énigmatiques cousins **Elfes Noirs** qui peuplent les contrées glaciales de Naggaroth.

Enfin, les **Halflings**, petits (1m20) et agiles, vivent au Mootland, une région de l'Empire (comme la Comté de Tolkien). Ils sont parfaitement intégrés à la société et on peut en croiser partout en Empire, dont ils représentent grosso modo 5% de la population. Bons vivants et rusés, ils sont généralement appréciés pour leur bonhomie et leurs talents culinaires ...mais aussi souvent détestés pour leur filouterie. De rares **Ogres**, grands et bêtes, trouvent leur place dans des ghettos proches des humains.

Les ragots et les légendes colportent d'autres civilisations qui n'existent pas comme les **Skavens** (les hommes-rats), les mythiques **Homme-lézards** et même des affabulations grotesques comme des peuples de **Vampires**, **Démons**, **Géants** ou **Trolls**... La plupart ne sont que des inventions pour effrayer les enfants.

*Chaque choix vous apportera déjà des compétences et des talents propres avec lesquelles votre personnage commence gratuitement. Il faut tout d'abord choisir une race :*

### Races (et sous-races) jouables

**Humain** (Humain, Demi-elfe, Demi-nain, Demi-halfling)

**Elfe** (Elfe sylvain, Haut elfe (elfe des mers))

**Halfling** (Halfling, Demi-nain)

**Nain** (Nain, Gnome, Demi-halfling)

### Autres races (peu appropriées à être jouées)

**Créature du Chaos** (Dragon-ogre, Géant, Jotun, Mutant, Ogre, Troll)

**Démon**

**Elfe noir**

**Homme-bête**

**Homme-lézard**

**Humain** (Mutant, Kurgan/Hung, Néhékhareén, Ulfenwar, demi peau-verte)

**Nain du chaos**

**Peaux-vertes** (Kobold, Orc, Orc blanc (orc de fer), Hobgoblin, Gobelins/Snotling)

**Skaven**

**Vampire** (Dragon de sang, Indépendant, Lahmiane, Mahtmasi, Nécrarque, Stryge, Sang de jade, Von Carstein)

## Le Vieux Monde

Tout ce côté fantastique est posé sur un cadre géographique inspiré de l'Europe historique, appelé le « Vieux Monde ». En son centre, l'**Empire**, la plus puissante nation du Vieux Monde, un équivalent du Saint Empire Germanique à la Renaissance. C'est là que prendront place l'immense majorité des aventures de vos personnages. Les noms des personnages et de lieux sont donc à consonance allemande – ça peut surprendre au début.

## A l'ouest de l'Empire, la Bretonnie et l'île d'Albion

**A l'est** de l'Empire et des Montagnes du Bord du Monde qui abritent le vieux *Royaume des Nains* se trouvent les *Terres Sombres* puis les *Royaumes Ogres* suivies des *Steppes Orientales*, de l'*Inja* du *Cathay* et à l'extrême orient des îles du *Nippon* et du *Khuresh*, couvert de jungles

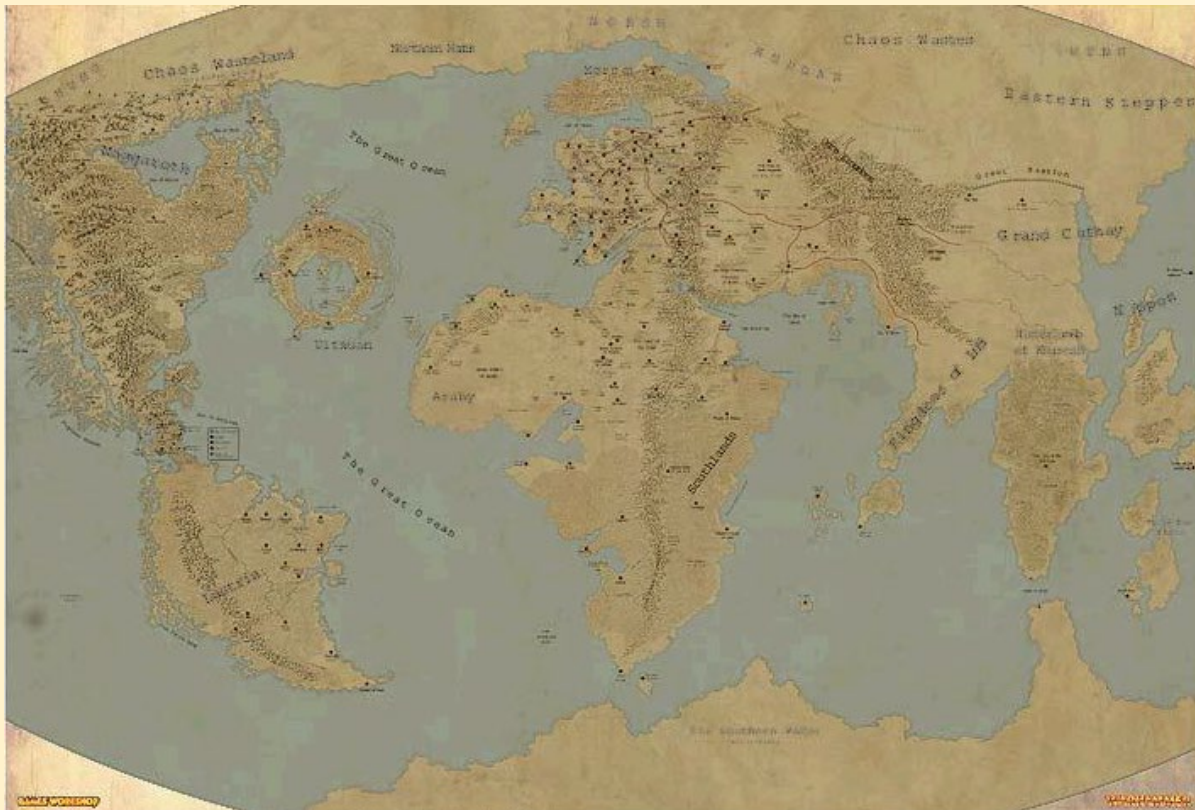
**Au sud** : Les *Principautés frontalières* puis l'*Estalie* et la *Tilée*, et encore plus au sud les *Terres des Morts*, l'*Arabie* et les *Terres du Sud*.

**Au nord :** Le *Kislev*, et de l'autre côté de la mer, les pillards de *Norsca*.

A l'ouest, **par-delà l'océan**, le « Nouveau Monde » de la *Lustrie* et *Naggaroth*.

Il existerait aussi une terre encore non découverte, mythique nommée la *Lumbrie* ou *Lémuria*

**Les pôles** sont occupés par des terres totalement chaotiques et inhospitalières nommées à juste raison les *Désolations du Chaos* qui seraient elles-mêmes l'accès au *Royaume du Chaos*.



Les mers et océans couvrent le reste du monde et sont autant de lieux de commerce car les comptoirs abondent sur les côtes hospitalières. On y croise toutefois corsaires elfes-noirs, pirates, pillards norses, naufrageurs et flibustiers toujours à l'affût d'une bonne prise. Et quand la tempête ne menace pas, vous n'êtes jamais à l'abri d'un monstre marin...

## Les Nations

Ensuite il faut déterminer votre contrée d'origine sachant que l'immense majorité des aventures se déroulent dans l'Empire. Toutefois il est possible de venir d'ailleurs :

| Non des nations           | Correspondance approximative et description                           |
|---------------------------|---|
| Albion                    | Royaume-Uni brumeux, Irlande des celtes et des druides                |
| Athel Loren               | Forêt du royaume mystique et invisible des elfes sylvaains            |
| Arabie                    | Pays du Maghreb   |
| Brettonnie                | France féodale  |
| Cathay                    | Chine   |
| Désolations du chaos      | Terres inhabitables indescriptibles proches des Royaumes du Chaos     |
| Empire                    | Allemagne (Saint Empire Germanique)                                   |
| Estalie                   | Espagne et Portugal   |
| Inja                      | Inde  |
| Khuresh                   | Thaïlande, Laos, Viet-Nam, Cambodge. Couverte de jungles.             |
| Kislev                    | Prusse, pays de l'Est et Russie européenne                            |
| Lumbrie/Lemuria           | Australie mystique et inconnue  |
| Lustrie                   | Amérique du Sud   |
| Naggaroth                 | Canada : Terres froides et hostiles des elfes noirs                   |
| Nippon                    | Japon   |
| Norsca                    | Sorte de Scandinavie hostile et froide, de style viking               |
| Pays Perdu                | Cité-Etat côtière de Mariembourg indépendante de l'Empire (Amsterdam) |
| Principautés Frontalières | Pays anarchiques du Caucase   |
| Royaumes du Chaos         | Terres inhabitables extra-planaires car source du chaos               |
| Royaume sous-terrain      | Immenses terriers des skavens qui craquèlent les profondeurs du monde |
| Royaumes Ogres            | Russie centrale sauvage et chaotique                                  |
| Royaumes des Nains        | Vieilles cités et citadelles déchués et éparses de l'ex-Empire Nain   |
| Steppes orientales        | Mongolie inexplorée et tribus nomades                                 |
| Strigany                  | Tziganes et romanches issus de l'empire strigoï déchu                 |
| Terres des Morts          | Egypte des pharaons antiques, peuplée de Morts-Vivants                |
| Terres du Sud             | Pays africains de jungles inexplorées et peu « civilisées »           |
| Terres Sombres            | Terres sombres des nains du Chaos                                     |
| Tilée                     | Italie  |
| Ulthuan                   | Terres mystiques insulaires des Hauts-elfes                           |





## Bienvenue dans l'Empire !

L'Empire est constitué d'une dizaine de Provinces. Il s'agit des derniers restes d'anciennes tribus humaines unifiées il y a des siècles et des siècles pour repousser une vaste invasion orque.

A la tête de l'Empire : un Empereur, *Karl-Franz Ier*, et les *Comtes-Electeurs*, les dirigeants de chaque Province. En-dessous : un ensemble de nobles, cultes, villes-franches et guildes parmi lesquels on ne sait généralement plus très bien qui a autorité sur qui ou quoi...

L'Empereur siège à **Altdorf**, la grouillante capitale de l'Empire et le siège des Collèges Impériaux de magie. Les autres grandes cités de l'Empire sont **Nuln**, où se trouvent les forges impériales, **Middenheim**, la fière Cité du Loup Blanc au nord de l'Empire, **Talabheim**, sacrée aux yeux de Taal et surnommée l'Œil de la Forêt et **Averheim** célèbre pour ses transhumances et ses nombreux enclos à bétail. **Marienburg** est une Cité-Etat indépendante et le plus vaste port de commerce du Vieux Monde.

En-dehors de ces grandes cités, l'Empire est une nation fortement rurale, recouverte de vastes forêts ou plaines parsemées de petits villages et bourgades isolées. Les déplacements sont peu sûrs et il est recommandé d'être escorté lorsque l'on quitte les grandes routes afin de ne pas se faire détrousser par les nombreux brigands et hors-la-loi...

L'Empire est plus renaissance que médiéval : la mode vestimentaire est au gilet à crevures, l'armée Impériale est dotée de canons et de fusiliers, Marienburg a ouvert depuis longtemps une bourse de commerce... Malgré tout, l'obscurantisme religieux, la superstition et la culture crasse et de basse exaction restent très présents en-dehors des grandes villes.



## Les Carrières

La progression de votre personnage se fait en complétant des carrières les unes après les autres. A la création de votre personnage aurez à choisir parmi deux carrières de rang 0 qui seront déterminées aléatoirement en fonction de votre race et de votre ethnie d'origine. Certaines carrières sont exclusives aux personnages féminins, à certaines **ethnies** et/ou à certaines **races**.

### Carrières de rang 0 (Base)

|                                      |  |   |
|--------------------------------------|--|---|
| Acolyte de Nurgle                    | Égoutier                                     | Naufrageur                                    |
| Acolyte de Slaanesh                  | Embaumeur                                    | Noble/ Jarl                                   |
| Acolyte de Tzeentch                  | <b>Émissaire elfe</b>                        | Nomade de la steppe                           |
| Acolyte du Chaos universel           | Esclave/ Thrall                              | Oracle  |
| Acolyte du Rat Cornu                 | Escroc                                       | Oracle (lanceur de sorts)                     |
| Agitateur                            | Étudiant                                     | Passeur                                       |
| Allumeur de réverbères               | Eunuque                                      | Patrouilleur                                  |
| Anachorète (religieux solitaire)     | Ex-détenu                                    | Patrouilleur fluvial                          |
| Apothicaire                          | Exécuteur                                    | Paysan  |
| Apprenti en Arts Martiaux            | Fanatique/ Dibbouk arabéen                   | Pêcheur                                       |
| <b>Apprenti maître des Runes</b>     | Fauconnier                                   | Pèlerin                                       |
| <b>Apprenti prophète gris skaven</b> | <u>Femme-Médecine</u>                        | <b>Pèlerin du Graal</b>                       |
| Apprenti sorcier                     | Fermier                                      | Pénitent                                      |
| <u>Apprentie sorcière des glaces</u> | Fossoyeur                                    | Percepteur                                    |
| Arrimeur/Docker                      | Garde/ Chapeau noir                          | Pillard                                       |
| Artisan                              | <b>Garde des profondeurs</b>                 | Pillard du désert                             |
| Baleinier                            | Garde du corps/ Marteleur                    | Pilleur de tombes                             |
| Bateleur                             | Gardien du temple                            | <b>Piquier</b>                                |
| Batelier                             | <b>Gardien tribal/ Amazone/ Fianna</b>       | Pirate/ Corsaire                              |
| Berger/Patre                         | Geôlier                                      | Plaideur (apprenti avocat)                    |
| Berserk Norse                        | Gladiateur                                   | Poète   |
| Bloodbowler                          | <b>Gondolier</b>                             | <b>Porterune (messenger nain)</b>             |
| Bourgeois                            | <u>Grenouillère (bretonnière des marais)</u> | Prêcheur de rue                               |
| Bûcheron                             | <b>Guerrier des clans skavens</b>            | Prophète                                      |
| Cadet                                | Guide  | Raconteur                                     |
| <b>Caravanier</b>                    | Herrimault (fermier bretonnien)              | Ramasseur de fumier                           |
| Cartographe                          | <b>Hiérogammate nain du chaos</b>            | Ramoneur                                      |
| <u>Catin</u>                         | <b>Homme d'arme</b>                          | Ratier  |
| Cénobite (apprenti moine)            | <b>Homme lige</b>                            | Régisseur                                     |
| Chamelier/Cornac                     | Hors-la-loi                                  | <b>Sahir Mubtadi (Apprenti mage du Sihir)</b> |
| Charbonnier                          | <b>Ingénieur/ Engingneur du Chaos</b>        | Scalde  |
| Chasseur                             | Initié                                       | Scribe  |
| Chasseur de primes                   | Janissaire (esclave soldat d'Arabie)         | <b>Sentinelle halfling</b>                    |
| <b>Chef de meute skaven Moulder</b>  | Joueur                                       | Serviteur                                     |
| <b>Chevalier errant</b>              | Kossar kislevite (soldat)                    | <b>Skaven Noir</b>                            |
| Chiffonnier                          | Malandrin                                    | Soldat  |
| Chirurgien barbier                   | Manouvrier                                   | Sorcier de village                            |
| Cocher                               | Maquignon (brigand du maquis)                | Spadassin                                     |
| Collecteur de taxes                  | Maraudeur                                    | Streltsi (kislevien à arme à poudre)          |
| <b>Combattant des tunnels</b>        | <b>Maresquier (gérant de marécages)</b>      | Tchékiste (policier kislevite)                |
| <u>Concubine</u>                     | Marin  | <b>Tirailleur skaven</b>                      |
| Conducteur de bestiaux               | Matelot                                      | <b>Toréro estalien</b>                        |
| <b>Conducteur de pousse-pousse</b>   | <b>Médiateur</b>                             | Traquant de cadavres                          |
| Contrebandier                        | Mendiant                                     | <b>Tueur de trolls</b>                        |
| Coupe-jarret                         | Mercanti/ Colporteur                         | Vagabond                                      |
| <b>Coureur nocturne skaven Eshin</b> | Mercenaire                                   | Valet   |
| <b>Diestro estalien (escrimeur)</b>  | Messager                                     | Vendeur de journaux                           |
| Dresseur d'ours                      | <b>Métayer (Fermier norse)</b>               | Vengeur (gardien pisteuse elfe)               |
| Éclaireur                            | Milicien                                     | Voleur  |
| Écumeur des marais                   | Mineur                                       |   |
| Écuyer/Porte-épée                    | <b>Moine skaven de la peste Pestilens</b>    |   |
|                                      | <u>Mystique strigany</u>                     |   |

Les carrières de rangs supérieurs sont indiquées afin que vous sachiez ce qu'il est possible d'atteindre. Il FAUT passer par une carrière de rang 0 avant d'accéder au rang I. Peu de joueurs dépasseront le rang III:

## Carrières de rang I (Avancé)

|                                   |   |   |
|-----------------------------------|---|---|
| Acolyte de Khorne                 | <u>Dame d'honneur</u>                       | Médecin                                 |
| Agent de guilde                   | Danseur de guerre                           | Méhariste (chamelier pro)               |
| Agent du Suaire                   | Démagogue                                   | Moine                                   |
| Alchimiste/ Potiologue            | Derviche                                    | Montagnard                              |
| <u>Almée (danseuse du ventre)</u> | <b>Diacre de la Peste skaven</b>            | Monte-en-l'air                          |
| Ancien de Village                 | Diplomate                                   | Mousquetaire                            |
| Apprenti chaman                   | Dramaturge                                  | Muletier                                |
| Archéologue                       | Dresseur                                    | Myrmidon                                |
| Archer monté                      | Duelliste                                   | Mystique                                |
| Architecte                        | Eclusier                                    | Navigateur                              |
| Argousin                          | <b>Encenseur à Peste skaven</b>             | Ninja                                   |
| Askari (combattant du désert)     | Envoûteur                                   | Officier en second                      |
| Astrologue                        | Érudit                                      | Ovate (druide d'Albion)                 |
| Ataman (chef gospodar)            | <b>Esclavagiste Skaven</b>                  | Pamphlétaire                            |
| Aubergiste                        | Expert en Arts Martiaux                     | Pèlerin exalté                          |
| Avoué (avocat)                    | Fausaire                                    | Philosophe                              |
| Bandit de grand chemin            | Flagellant                                  | Pisteur                                 |
| Bedeau/ Sacristain                | Franc-archer                                | Pistolier/Foudroyeur                    |
| Bestigor                          | Frère des rats                              | Politicien                              |
| Bibliothécaire                    | Garde de caravane                           | Prêtre (normal/ cloître/ ordinaire)     |
| Boucher                           | Garde républicain                           | <b>Prêtre de la peste skaven</b>        |
| Bourreau                          | Gardien du harem                            | <b>Prophète gris skaven</b>             |
| Catéchiste                        | <u>Geisha</u>                               | Racketteur                              |
| Cavalcadour                       | Géomètre                                    | Receleur                                |
| Cavalier ailé/Jinete estalien     | Grand mendiant                              | Sahir Tilmid (Compagnon mage du Sihhr)  |
| Chaman homme-bête bray            | <b>Grande Griffes skaven</b>                | Sans-visage                             |
| Champion de justice               | Héraut                                      | Sapeur-Pompier                          |
| Champion hiérogammate             | Indicateur/Informateur                      | Seigneur nain des Runes                 |
| Chante-arbre                      | Ingénieur/Engingneur                        | <b>Seigneur gris skaven</b>             |
| Chanteur d'opéra                  | Ingénieur/Engingneur de siège               | Sémaphoriste/Gardien de phare           |
| Chantre                           | Interprète                                  | Sénéchal                                |
| Charlatan                         | Inventeur                                   | Sergent                                 |
| Chasseur cornu                    | Investigateur verénéen/Inquisiteur estalien | Sheikh (chef arabéen)                   |
| Chasseur de vampires              | Maestro estalien                            | Shugenja/Sādhu (mage nipponais/catayen) |
| <b>Chef de clan skaven</b>        | Magistrat/ Kadi                             | Sorcier des taillis                     |
| Chef de guerre                    | Magus de Khorne                             | <b>Sorcier skaven du clan Eshin</b>     |
| Chevalier                         | Magus de Nurgle                             | <u>Staraja vedma</u>                    |
| Chevalier du Champ Verdoyant      | Magus de Slaanesh                           | Sycophante                              |
| Chevalier du Corbeau              | Magus de Tzeentch                           | Tercio estalien (escrimeur pro)         |
| Chevalier du Royaume              | Magus du Chaos universel                    | Tueur de géants                         |
| Chevalier Panthère                | Magus du Rat Cornu                          | Vampire nouveau-né                      |
| Condottière                       | <b>Maître Assassin skaven</b>               | Vaurien                                 |
| Compagnon sorcier                 | <b>Maître Corrupteur skaven</b>             | <b>Vermine de choc skaven</b>           |
| Contremaître                      | Maître-artisan                              | Vétéran/Longue Barbe                    |
| Copiste                           | Maître queux                                | <u>Vierge de glace</u>                  |
| <b>Coureur d'égouts skaven</b>    | Mamelouk                                    | Vitki (chaman gospodar)                 |
| Courtisan                         | Marchand                                    | Yeoman (officier d'ordonnance)          |
| Courtisan des Principautés        | Marcheur des Brumes                         |   |



## Carrières de rang II (Professionnel)

|  |                                   |  |
|--|-----------------------------------|--|
| Abbé                                   | Comte vampire                     | Murid (guerrier saint arabéen)               |
| Abbé lanceur de sorts                  | Croisé                            | Ovate Aîné                                   |
| Ambassadeur                            | Éclaireur (créatures)             | Père du sang (Prêtre consacré de Khorne)     |
| Aristocrate                            | Espion                            | Prélat                                       |
| Assassin                               | Exorciste                         | Prêtre consacré (normal/ cloîtré/ ordinaire) |
| Banquier/Courtier                      | Explorateur                       | Prêtre laïque                                |
| Barde                                  | Fouet de dieu                     | Prêtre-guerrier                              |
| Baron du crime                         | Frère de la cape                  | Prince des voleurs                           |
| Canonnier                              | Garde noir                        | Prothésiste tatoueur                         |
| Capitaine                              | Gran-chaman bray                  | Répurgateur                                  |
| Capitaine d'artillerie                 | Guerrier du Chaos                 | Rôdeur des Principautés                      |
| Capitaine de navire                    | Homme oiseau de Catrazza          | Rôdeur fantôme                               |
| Chaman                                 | Intendant                         | Sahir (sorcier du Sihir)                     |
| Champion                               | Maître de guildes                 | Savant/Professeur                            |
| Champion homme-bête                    | Maître hiérogrammate              | Seigneur des Rats                            |
| Chantelame (danseur de guerre)         | Maître Mutateur skaven            | Sensei                                       |
| Chef                                   | Maître sorcier                    | Sorcier des marches                          |
| Chef de bande                          | Malédicteur (sorcier du chaos)    | <u>Sorcière de glace</u>                     |
| Chevalier de la Quête                  | Marchand d'Esclave/Thrall         | Talib (Dresseur de djinn)                    |
| Chevalier du Cercle Intérieur          | <u>Matriarche vedma</u>           | Technomage skaven                            |
| Chevalier du soleil                    | Ménestrel                         | Thaumaturge                                  |
| Chevalier du Shamshir brûlant          | Missionnaire                      | Timariote (soldat d'élite arabéen)           |
| Chevaucheur d'Aigle de Guerre/Terradon | Moine mendiant                    | Tueur de dragons                             |
| Compagnon maître des Runes             | Moine mendiant (lanceur de sorts) | Tueur de morts                               |

## Carrières de rang III (Expert)

|                               |   |                               |
|-------------------------------|---|-------------------------------|
| Amiral                        | Grand prêtre (normal/ cloîtré/ ordinaire) | Seigneur hiérogrammate        |
| Brute                         | Hashashin/Ombre                           | Seigneur sorcier              |
| Chevalier du Chaos            | Magus du Chaos Universel                  | Seigneur vampire              |
| Chevalier du Graal            | Maître des Runes                          | Sniper                        |
| Chevaucheur de dragon         | Murshid (maître spirituel arabéen)        | Tisseruine (sorcier du chaos) |
| <u>Furie/Epouse de Khaine</u> | Nécromancien                              | Tueur de démons               |
| Gran chaman                   | Sagemarche                                | Virtuose                      |
| Grand maître                  | Sahir Râb                                 |                               |

## Carrières de rang IV et plus (Elite)

|                                   |                                     |   |
|-----------------------------------|-------------------------------------|---|
| Archimage (5)                     | Champion du Chaos exalté (6)        | Mortificateur (nécromancien expert) (5) |
| Archiprêtre (4)                   | Démon exalté (7)                    | Paladin (5)                             |
| Aspirant champion (4)             | Écorcheur d'âmes (4)                | Prince démon (8)                        |
| Cataclyste (sorcier du chaos) (5) | Immortel (nécromancien d'élite) (6) | Prince sorcier (4)                      |
| Champion du Chaos (5)             | Magister vigilant (4)               | Vizir (4)                               |

### Exemples de cheminement afin d'accéder aux carrières d'élite :

**Amiral** : Cadet OU Matelot>Officier en Second>Capitaine de navire>Amiral

**Archiprêtre** : Initié> Prêtre> Prêtre consacré> Grand prêtre> Archiprêtre

**Archimage** : Apprenti sorcier> Compagnon sorcier> Maître sorcier> Seigneur sorcier> Magister vigilant> Archimage

**Cataclyste** : Acolyte (sauf Khorne)>Magus (sauf Khorne)>Malédicteur>Tisseruine>Ecorcheur d'âmes>Cataclyste

**Hashashin/Ombre OU Sniper** : Chasseur de primes >Ninja>Assassin > Hashashin/Ombre OU Sniper

**Immortel** : Sorcier de village> Envoûteur> Thaumaturge> Nécromancien> Mortificateur> Immortel

**Paladin** : Chevalier errant>Chevalier>Chevalier du Royaume>Chevalier de la Quête>Chevalier du Graal> Paladin

**Prince Démon** : Acolyte >Guerrier du Chaos>Chevalier du Chaos>Aspirant champion>Champion du Chaos> Champion du Chaos exalté> Démon exalté> Prince démon

**Vizir** : Sahir Muftadi> Sahir Tilmid>Sahir> Sahir Râb>Vizir

## Religion et Théologie

La religion impériale est polythéiste. Chaque habitant vénère la dizaine de dieux du panthéon, plus ou moins intensément selon son activité et les traditions locales. En effet, devant la situation dans le monde, l'immense majorité des personnes croient au moins en une déité, rares sont les agnostiques et les athées qui sont aux mieux considérés comme des excentriques.

Il convient toutefois de préciser que vénérer les dieux chaotiques est vraiment très mal perçu et peut vous conduire directement au bûcher. Menace permanente pour les races et civilisations du Vieux Monde, leur puissance corruptrice tord peu à peu les corps et les âmes des plus faibles, engendrant monstruosité, folies et maladies. Au cours de son histoire l'Empire a dû à plusieurs reprises affronter les hordes démoniaques du Chaos descendues du nord. Aujourd'hui encore, certains lieux reculés de l'Empire abritent hommes-bêtes et mutants...

Le culte de Sigmar est prépondérant. Sigmar est un héros légendaire, celui qui unifia les tribus humaines et fit alliance avec les Nains afin de repousser les orques. Il rejoignit les dieux à sa mort, et veille désormais à la protection de l'Empire qu'il fonda. Chaque ville impériale possède son temple de Sigmar, et leurs Grands Prêtres siègent au Conseil Impérial. Les religions sont très présentes dans la société impériale, et les prêtres sont particulièrement respectés par la population ...notamment de par les miracles qu'ils peuvent exhausser en invoquant le dieu qu'ils servent.



Les autres races (Elfes, Nains...) ont leurs propres panthéons. Il existe une quantité importante de déités et beaucoup de dieux et déesses ont des noms différents selon ceux qui les vénèrent. Ainsi Rigg, le dieu des Amazones, est connu dans l'Empire sous le nom de Serpentos, Azyat en Arabie, Sotek en Lustrie, Aereda en Albion... Voyez avec la MJ si une carrière religieuse et ecclésiastique vous tente. Voici les domaines religieux qui possèdent leurs propres sorts:

### Principales Divinités de l'Empire et du Pays Perdu

| Nom          | Alignement     | Domaine  |
|--------------|----------------|--|
| Ahalt/Vylmar | Neutre Mauvais | Divinité mineure des Ivrognes  |
| Altaver      | Neutre Bon     | Divinité mineure des Lacs, Sources, Rivières, Fleuves et de la Pluie |
| Gunndred     | Neutre Mauvais | Divinité des Voleurs de bétail                                       |
| Handrich     | Neutre Neutre  | Divinité des Marchands   |
| Manann       | Neutre Bon     | Divinité de la Mer   |
| Morr         | Neutre Neutre  | Divinité de la Mort et des Rêves                                     |
| Myrmidia     | Neutre Neutre  | Divinité de l'Honneur, de l'Armée et des Soldats                     |
| Ranald       | Neutre Bon     | Divinité des Voleurs et de la Chance                                 |
| Rhya         | Neutre Bon     | Divinité de la Flore   |
| Scripsisti   | Neutre Neutre  | Divinité mineure des Scribes et Bibliothécaires                      |
| Shallya      | Loyal Bon      | Divinité de la Miséricorde, de la Pitié et des Soins                 |
| Sigmar       | Loyal Neutre   | Divinité de l'Empire   |
| Taal         | Neutre Bon     | Divinité de la Faune   |
| Ulric        | Neutre Neutre  | Divinité des Loups et de l'Hiver                                     |
| Véréna       | Neutre Neutre  | Divinité de la Justice et de l'Apprentissage                         |



### **Divinités du Chaos**

| <b><u>Nom</u></b> | <b><u>Alignement</u></b> | <b><u>Domaine</u></b>                               |
|-------------------|--------------------------|---|
| Hashut            | Chaotique Mauvais        | Divinité des Nains du Chaos                         |
| Khorne            | Chaotique Mauvais        | Divinité du Massacre, du Sang et de la Sauvagerie   |
| Malal             | Chaotique Mauvais        | Divinité de la Terreur et de l'Anarchie             |
| Mordrig           | Chaotique Mauvais        | Divinité du Culte mortuaire                         |
| Nagash            | Chaotique Neutre         | Divinité des Nécromanciens                          |
| Nurgle            | Chaotique Bon            | Divinité de la Pestilence et des Maladies           |
| Obscuras          | Chaotique Neutre         | Divinité de l'Obscurité et des Ténèbres             |
| Rat Cornu         | Chaotique Mauvais        | Divinité des Skavens                                |
| Rhasneth          | Chaotique Mauvais        | Divinité de la Folie                                |
| Slaanesh          | Chaotique Mauvais        | Divinité de la Perversion et des Plaisirs interdits |
| Stormfels         | Chaotique Neutre         | Divinité des Pirates et de la Tempête               |
| Tristaris         | Chaotique Bon            | Divinité de la Misère et des Lamentations           |
| Tzeentch          | Chaotique Neutre         | Divinité du Changement et de la Magie               |

### **Divinités de l'Ordre**

| <b><u>Nom</u></b> | <b><u>Alignement</u></b> | <b><u>Domaine</u></b>                            |
|-------------------|--------------------------|--|
| Arianka           | Loyal Bon                | Divinité de la Loi et de la Discipline           |
| Illuminas         | Loyal Neutre             | Divinité de la Lumière                           |
| Solkan            | Loyal Mauvais            | Divinité de la Vengeance, du Châtiment et du Feu |
| Somorphia         | Loyal Neutre             | Divinité de la Beauté éternelle                  |

### **Principales Divinités Halflings**

| <b><u>Nom</u></b> | <b><u>Alignement</u></b> | <b><u>Domaine</u></b>                      |
|-------------------|--------------------------|--|
| Esméralda         | Neutre Bon               | Divinité du Foyer                          |
| Groplotta         | Neutre Neutre            | Divinité de la Nature                      |
| Hyacinthe         | Neutre Bon               | Divinité de la Fertilité et des Naissances |
| Kavarich          | Neutre Neutre            | Divinité des Chevaux et des Dresseurs      |
| Josias            | Neutre Bon               | Divinité du Tabac et des Fumeurs           |

### **Principales Divinités Naines**

| <b><u>Nom</u></b> | <b><u>Alignement</u></b> | <b><u>Domaine</u></b>                                |
|-------------------|--------------------------|--|
| Gazul             | Neutre Neutre            | Divinité du Sous-monde de l'au-delà                  |
| Grimnir           | Neutre Neutre            | Divinité du Courage                                  |
| Grungni           | Neutre Neutre            | Divinité de la Montagne, de la pierre et des Mineurs |
| Krygnar           | Neutre Neutre            | Divinité de l'Honneur, de l'Armée et des Soldats     |
| Morgrim           | Neutre Neutre            | Divinité des Ingénieurs et de la guerre              |
| Smednir           | Loyal Neutre             | Divinité des Orfèvres et de la Forge                 |
| Thorin            | Loyal Mauvais            | Divinité de la Vengeance, du Châtiment et du Feu     |
| Valaya            | Loyal Bon                | Divinité de la Miséricorde, de la Pitié et des Soins |

### **Principales Divinités Elfiques**

| <b><u>Nom</u></b> | <b><u>Alignement</u></b> | <b><u>Domaine</u></b>                                |
|-------------------|--------------------------|--|
| Addaioth/Drakira  | Loyal Mauvais            | Divinité de la Vengeance, du Châtiment               |
| Asuryan           | Loyal Bon                | Divinité roi-phénix des Elfes                        |
| Isha              | Loyal Bon                | Divinité de la Miséricorde, de la Pitié et des Soins |
| Karnos            | Neutre Bon               | Divinité de la Faune                                 |
| Khaine            | Loyal Mauvais            | Divinité du Meurtre                                  |
| Ladrielle         | Neutre Neutre            | Divinité des Brumes                                  |
| Liadriel          | Neutre Neutre            | Divinité du Chant, de la Nature et du Vin            |
| Loec              | Neutre Neutre            | Divinité de la Danse                                 |
| Lileath           | Loyal Neutre             | Divinité de la Lune et de la Bonne-Fortune           |
| Mathlann          | Neutre Bon               | Divinité de la Mer                                   |
| Morai-Heg         | Neutre Neutre            | Divinité de la Mort et des Rêves                     |
| Vaul              | Loyal Neutre             | Divinité des Orfèvres et de la Forge                 |

### Principales Divinités du Kislev

| Nom     | Alignement    | Domaine  |
|---------|---------------|--|
| Dazh    | Neutre Neutre | Divinité du Soleil                                   |
| Domovoi | Neutre Bon    | Divinité du Foyer                                    |
| Kalita  | Neutre Neutre | Divinité des Marchands                               |
| Salyak  | Loyal Bon     | Divinité de la Miséricorde, de la Pitié et des Soins |
| Tor     | Neutre Neutre | Divinité de l'Orage et de la Foudre                  |
| Ursun   | Neutre Neutre | Divinité des Ours                                    |

### Principales Divinités Gnomes

| Nom    | Alignement     | Domaine   |
|--------|----------------|---|
| Evawn  | Neutre Bon     | Divinité du Vagabondage                                 |
| Mabyn  | Neutre Mauvais | Divinité de la Revanche                                 |
| Ringil | Neutre Mauvais | Divinité des Bouffons, de la Tromperie et de l'Illusion |

### Quelques autres Divinités étrangères importantes

| Nom            | Alignement    | Domaine   |
|----------------|---------------|---|
| Dragon Céleste | Loyal Bon     | Divinité tutélaire et principale du Cathay        |
| la Dame du lac | Loyal Bon     | Divinité tutélaire et principale de la Bretagne   |
| la Déesse mère | Neutre Neutre | Divinité ancienne d'Albion et des anciens druides |
| Ozmad          | Loyal Neutre  | Divinité tutélaire et unique d'Arabie             |
| Rigg           | Neutre Neutre | Divinité des Amazones, de la Jungle et du Poison  |

### Quelques Divinités monstrueuses

| Nom       | Alignement        | Domaine  |
|-----------|-------------------|--|
| Arachnida | Neutre Neutre     | Divinité des Araignées                               |
| Balor     | Neutre Mauvais    | Divinité des Fimirs                                  |
| Draugnir  | Neutre Bon        | Divinité des Dragons                                 |
| Gaator    | Neutre Mauvais    | Divinité des Crocodiles et de la Survie              |
| Gork      | Chaotique Mauvais | Divinité Orque de la Guerre et des Batailles         |
| la Gueule | Chaotique Neutre  | Divinité des Ogres et de la Gloutonnerie             |
| Mork      | Chaotique Neutre  | Divinité des Gobelins, de la Ruse et de la Fourberie |

### Alignements

| Ethique (loi) |   |  |   |
|---------------|---|--|---|
| Morale        | Loyal Bon<br><i>Le croisé, le paladin</i>           | Neutre Bon<br><i>Le bienfaiteur, le philanthrope</i>   | Chaotique Bon<br><i>Le rebelle, l'agitateur</i>             |
|               | Loyal Neutre<br><i>Le juge, l'impartial</i>         | Neutre Neutre<br><i>Le réconciliateur, le druide</i>   | Chaotique Bon<br><i>L'esprit libre</i>                      |
|               | Loyal Mauvais<br><i>Le dominateur, l'usurpateur</i> | Neutre Mauvais<br><i>Le malfaisant, l'opportuniste</i> | Chaotique Mauvais<br><i>Le destructeur, l'exterminateur</i> |



# La Magie



*La magie est un art périlleux. Mal contrôlée, elle se retourne facilement contre celui qui l'emploie et peut alors s'avérer fatale... Originellement, elle n'était d'ailleurs pratiquée que par les Hauts Elfes, seuls capables de bien la maîtriser. Ou bien par les sorciers du Chaos, qui ne craignent pas ses effets dévastateurs puisqu'en étant de toute façon déjà bien tourmentés.*

*Cependant, il y a quelques siècles de cela, les Hauts Elfes vinrent secourir l'Empire, alors en prise avec la dernière grande incursion du Chaos. Avant de retourner de nouveau en Ulthuan, les Mages Elfes apprirent aux hommes à manipuler la magie afin de mieux se défendre contre les Puissances du Chaos. La sorcellerie, jusqu'alors interdite et passible de mort, est depuis autorisée dans l'Empire, tant qu'elle est pratiquée sous l'encadrement strict des Collèges de Magie. La magie n'est pas à considérer à la légère. Aussi, les sciences de la magie sont exclusivement enseignées dans les 8 collèges impériaux mais aussi au Kislev, en Arabie et en Tilée. Pratiquer une tradition de sorcière (ou une science de la magie) sans ces encadrements peut vous valoir de très graves ennuis en plus de la perte éternelle dans la corruption du Chaos. Car les sorciers inspirent encore aujourd'hui une forte méfiance, pouvant aller jusqu'à la pendaison par principe de précaution... Mais il en est toutefois, qui, trop avides de pouvoir se tournent malgré tout volontairement vers les Sombres Savoirs...*

*L'étrange Magie de la Waaagh est réservée aux seules Peaux-Vertes. Les Nains possèdent aussi une forme de magie unique qui leur est propre : la magie des Runes. Quant à l'incroyable Haute Magie, seuls de très rares élus l'atteindront un jour tant sa puissance est colossale et incroyablement longue à maîtriser.*

*Voyez avec la MJ si une carrière magique vous tente.*

## Sciences de la Magie

|                            |                            |                    |
|----------------------------|----------------------------|--------------------|
| Domaine de la Bête         | Domaine de la Vie          | Domaine des Forêts |
| Domaine de la Conscience   | Domaine de l'Astrologie    | Domaine des Ombres |
| Domaine de la Lumière      | Domaine de l'Illusion      | Domaine du Feu     |
| Domaine de la Métamorphose | Domaine des Artistes-mages | Domaine du Métal   |
| Domaine de la Mort         | Domaine des Cieux          |                    |

## Traditions de sorcières

|                          |                     |                                  |
|--------------------------|---------------------|----------------------------------|
| Chants de l'Aethyr       | Domaine de la Glace | Domaine des Sorciers des Taillis |
| Domaine du Sihr (désert) | Domaine des esprits | Domaine des Vedma                |

## Sombres Savoirs

|                                 |                     |                     |
|---------------------------------|---------------------|---------------------|
| Domaine de La Gueule            | Domaine de Nurgle   | Domaine d'Hashut    |
| Domaine de Nagash (Nécromancie) | Domaine d'Obscuras  | Domaine de la Peste |
| Domaine de Malal                | Domaine de Slaanesh | Domaine de la Ruse  |
| Domaine de Mordig (Nécromancie) | Domaine de Tzeentch | Domaine du Warp     |

## Magie de la Waaagh

|                 |                 |
|-----------------|-----------------|
| Domaine de Mork | Domaine de Gork |
|-----------------|-----------------|

## Runes

|                |                  |
|----------------|------------------|
| Runes          | Runes Perdues    |
| Runes Majeures | Runes de Tristar |

## Haute Magie

|                     |                  |                    |
|---------------------|------------------|--------------------|
| Domaine des Anciens | Domaine de Hoeth | Domaine de la Dhar |
|---------------------|------------------|--------------------|

## Mots de pouvoir des dieux antiques