

CARRIERES OFFICIELLES

POUR

WARHAMMER DEUXIEME EDITION

Compilées par Xathos (version 22)

14/11/08

uhler_xathos@hotmail.com

Voici la signification des symboles pour chaque carrière :

1. Type de carrière

(B) carrière de base

(A) carrière avancée

2. Supplément d'origine

- 01 Warhammer le jeu de rôle
- 02 Kit du meneur de jeu
- 03 La crypte des secrets
- 04 Bestiaire du Vieux Monde
- 05 Les voies de la damnation 1
- 06 L'arsenal du vieux monde
- 07 Les Héritiers de Sigmar
- 08 Les voies de la damnation 2
- 09 Karak Azgal
- 10 Les Royaumes de sorcellerie
- 11 Les voies de la damnation 3
- 12 Les chevaliers du graal
- 13 Le Duché des damnés
- 14 Les fils du Rat Cornu
- 15 Terreur à Talabheim
- 16 Le tome de la corruption
- 17 Les royaumes renégats
- 18 Le seigneur liche
- 19 Les maîtres de la nuit
- 20 Le tome de la rédemption
- 21 Le compagnon
- 22 La reine des glaces

3. Variantes

S'il y a des variantes au sein d'une même carrière, vous les trouverez en suivant le lien [variantes](#).

Liste des carrières par ordre alphabétique :

A

ABBE

ACOLYTE DE KHORNE

ACOLYTE DE NURGLE

ACOLYTE DE SLAANESH

ACOLYTE DE TZEENTCH

AGENT DU SUAIRE

AGITATEUR

ALLUMEUR DE REVERBERES

AMBASSADEUR

ANACHORETE

ANCIEN DE VILLAGE

APOTHICAIRE

APPRENTI CHAMAN

APPRENTIE SORCIERE

APPRENTI MAITRE DES RUNES

APPRENTI PROPHETE GRIS

APPRENTI SORCIER

ARCHER MONTE

ARGOUSIN

ARISTOCRATE

ARRIMEUR

ARTISAN

ASPIRANT CHAMPION

ASSASSIN

ASTROLOGUE

ATAMAN

AUBERGISTE

B

BALEINIER

BANDIT DE GRAND CHEMIN

BARON DU CRIME

BATELEUR

BATELIER

BEDEAU

BERGER GASCONNAIS

BERSERK NORSE

BESTIGOR

BOURGEOIS

BOURREAU

BRUTE

BUCHERON

C

CANONNIER

CAPITAINE

CAPITAINE DE NAVIRE

CATACLYSTE

CATECHISTE

CAVALCADOUR

CAVALIER AILE

CENOBITE

CHAMAN

CHAMAN BRAY

CHAMPION

CHAMPION DE JUSTICE

CHAMPION DU CHAOS

CHAMPION DU CHAOS EXALTE

CHAMPION HIEROGRAMMATE

CHAMPION HOMME BETE

CHANTRE

CHARBONNIER

CHARLATAN

CHASSEUR

CHASSEUR CORNU

CHASSEUR DE PRIMES

CHASSEUR DE VAMPIRES

CHEF

CHEF DE BANDE

CHEF DE CLAN

CHEF DE GUERRE

CHEF DE MEUTE

CHEVALIER

CHEVALIER DE LA QUETE

CHEVALIER DU CERCLE INTERIEUR

CHEVALIER DU CHAMP VERDOYANT

CHEVALIER DU CHAOS

CHEVALIER DU CORBEAU

[CHEVALIER DU GRAAL](#)
[CHEVALIER DU ROYAUME](#)
[CHEVALIER DU SOLEIL](#)
[CHEVALIER ERRANT](#)
[CHEVALIERPANTHERE](#)
[CHIFFONNIER](#)
[CHIRURGIEN BARBIER](#)
[COCHER](#)
[COLLECTEUR DE TAXES](#)
[COMBATTANT DES TUNNELS](#)
[COMPAGNON MAITRE DES RUNES](#)
[COMPAGNON SORCIER](#)
[COMTE VAMPIRE](#)
[CONDUCTEUR DE BESTIAUX](#)
[CONTREBANDIER](#)
[CONTREMAITRE](#)
[COUPE JARRET](#)
[COUREUR D'EGOUTS](#)
[COUREUR NOCTURNE](#)
[COURTISAN](#)
[COURTISAN DES PRINCIPAUTES](#)
[CROISE](#)

D

[DEMAGOGUE](#)
[DIACRE DE LA PESTE](#)
[DIESTRO ESTALIEN](#)
[DRESSEUR D'OURS](#)
[DUELLISTE](#)

E

[ECLAIREUR](#)
[ECLAIREUR CREATURE](#)
[ECORCHEUR D'AMES](#)
[ECUMEUR DES MARAIS](#)
[ECUYER](#)
[EGOUTIER](#)
[EMBAUMEUR](#)
[EMISSAIRE ELFE](#)
[ENCENSEUR A PESTE](#)
[ENVOUTEUR](#)

[ERUDIT](#)
[ESCLAVAGISTE](#)
[ESCLAVE](#)
[ESCROC](#)
[ESPION](#)
[ETUDIANT](#)
[EXORCISTE](#)
[EXPLORATEUR](#)

F

[FANATIQUE](#)
[FAUSSAIRE](#)
[FEMME-MEDEICINE](#)
[FLAGELLANT](#)
[FOSSOYEUR](#)
[FOUET DE DIEU](#)
[FRANC ARCHER](#)
[FRERE A LA CAPE](#)

G

[GARDE](#)
[GARDE DES PROFONDEURS](#)
[GARDE DU CORPS](#)
[GARDE NOIR](#)
[GARDIEN DU TEMPLE](#)
[GARDIEN TRIBAL](#)
[GEOLIER](#)
[GLADIATEUR](#)
[GRAN CHAMAN BRAY](#)
[GRAND CHAMAN](#)
[GRANDE GRIFFE](#)
[GRAND MAITRE](#)
[GRAND PRETRE](#)
[GRENOILLERE](#)
[GUERRIER DES CLANS](#)
[GUERRIER DU CHAOS](#)

H

[HERAUT](#)
[HERRIMAULT](#)
[HIEROGRAMMATE](#)
[HOMME D'ARMES](#)

HOMME LIGE

HORS LA LOI

I

INGENIEUR

INGENIEUR DE SIEGE

INGENIEUR DU CHAOS

INITIE

INTENDANT

INVESTIGATEUR VERENEEN

J

JOUEUR

K

KOSSAR KISLEVITE

L

M

MAGISTER VIGILANT

MAGUS DE KHORNE

MAGUS DE NURGLE

MAGUS DE SLAANESH

MAGUS DE TZEENTCH

MAITRE ARTISAN

MAITRE ASSASSIN

MAITRE CORRUPTEUR

MAITRE DE GUILDE

MAITRE DES RUNES

MAITRE HIEROGRAMMATE

MAITRE MUTATEUR

MAITRE SORCIER

MALANDRIN

MALEDICTOR

MAQUIGNON

MARAUDEUR

MARCHAND

MARESQUIER

MARIN

MATELOT

MATRIARCHE VEDMA

MEDECIN

MEDIATEUR

MENESTREL

MERCANTI

MERCENAIRE

MESSAGER

METAYER

MILICIEN

MINEUR

MOINE

MOINE DE LA PESTE

MOINE MENDIANT

MONTE EN L' AIR

MULETIER

MYSTIQUE

MYSTIQUE STRIGANY

N

NAUFRAGEUR

NAVIGATEUR

NOBLE

NOMADE DE LA STEPPE

O

OFFICIER EN SECOND

ORACLE

P

PASSEUR

PATROUILLEUR

PATROUILLEUR FLUVIAL

PAYSAN

PECHEUR

PELERIN

PELERINDUGRAAL

PELERINEXALTE

PENITENT

PERCEPTEUR

PILLARD

PILLEURDETOMBES

PISTEUR

PISTOLIER

PLAIDEUR

POLITICIEN

[PORTERUNE](#)
[PRETRE](#)
[PRETRE CONSACRE](#)
[PRETRE DE LA PESTE](#)
[PRETRE GUERRIER](#)
[PRINCE DES VOLEURS](#)
[PROPHETE GRIS](#)

Q

R

[RACKETTEUR](#)
[RACONTEUR](#)
[RAMASSEUR DE FUMIER](#)
[RAMONEUR](#)
[RATIER](#)
[RECELEUR](#)
[REGISSEUR](#)
[REPURGATEUR](#)
[RODEUR DES PRINCIPAUTES](#)
[RODEUR FANTOME](#)

S

[SANS VISAGE](#)
[SCALDE](#)
[SCRIBE](#)
[SEIGNEUR DES RUNES](#)
[SEIGNEUR GRIS](#)
[SEIGNEUR HIEROGRAMMATE](#)
[SEIGNEUR SORCIER](#)
[SEIGNEUR VAMPIRE](#)
[SENTINELLE HALFLING](#)
[SERGENT](#)
[SERVITEUR](#)
[SKAVEN NOIR](#)
[SOLDAT](#)
[SORCIER DE VILLAGE](#)
[SORCIER DU CLAN ESHIN](#)
[SORCIERE DE GLACE](#)
[SPADASSIN](#)
[STARAJA VEDMA](#)
[STRELTSI](#)

T

[TCHEKISTE](#)
[TECHNOMAGE](#)
[THAUMATURGE](#)
[TIRAILLEUR](#)
[TISSERUINE](#)
[TRAFIQUANT DE CADAVRES](#)
[TUEUR DE DEMONS](#)
[TUEUR DE GEANTS](#)
[TUEUR DE MORTS](#)
[TUEUR DE TROLLS](#)

U

V

[VAGABOND](#)
[VALET](#)
[VAMPIRE NOUVEAU NE](#)
[VENDEUR DE JOURNAUX](#)
[VERMINE DE CHOC](#)
[VETERAN](#)
[VIERGE DE GLACE](#)
[VITKI](#)
[VOLEUR](#)

W

X

Y

[YEOMAN](#)

Z

ABBE (A) 20 lanceur de sorts											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10		10	10	10	30	25	20		6		
Compétences						Talents					
Charisme Commérage Connaissances académiques (Théologie) Connaissances académiques (au choix) Connaissances académiques (au choix) Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Langage mystique (Magick) Langue (Classique) Langue (au choix) Langue (au choix) Lire/écrire Perception Soins Soins des animaux						Intelligent Orateur né Sain d'esprit					
Accès						Débouchés					
Erudit (A) Grand prêtre (A) Prêtre consacré (A) Moine mendiant (A)						Erudit (A) Grand prêtre (A)					

ACOLYTE DE KHORNE (B) 16											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
20		10	15	5		15		1	4		
Compétences						Talents					
Connaissances générales (au choix) Esquive Intimidation Langage secret (Langage de bataille)						Coups précis Coups puissants Dur à cuire Maîtrise (Armes lourdes) ou maîtrise (Fléaux) Réflexes éclair ou Résistance accrue Rompu au Chaos					
Accès						Débouchés					
						Agitateur (B) Fanatique (B) Hors-la-loi (B) Magus de Khorne (A) Maraudeur (B) Vétéran (A)					

ACOLYTE DE NURGLE (B) 16											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10			20	5		15	15		3		1
Compétences						Talents					
Connaissances académiques (Démonologie) Connaissances générales (au choix) Déguisement Focalisation Intimidation Langage mystique (Démoniaque) Lire/écrire Sens de la magie Soins Survie Torture						Eloquence Harmonie aethyrique ou Résistance accrue Magie commune (Chaos) Magie noire Résistance aux maladies Rompu au Chaos Sans peur Troublant					
Accès						Débouchés					
						Agitateur (B) Charlatan (A) Chirurgien barbier (B) Hors-la-loi (B) Magus de Nurgle (A) Maraudeur (B) Trafiquant de cadavres (B)					

ACOLYTE DE SLAANESH (B) 16											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5	5			10	20		25		3		1
Compétences						Talents					
Charisme Commérage ou Intimidation Connaissances académiques (Démonologie) Déguisement ou Evaluation Expression artistique (au choix) ou Résistance à l'alcool Focalisation Jeu Langage mystique (Démoniaque) Lire/écrire Sens de la magie						Code de la rue Dur en affaires ou Harmonie aethyrique Etiquette Magie commune (Chaos) Magie noire Rompu au Chaos Sens aiguisés Sociable					
Accès						Débouchés					
						Agitateur (B) Bateleur (B) Escroc (B) Guerrier du Chaos (B) Magus de Slaanesh (A) Noble (B)					

ACOLYTE DE TZEENTCH (B) 16											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5	5			5	20	10	20		3		1
Compétences						Talents					
Charisme ou Commandement Comméragé ou Intimidation Connaissances académiques (Démonologie) Connaissances académiques (au choix) Connaissances générales (au choix) ou Déguisement Evaluation Préparation de poisons Focalisation Langage mystique (Démoniaque) Langue (au choix) ou Métier (au choix) Lire/écrire Perception Sens de la magie						Corruption contrôlée Dur en affaires ou harmonie aethyrique Eloquence Etiquette Grand voyageur ou Intelligent Intrigant Linguistique Magie commune (Chaos) Magie noire Résistance à la magie Rompu au Chaos Sang-froid Sociable					
Accès						Débouchés					
						Agitateur (B) Artisan (B) Bourgeois (B) Contrebandier (B) Escroc (B) Etudiant (B) Guerrier du Chaos (B) Magus de Tzeentch (A) Noble (B) Scribe (B)					

AGENT DU SUAIRE (A) 19											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
15	10	10	10	20	20	30	10	1	4		
Compétences						Talents					
Charisme Comméragé Connaissances académiques (Nécromancie) Connaissances académiques (Théologie) Connaissances académiques (au choix) Connaissances générales (Empire) Connaissances générales (Tilée) Déguisement Déplacement silencieux Dissimulation Filature Fouille Intimidation Langue (au choix) Langue (au choix) Lire/écrire Perception Pistage Soins						Valeureux ou Sang-froid Intelligent ou Sociable Intrigant Sens aiguisés ou Sixième sens					
Accès						Débouchés					
Chasseur de vampires (A) Chirurgien barbier (B) Erudit (A) Etudiant (B) Initié (B) Pilleur de tombes (B) Sentinelle halfling (B)						Chasseur de vampires (A) Erudit (A) Espion (A) Prêtre (A) Répurgateur (A) Tueur de morts (A)					

AGITATEUR (B) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5	5			5	10		10		2		
Compétences						Compétences					
Charisme Comméragé ou Connaissances académiques (Histoire) Connaissances académiques (Droit) ou Connaissances générales (Empire) Dissimulation Langue (Bretonnien) ou Langue (Tiléen) Langue (Reikspiel) Lire/écrire Perception						Combat de rue ou Sang-froid Eloquence Fuite					
Accès						Accès					
Acolyte de Khorne (B) Acolyte de Nurgle (B) Acolyte de Slaanesh (B) Acolyte de Tzeentch (B) Allumeur de réverbères (B) Bandit de grand chemin (A) Bourgeois (B) Capitaine (A) Etudiant (B) Fanatique (B) Héraut (A) Oracle (B) Percepteur (B) Plaideur (B) Scalde (B) Scribe (B) Serviteur (B) Vendeur de journaux (B)						Allumeur de réverbères (B) Bandit de grand chemin (A) Bourgeois (B) Capitaine (A) Etudiant (B) Fanatique (B) Héraut (A) Percepteur (B) Plaideur (B) Scribe (B) Serviteur (B) Vendeur de journaux (B)					

ALLUMEUR DE REVERBERES (B) 08											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5		5		10	5	5	5		2		
Compétences						Talents					
Comméragé Conduite d'attelages ou Résistance à l'alcool Connaissances générales (Empire) Escalade Marchand Perception Survie						Acuité visuelle ou Intelligent Combat de rue Fuite					
Accès						Débouchés					
Charbonnier (B) Paysan (B) Ratier (B) Serviteur (B)						Agitateur (B) Bateleur (B) Bourgeois (B) Collecteur de taxes (B) Contrebandier (B) Garde (B) Initié (B) Serviteur (B)					

AMBASSADEUR (A) 22											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10	10	5	10	10	30	30	10		6		
Compétences						Talents					
Baratin ou Charisme Commandement Commérage Connaissances académiques (Généalogie/héraldique) ou Connaissances académiques (Histoire) Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Equitation Expression artistique (Acteur) Langue (au choix) Langue (au choix) Langue (au choix) Lire/écrire Marchandage Perception						Dur en affairesou Intrigant Eloquence Etiquette Intelligent ou Orateur né Linguistique ou Sociable					
Accès						Débouchés					
Aristocrate (A) Capitaine (A) Grand prêtre (A) Seigneur sorcier (A) Sorcière de glace (A)						Aristocrate (A) Capitaine (A) Marchand (A) Politicien (A)					

ANACHORETE (B) 17											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
	5	5	10	10		10			2		
Compétences						Talents					
Déplacement silencieux Dissimulation Escalade Perception Survie						Camouflage rural Dur à cuire Fuite Résistance aux poisons valeureux					
Accès						Débouchés					
						Ecumeur des marais (B) Hors-la-loi (B) Malandrin (B) Mystique (A) Vagabond (B)					

ANCIEN DE VILLAGE (A) 12											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
					20	20	30		4		
Compétences						Talents					
Charisme Commérage Connaissances générales (Bretonnie) Evaluation Intimidation Marchandage Perception Torture						Eloquence Menaçant Orateur né Sociable					
Accès						Débouchés					
Grenouillère (B) Maresquier (B) Médiateur (B) Sans-visage (A) Yeoman (A)						Chef de bande (A) Démagogue (A) Intendant (A) Sans-visage (A) Politicien (A)					

APOTHICAIRE (B) 07											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
			5	5	10	10	5		2		
Compétences						Talents					
Connaissances académiques (Science) Commérage Langage secret (Langage de guilde) Langue (Classique) Lire/écrire Marchandage Métier (Apothicaire) Perception Préparation de poisons ou Soins						Etiquette ou Résistance aux poisons Résistance accrue ou Sociable					
Accès						Débouchés					
Apprenti sorcier (B) Chirurgien barbier (B) Etudiant (B) Sorcier de village (B)						Apprenti sorcier (B) Astrologue (A) Chirurgien barbier (B) Erudit (A) Maître-artisan (A) Marchand (A) Médecin (A) Trafiquant de cadavres (B)					

APPRENTI CHAMAN (B) 04											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5	5		5	5	10	10	10		2		1
Compétences						Talents					
Charisme Commérage Connaissances académiques (Théologie) Connaissances générales (au choix) Equitation Expression artistique (Chanteur) Expression artistique (Danseur) Focalisation Langue (au choix) Perception Sens de la magie Soins						Coups assommants ou Coups précis Eloquence Magie commune (Vulgaire)					
Accès						Débouchés					
						Chaman (A) Chaman bray (A) Eclaireur créature (B)					

APPRENTIE SORCIERE (B) 22											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
			10	5	10	10			2		1
Compétences						Talents					
Connaissances académiques (Magie) ou Intimidation Connaissances générales (Kislev) Focalisation Langage mystique (Magick) Langue (Kislevarin) Orientation ou Perception Sens de la magie Survie						Dur à cuire ou Résistance accrue Harmonie aethyrique ou Magie mineure (au choix) Magie commune (Glace)					
Accès						Débouchés					
						Envoûteur (A) Initié (B) Vierge de glace (A)					

APPRENTI MAITRE DES RUNES (B) 10											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5		5			10	15			2		1
Compétences						Talents					
Connaissances académiques (Runes) Création de runes Evaluation Langage mystique (Nain mystique) Lire/écrire Métier (Fabricant d'armes) ou métier (Fabricant d'armures) Métier (Forgeron) Perception						Rune (au choix) Rune (au choix)					
Accès						Débouchés					
Etudiant (B) Maître-artisan (A) Porterune (B) Scribe (B)						Combattant des tunnels (B) Compagnon maître des runes (A) Erudit (A) Porterune (B) Scribe (B)					

APPRENTI PROPHETE GRIS (B) 14											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5	5			10	10	15	5		3		1
Compétences						Talents					
Connaissances académiques (Magie) Connaissances générales (Skavens) Focalisation Fouille Langage mystique (Magick) Langue (au choix) Lire/écrire Perception Sens de la magie						Eloquence Intelligent ou Sociable Magie mineure (au choix) Magie mineure (au choix) Mains agiles					
Accès						Débouchés					
						Prophète Gris (A) Scribe (B)					

APPRENTI SORCIER (B) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
				5	10	15	5		2		1
Compétences						Talents					
Connaissances académiques (Magie) Focalisation Fouille Langage mystique (Magick) Langue (Classique) Lire/écrire Perception Sens de la magie						Harmonie aethyrique ou Mains agiles Intelligent ou Résistance accrue Magie commune (Occulte)					
Accès						Débouchés					
Apothicaire (B) Astrologue (A) Embaumeur (B) Envoûteur (A) Erudit (A) Etudiant (B) Scribe (B) Sorcier de village (B) Thaumaturge (A)						Apothicaire (B) Astrologue (A) Compagnon sorcier (A) Erudit (A) Scribe (B)					

ARCHER MONTE (A) 22											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
15	25	15	15	15		15	5	1	4		
Compétences						Talents					
Commandement ou Orientation Connaissances académiques (Stratégie/tactique) Connaissance générales (Kislev) ou Connaissances générales (Pays des Trolls) Equitayion Esquive Langue (Kislevarin) ou Langue (Ungol) Perception Résistance à l'alcool Survie						Dur à cuire ou Sang-froid Maîtrise (Armes de cavalerie) Rechargement rapide ou Sur ses gardes Tir de précision ou Tir en puissance					
Accès						Débouchés					
Cavalcadour (A) Noble (B) Nomade de la steppe (B) Paysan (B)						Capitaine (A) Cavalcadour (A) Franc-archer (A) Mercenaire (B) Nomade de la steppe (B) Pisteur (A) Vétéran (A)					

ARGOUSIN (A) 17											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
20	20	10	10	10	20	10	5	1	4		
Compétences						Talents					
Charisme Commandement Comméragé Connaissances générales (Principautés Frontalières) Déguisement Dissimulation Filature Fouille Intimidation Perception Pistage Torture						Combat de rue Intrigant Maîtrise (Armes paralysantes) Menaçant Sur ses gardes					
Accès						Débouchés					
Chasseur (B) Chasseur de primes (B) Garde (B) Patrouilleur (B)						Espion (A) Répurgateur (A)					

ARISTOCRATE (A) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
25	15	10	10	10	20	20	30	1	6		
Compétences						Talents					
Charisme Commandement Comméragé Connaissances académiques (Généalogie/héraldique) Connaissances académiques (Histoire) ou Connaissances académiques (Stratégie/tactique) Connaissances générales (Empire) Equitation Evaluation Langue (Classique) Langue (Reikspiel) Lire/écrire Perception						Eloquence Maîtrise (Armes d'escrime) Orateur né					
Accès						Débouchés					
Ambassadeur (A) Ataman (A) Capitaine de navire (A) Chevalier (A) Chevalier de la Quête (A) Chevalier du Cercle Intérieur (A) Chevalier du Graal (A) Chevalier du Royaume (A) Courtisan (A) Courtisan des Principautés (A) Croisé (A) Grand maître (A) Politicien (A)						Ambassadeur (A) Capitaine (A) Capitaine de navire (A) Chevalier (A) Chevalier du Soleil (A) Chevalier panthère (A) Croisé (A) Erudit (A) Sans-visage (A)					

ARTISAN (B) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
		5	5	10	5	10			2		
Compétences						Talents					
Commérages ou Soins des animaux Conduite d'attelages Evaluation Langage secret (Langage de guilde) Lire/écrire Marchandage Métier (au choix) Métier (au choix) Perception						Dur en affaires ou Intelligent					
Accès						Débouchés					
Acolyte de Tzeentch (B) Arrimeur (B) Bourgeois (B) Canonier (A) Chirurgien barbier (B) Faussaire (A) Garde (B) Grenouillère (B) Guerrier des clans (B) Mercanti (B) Paysan (B) Tirailleur (B)						Contremaître (A) Embaumeur (B) Emissaire elfe (B) Fanatique (B) Faussaire (A) Guerrier des clans (B) Ingénieur (A) Ingénieur de siège (A) Ingénieur du Chaos (B) Maître-artisan (A) Marchand (A) Métayer (A) Milicien (B) Pèlerin du Graal (B) Tirailleur (B)					

ARRIMEUR (B) 21											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
	5	10	10	5		5			2		
Compétences						Talents					
Commérage Escalade ou Esquive Expression artistique (Chanteur) Fouille ou Perception Jeu ou Résistance à l'alcool Langage secret (Langage de guilde) Natation						Force accrue Réflexes éclair ou Robuste					
Accès						Débouchés					
Batelier (B) Paysan (B)						Artisan (B) Batelier (B) Contrebandier (B) Contremaître (A) Coupe-jarret (B) Marchand (A) Matelot (B) Voleur (B)					

ASPIRANT CHAMPION (A) 16											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
25	10	20	20	20	10	20	10	2	8		
Compétences						Talents					
Commandement Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Equitation ou Navigation Esquive Intimidation Langage mystique (Démoniaque) Langue (au choix) Langue (au choix) Langue (au choix) Perception Survie						Grand voyageur Guerrier né Maîtrise (au choix) Sang-froid					
Accès						Débouchés					
Chevalier du Chaos (A)						Champion du Chaos (A)					

ASSASSIN (A) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
25	25	10	10	30	20	10	20	2	4		
Compétences						Talents					
Alphabet secret (Voleur) Commérage Déguisement Déplacement silencieux Dissimulation Escalade Filature Perception Préparation de poisons						Adresse au tir Code de la rue Combat de rue Combattant virevoltant Maîtrise (Armes de jet) Maîtrise (Armes de parade) Maîtrise (Armes paralysantes) Parade éclair Sur ses gardes					
Accès						Débouchés					
Champion (A) Champion de justice (A) Chef de bande (A) Courtisan des Principautés (A) Duelliste (A) Espion (A) Franc-archer (A) Frère à la cape (A)						Champion (A) Chef de bande (A) Escroc (B) Frère à la cape (A) Répurgateur (A) Sergent (A)					

ASTROLOGUE (A) 07											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5	5		5	10	25	20	20		4		
Compétences						Talents					
Alphabet secret (Astrologue) Charisme Commérag Connaissances académiques (Astronomie) Connaissances académiques (Science) Connaissances générales (Empire) Connaissances générales (Bretonnie), Connaissances générales (Estalie), Connaissances générales (Kislev) ou Connaissances générales (Tilé) Expression artistique (Conteur) Langue (Classique) Langue (Bretonnien), Langue (Estalien), Langue (Kislevien) ou Langue (Tiléen) Lire/écrire Orientation Perception						Calcul mental ou Chance Etiquette ou Fuite					
Accès						Débouchés					
Apothicaire (B) Apprenti sorcier (B) Charlatan (A) Compagnon sorcier (B) Erudit (A) Etudiant (B) Maître sorcier (A) Médecin (A) Mystique strigany (B) Navigateur (A) Noble (B)						Apprenti sorcier (B) Charlatan (A) Erudit (A) Explorateur (A) Navigateur (A)					

ATAMAN (A) 22											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10	10	5	15	5	30	20	25		4		
Compétences						Talents					
Charisme ou Intimidation Commandement Commérag Connaissances académiques (Droit) ou Connaissances académiques (Histoire) Connaissances académiques (Stratégie/tactique) ou Connaissances académiques (Théologie) Connaissances générales (Kislev) ou Connaissances générales (Pays des Trolls) Equitation Langue (Kislevarin) Marchandage Perception						Eloquence Sang-froid ou Sociable					
Accès						Débouchés					
Capitaine (A) Cavalcadour (A) Noble (B) Nomade de la steppe (B) Vétéran (A)						Aristocrate (A) Politicien (A) Prêtre (A)					

AUBERGISTE (A) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10	5	5	10	20	10	10	20		4		
Compétences						Talents					
Baratin ou Lecture sur les lèvres Charisme Commérage Connaissances générales (Empire) Escamotage ou Lire/écrire Evaluation Langue (Bretonnien), Langue (Kislevien), Langue (Reikspiel) ou Langue (Tiléen) Marchandage Métier (Cuisinier) Perception Résistance à l'alcool						Code de la rue ou Etiquette Combat de rue ou Dur en affaires Coups assommants					
Accès						Débouchés					
Bourgeois (B) Métayer (A) Serviteur (B)						Bourgeois (B) Contrebandier (B) Herrimault (B) Hors-la-loi (B) Marchand (A) Receleur (A)					

BALEINIER (B) 16											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5	5	10	10	10					2		
Compétences						Talents					
Canotage Natation Navigation Orientation Perception Résistance à l'alcool						Acuité visuelle Dur à cuire Force accrue Grand voyageur Sang-froid					
Accès						Débouchés					
Marin (B) Pêcheur (B) Pillard (B)						Maraudeur (B) Métayer (A) Navigateur (A) Pillard (B) Vétéran (A)					

BANDIT DE GRAND CHEMIN (A) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
20	20	10	10	30	20	15	25	1	4		
Compétences						Talents					
Charisme Comméragé Connaissances générales (Empire) Déplacement silencieux Dressage Equitation Evaluation Soins des animaux						Acrobatie équestre Adresse au tir Ambidextre Combattant virevoltant Etiquette Maître artilleur Maîtrise (Armes d'escrime) Maîtrise (Armes à feu) Tir en puissance					
Accès						Débouchés					
Cocher (B) Collecteur de taxes (B) Conducteur de bestiaux (B) Diestro estalien (B) Duelliste (A) Eclaireur (B) Hors-la-loi (B) Joueur (B) Ménéstrel (A) Muletier (B) Passeur (B) Patrouilleur (B) Sans-visage (A)						Agitateur (B) Chef de bande (A) Duelliste (A) Prince des voleurs (A) Sergent (A)					

BARON DU CRIME (A) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
20	20	15	15	20	25	20	30	1	6		
Compétences						Talents					
Alphabet secret (Voleur) Charisme Commandement Comméragé Connaissances générales (Empire) Esquive Evaluation Intimidation Langage secret (Langage des voleurs) Marchandage Perception Torture						Code de la rue Dur en affaires ou Intrigant Eloquence Maîtrise (Arbalètes) ou Maîtrise (Armes de parade) Menaçant Résistance aux poisons Sixième sens					
Accès						Débouchés					
Chef de bande (A) Démagogue (A) Frère à la cape (A) Intendant (A) Maître de guildes (A) Monte-en-l'air (A) Politicien (A) Prince des voleurs (A) Receleur (A) Sans-visage (A)						Chef de bande (A) Démagogue (A) Frère à la cape (A) Politicien (A) Prince des voleurs (A) Sans-visage (A)					

BATELEUR (B) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5	10			10		5	10		2		
Compétences						Talents					
Charisme Comméragé ou Evaluation Connaissances générales (Empire) Expression artistique (au choix) Expression artistique (au choix) Langue (Reikspiel) Natation ou Soins des animaux Perception Baratin, Emprise sur les animaux, Dressage, Equitation, Escalade, Escamotage, Hypnotisme ou Ventriloquie						Acrobatie équestre, Adresse au tir, Eloquence, Force accrue, Imitation, Lutte, Maîtrise (Armes de jet), Réflexes éclair ou Sur ses gardes Acrobatie équestre, Adresse au tir, Eloquence, Force accrue, Imitation, Lutte, Maîtrise (Armes de jet), Réflexes éclair ou Sur ses gardes					
Accès						Débouchés					
Acolyte de Slaanesh (B) Allumeur de réverbères (B) Chantre (A) Dresseur d'ours (B) Escroc (B) Héraut (A) Joueur (B) Mystique strigany (B) Raconteur (B) Vagabond (B) Vendeur de journaux (B) Voleur (B)						Chantre (A) Charlatan (A) Dresseur d'ours (B) Escroc (B) Joueur (B) Ménéstrel (A) Raconteur (B) Scalde (B) Vagabond (B) Voleur (B)					

BATELIER (B) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10	5	5	5	10	5				2		
Compétences						Talents					
Canotage Comméragé ou Résistance à l'alcool Connaissances générales (Empire) ou Connaissances générales (Kislev) Langage secret (Langage des rôdeurs) ou Langue (Kislevien) Natation Navigation Orientation Perception Survie						Grand voyageur Sens de l'orientation					
Accès						Débouchés					
Arrimeur (B) Contrebandier (B) Grenouillère (B) Naufrageur (B) Passeur (B) Patrouilleur fluvial (B)						Arrimeur (B) Contrebandier (B) Guerrier des clans (B) Maresquier (B) Marin (B) Matelot (B) Naufrageur (B) Navigateur (A) Patrouilleur fluvial (B) Pêcheur (B)					

BEDEAU (A) 20											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10	10	5	5		20	15	10		4		
Compétences						Talents					
Charisme Commérage Connaissances académiques (Théologie) Connaissances générales (au choix) Lire/écrire Langue (Classique) Langue (au choix) Perception						Dur en affaires Eloquence					
Accès						Débouchés					
Courtisan (A) Initié (B) Messager (B) Prêtre (A) Prêtre consacré (A) Valet (B)						Ecuyer (B) Intendant (A) Politicien (A) Prêtre (A)					

BERGER GASCONNAIS (B) 12											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5	10			10	5			1	2		
Compétences						Talents					
Alphabet secret (Pisteur) Braconnage Déplacement silencieux Dissimulation Escalade Esquive Perception Soin des animaux						Adresse au tir Camouflage rural Course à pied Fuite					
Accès						Débouchés					
Bûcheron (B) Chasseur (B) Eclaireur (B) Homme d'armes (B) Hors-la-loi (B) Paysan (B) Pèlerin du Graal (B) Vagabond (B)						Herrimault (B) Homme d'armes (B) Hors-la-loi (B) Pèlerin du Graal (B) Pisteur (A) Vagabond (B) Vétéran (A) Yeoman (A)					

BERSERK NORSE (B) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
15		10	10			10			2		
Compétences						Talents					
Connaissances générales (Norsca) Expression artistique (Conteur) Intimidation Langue (Norse) Natation Résistance à l'alcool						Frénésie Maîtrise (Armes lourdes) Menaçant Sur ses gardes					
Accès						Débouchés					
Homme lige (B) Scalde (B)						Gladiateur (B) Homme lige (B) Maraudeur (B) Marin (B) Mercenaire (B) Pillard (B) Sergent (A) Vétéran (A)					

BESTIGOR (A) 16											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
20		15	15	20	5	20	10	1	6		
Compétences						Talents					
Commandement Esquive Intimidation Perception						Coups précis Coups puissants Maîtrise (Armes lourdes)					
Accès						Débouchés					
						Champion homme-bête (A)					

BOURGEOIS (B) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5				5	10	5	5		2		
Compétences						Talents					
Comméragé ou Lire/écrire Conduite d'attelages Connaissances générales (Empire) ou Résistance à l'alcool Evaluation Fouille Langue (Bretonnien), Langue (Kislevien) ou Langue (Tiléen) Langue (Reikspiel) Marchandage Perception						Dur en affaires Intelligent ou Sociable					
Accès						Débouchés					
Acolyte de Tzeentch (B) Allumeur de réverbères (B) Aubergiste (A) Embaumeur (B) Maquignon (B) Muletier (B) Scalde (B) Serviteur (B)						Agitateur (B) Artisan (B) Aubergiste (A) Maquignon (B) Marchand (A) Métayer (A) Milicien (B) Muletier (B) Plaideur (B) Receleur (A) Valet (B) Vendeur de journaux (B)					

BOURREAU (A) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
15		20	10	10	10	20	15		4		
Compétences						Talents					
Charisme Intimidation Perception Soins Torture						Lutte Maîtrise (Fléaux) Menaçant					
Accès						Débouchés					
Chirurgien barbier (B) Coupe-jarret (B) Flagellant (A) Fouet de dieu (A) Garde du corps (B) Geôlier (B) Grande griffe (A) Moine de la peste (B) Tchékiste (B) Technomage (A)						Médecin (A) Racketteur (A) Voleur (B)					

BRUTE (B) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
20	10	15	15	15		15	10	1	6		
Compétences						Talents					
Commandement ou Evaluation Equitation ou Fouille Esquive Intimidation Perception Résistance à l'alcool						Combat de rue Coups précis Coups puissants Maîtrise (Armes lourdes) ou Maîtrise (Fléaux)					
Accès						Débouchés					
Chaman (A)						Chef (A)					

BUCHERON (B) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10		10		5		10			3		
Compétences						Talents					
Alphabet secret (Rôdeur) Braconnage ou Pistage Déplacement silencieux Dissimulation Escalade Langage secret (Langage des rôdeurs) Perception						Camouflage rural Course à pied ou Résistance accrue Maîtrise (Armes lourdes)					
Accès						Débouchés					
Charbonnier (B) Vagabond (B)						Berger gasconnais (B) Chasseur (B) Chevalier du Champ Verdoyant (A) Herrimault (B) Homme d'armes (B) Hors-la-loi (B) Milicien (B) Pisteur (A) Vagabond (B)					

CANONNIER (A) 21											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
15	25	10	10	15	30	15			5		
Compétences						Talents					
Commandement Conduite d'attélagés Connaissances académiques (Ingénierie) Connaissances académiques (Science) Langage secret (Langage de bataille) Métier (Arquebusier) Perception						Adresse au tir Maîtrise (Armes mécaniques) ou Maîtrise (Armes à poudre) Rechargement rapide Sang-froid Tir de précision Tir en puissance Tireur d'élite					
Accès						Débouchés					
Ingénieur (A) Sergent (A)						Artisan (B) Capitaine (A) Maître de guildes (A) Mercenaire (B) Vétéran (A)					

CAPITAINE (A) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
30	20	20	20	20	15	15	25	2	7		
Compétences						Talents					
Commandement Comméragé Connaissances académiques (Stratégie/tactique) Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Equitation Esquive Langage secret (Langage de bataille) Langue (Kislevien) ou Langue (Tiléen) Lire/écrire Soins des animaux						Désarmement ou Sur ses gardes Maîtrise (Armes de cavalerie) ou Maîtrise (Armes lourdes) Maîtrise (Armes de parade) ou Maîtrise (Fléaux) Parade éclair					
Accès						Débouchés					
Ambassadeur (A) Archer monté (A) Aristocrate (A) Canonier (A) Cavalier ailé (A) Chef de bande (A) Chef de guerre (A) Chevalier (A) Chevalier de la Quête (A) Chevalier du Cercle Intérieur (A) Chevalier du Corbeau (A) Chevalier du Graal (A) Chevalier du Royaume (A) Chevalier du Soleil (A) Chevalier panthère (A) Courtisan des Principautés (A) Croisé (A) Esclavagiste (A) Explorateur (A) Garde noir (A) Grand maître (A) Répurgateur (A) Rôdeur des Principautés (A) Rôdeur fantôme (A) Seigneur des runes (A) Sergent (A) Sorcière de glace (A)						Agitateur (B) Ambassadeur (A) Ataman (A) Chef de bande (A) Courtisan des Principautés (A) Explorateur (A) Marchand (A) Politicien (A)					

CAPITAINE DE NAVIRE (A) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
25	20	15	20	20	20	25	30	2	6		
Compétences						Talents					
Commandement Connaissances académiques (Stratégie/tactique) Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Dressage Esquive Langue (au choix) Langue (au choix) Langue (au choix) Métier (Cartographe) ou Métier (Charpentier naval) Natation Navigation Perception						Combattant virevoltant ou Parade éclair Coups puissants Désarmement Grand voyageur Maîtrise (Armes d'escrime)					
Accès						Débouchés					
Aristocrate (A) Explorateur (A) Navigateur (A) Officier en second (A)						Aristocrate (A) Erudit (A) Espion (A) Explorateur (A)					

CATACLYSTE (A) 16											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
15	15	5	15	20	35	40	20		5		4
Compétences						Talents					
Connaissances académiques (au choix) Connaissances académiques (au choix) Connaissances académiques (au choix) Connaissances académiques (au choix) Intimidation Langage mystique (au choix) Langage mystique (au choix) Langage mystique (au choix) Langue (au choix) Langue (au choix)						Effrayant Magie mineure (au choix) Magie mineure (au choix) Magie mineure (au choix) Rompu au Chaos					
Accès						Débouchés					
Ecorcheur d'âmes (A)											

CATECHISTE (A) 20											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
		5	5	10	20	15	10		4		
Compétences						Talents					
Connaissances académiques (au choix) Connaissances académiques (Théologie) Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Langue (Classique) Langue (au choix) Lire/écrire						Eloquence					
Accès						Débouchés					
Chantre (A) Erudit (A) Etudiant (B) Fanatique (B) Moine (A) Prêtre (A) Prêtre consacré (A) Scribe (B)						Démagogue (A) Erudit (A) Fanatique (B) Initié (B) Moine (A)					

CAVALCADOUR (A) 22											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5	15	15	10	15	20	15	25		5		
Compétences						Talents					
Charisme Conduite d'attelages Dressage Emprise sur les animaux Equitation Esquive ou Résistance à l'alcool Perception Soins des animaux						Dur à cuire ou Sang-froid Force accrue Maîtrise (Armes paralysantes)					
Accès						Débouchés					
Archer monté (A) Cavalier ailé (A) Conducteur de bestiaux (B) Eclaireur (B) Ecuyer (B) Hors-la-loi (B) Maquignon (B) Mercenaire (B) Noble (B) Nomade de la steppe (B) Patrouilleur (B) Pisteur (A) Pistolier (A) Soldat (B)						Archer monté (A) Ataman (A) Cavalier ailé (A) Conducteur de bestiaux (B) Maquignon (B) Marchand (A) Sergent (A)					

CAVALIER AILE (A) 22											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
25	15	15	15	15		15	15	1	4		
Compétences						Talents					
Commandement ou Orientation Connaissances académiques (Stratégie/tactique) Connaissances générales (Kislev) ou Connaissances générales (Pays des Trolls) Equitation Esquive ou Soins des animaux Langage secret (Langage de bataille) Langue (Kislevarin) Perception Résistance à l'alcool Survie						Coups précis ou Coups puissants Dur à cuire ou Résistance accrue Maîtrise (Armes de cavalerie)					
Accès						Débouchés					
Cavalcadour (A) Eclaireur (B) Kossar kislevite (B) Noble (B) Paysan (B) Streltsi (B)						Capitaine (A) Cavalcadour (A) Pisteur (A) Vétéran (A)					

CENOBITE (B) 17											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5		5	10		5	10	5		2		
Compétences						Talents					
Baratin Connaissances académiques (Théologie) Connaissances générales (Principautés Frontalières) Perception Soins Torture						Dur à cuire Résistance aux poisons Sain d'esprit Valeureux					
Accès						Débouchés					
						Hors-la-loi (B) Mystique (A) Serviteur (B) Vagabond (B)					

CHAMAN (A) 04											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10	10	5	10	10	15	20	15		4		2
Compétences						Talents					
Charisme Comméragé Connaissances académiques (Théologie) Connaissances académiques (au choix) Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Equitation Expression artistique (Chanteur) Expression artistique (Conteur) Expression artistique (Danseur) Focalisation Intimidation Langage mystique (Démoniaque) ou langage mystique (Magick) Langue (au choix) Perception Sens de la magie Soins						Harmonie aethyrique ou Méditation Inspiration divine (Esprits) Mains agiles Orateur né					
Accès						Débouchés					
Apprenti chaman (B)						Brute (B) Eclaireur créature (B) Grand chaman (A)					

CHAMAN BRAY (A)											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5		5	10	10	10	15	10	1	6		2
Compétences						Talents					
Commandement Connaissances générales (au choix) ou Sens de la magie Esquive Expression artistique (Conteur) Focalisation ou Torture Intimidation Langage mystique (Démoniaque) Langue (Langage sombre) Perception Soins						Eloquence Harmonie aethyrique ou Méditation Magie noire Mains agiles Science de la magie (Bêtes), Science de la magie (Mort), Science de la magie (Ombre), Sombre savoir (Nurgle), Sombre savoir (Slaanesh) ou Sombre savoir (Tzeentch) Coups assommants Coups précis Eloquence Force accrue Maîtrise (Armes lourdes)					
Accès						Débouchés					
Apprenti chaman (B)						Gran-chaman bray (A)					

CHAMPION (A) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
40	40	25	25	30		20		2	8		
Compétences						Talents					
Esquive Evaluation Intimidation Perception						Course à pied ou Réflexes éclair Lutte Maître artilleur Maîtrise (au choix) Maîtrise (au choix) Maîtrise (au choix) Parade éclair Rechargement rapide Sur ses gardes Tir en puissance					
Accès						Débouchés					
Assassin (A) Champion de justice (A) Chef de guerre (A) Chevalier du Cercle Intérieur (A) Chevalier du Corbeau (A) Chevalier du Soleil (A) Chevalier panthère (A) Duelliste (A) Fouet de dieu (A) Franc-archer (A) Garde noir (A) Grand maître (A) Répurgateur (A) Vétéran (A)						Assassin (A) Pisteur (A) Répurgateur (A) Sergent (A)					

CHAMPION DE JUSTICE (A) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
35		15	15	20	10	15		2	6		
Compétences						Talents					
Esquive Perception						Maîtrise (Armes lourdes) Maîtrise (Armes d'escrime) Maîtrise (Armes de parade) Maîtrise (Fléaux) Parade éclair					
Accès						Débouchés					
Croisé (A) Sergent (A) Vétéran (A)						Assassin (A) Champion (A) Fanatique (B) Répurgateur (A) Sergent (A)					

CHAMPION DU CHAOS (A) 16											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
30	15	25	30	25	15	30	15	2	9		
Compétences						Talents					
Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Equitation Langage mystique (Démoniaque) Langue (au choix) Langue (au choix)						Eloquence Force accrue Résistance accrue Rompu au Chaos Sans peur Sociable Troublant					
Accès						Débouchés					
Aspirant champion (A)						Champion du Chaos exalté (A)					

CHAMPION DU CHAOS EXALTE (A) 16											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
40	20	30	40	30	20	40	20	3	10		
Compétences						Talents					
Connaissances académiques (Stratégie/tactique) Equitation Esquive Langue (au choix) Langue (au choix) Sens de la magie Torture						Effrayant Maîtrise (au choix) Maîtrise (au choix) Orateur né Sang-froid Sens aiguisés Sur ses gardes					
Accès						Débouchés					
Champion du Chaos (A)											

CHAMPION HIEROGRAMMATE											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10	5		10		15	20	10		3		2
Compétences						Talents					
Connaissances académiques (Magie) Connaissances académiques (au choix) Connaissances générales (Terres Sombres) Focalisation Intimidation Langage mystique (Démoniaque) Langue (au choix) Langue (au choix) Lire/écrire Sens de la magie						Eloquence Magie mineure (au choix) Magie mineure (au choix) Magie noire Méditation ou Projectile puissant Sombre savoir (Nains du Chaos)					
Accès						Débouchés					
Hiérogrammate (B)						Maître hiérogrammate (A)					

CHAMPION HOMME-BETE (A) 16											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
30	10	25	25	30	10	20	15	2	8		
Compétences						Talents					
Commandement Déplacement silencieux Dissimulation Esquive Evaluation Filature Intimidation Perception Pistage Survie						Coups assommants Coups puissants Désarmement ou Sur ses gardes Maîtrise (au choix) Maîtrise (au choix) Maîtrise (au choix) Menaçant Parade éclair Résistance accrue ou Sixième sens					
Accès						Débouchés					
Bestigor (A)						Chef (A)					

CHANTRE (A) 20											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10	10			15	10	15	20		4		
Compétences						Talents					
Charisme Connaissances académiques (Théologie) Connaissances générales (au choix) Expression artistique (Chanteur) Expression artistique (Musicien) Langue (au choix) Langue (au choix) Lire/écrire Perception						Incantation					
Accès						Débouchés					
Bateleur (B) Grand prêtre (A) Initié (B) Ménéstrel (A) Moine mendiant (A) Prêtre (A) Prêtre consacré (A)						Bateleur (B) Catéchiste (A) Fanatique (B) Initié (B) Ménéstrel (A) Prêtre (A)					

CHARBONNIER (B) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5		5	5	5	5	5	5		2		
Compétences						Talents					
Alphabet secret (Rôdeur) Commérage ou Conduite d'attelages Connaissances générales (Empire) ou Dissimulation Escalade Fouille Marchandage Perception Survie						Force accrue ou Intelligent Fuite					
Accès						Débouchés					
Chasseur (B) Mercanti (B) Mineur (B) Paysan (B)						Allumeur de réverbères (B) Bûcheron (B) Chasseur (B) Mineur (B) Pisteur (A) Ramoneur (B) Vagabond (B)					

CHARLATAN (A) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10	10	5	10	15	15	15	25		4		
Compétences						Talents					
Baratin Charisme Commérage Connaissances générales (Bretonnie) ou Connaissances générales (Tiléé) Déguisement Escamotage Evaluation Jeu Langage secret (Langage des voleurs) Langue (Bretonnien) ou Langue (Tiléén) Langue (Reikspiel) Marchandage Perception						Code de la rue ou Intrigant Eloquence Fuite Grand voyageur Imitation					
Accès						Débouchés					
Acolyte de Nurgle (B) Agitateur (B) Astrologue (A) Bateleur (B) Compagnon sorcier (A) Contrebandier (B) Courtisan (A) Emissaire elfe (B) Envoûteur (A) Escroc (B) Faussaire (A) Frère à la cape (A) Joueur (B) Maquignon (B) Ménéstrel (A) Mercanti (B) Mystique (A) Mystique strigany (B) Oracle (B) Pénitent (B) Raconteur (B) Receleur (A) Sorcier de village (B) Voleur (B) Thaumaturge (A)						Astrologue (A) Démagogue (A) Espion (A) Herrimault (B) Hors-la-loi (B) Monte-en-l'air (A) Politicien (A)					

CHASSEUR (B) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
Compétences						Talents					
Alphabet secret (Rôdeur) Braconnage ou Déplacement silencieux Dissimulation Fouille ou Natation Perception Pistage Survie						Camouflage rural ou Tireur d'élite Dur à cuire ou Maîtrise (Arcs longs) Rechargement rapide Réflexes éclair ou Résistance accrue					
Accès						Débouchés					
Bûcheron (B) Charbonnier (B) Chasseur cornu (B) Chef de meute (B) Coureur d'égouts (A) Gardien tribal (B)						Argousin (A) Berger gasconnais (B) Charbonnier (B) Chasseur de primes (B) Chef de meute (B) Chevalier du Champ Verdoyant (A) Franc-archer (A) Gardien tribal (B) Herrimault (B) Homme d'armes (B) Maresquier (B) Médiateur (B) Mineur (B) Muletier (B) Pèlerin du Graal (B) Pisteur (A) Sentinelle halfling (B) Soldat (B)					

CHASSEUR CORNU (B) 15											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5	5	10		5		10			3		
Compétences						Talents					
Alphabet secret (Rôdeur) Braconnage ou Pistage Déplacement silencieux Dissimulation Escalade Langage secret (Langage des rôdeurs) Perception						Course à pied ou Résistance accrue Dur à cuire Frénésie					
Accès						Débouchés					
Initié (B) Scribe (B)						Chasseur (B) Hors-la-loi (B) Milicien (B) Pisteur (A) Vagabond (B)					

CHASSEUR DE PRIMES (B) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5	10	5		10		5			2		
Compétences						Talents					
Déplacement silencieux Filature Fouille Intimidation Perception Pistage Survie						Adresse au tir ou Coups puissants Camouflage rural Coups assommants ou Tireur d'élite Maîtrise (Armes paralysantes)					
Accès						Débouchés					
Chasseur (B) Coureur d'égouts (A) Coureur nocturne (B) Garde du corps (B) Gladiateur (B) Guerrier des clans (B) Kossar kislevite (B) Mercenaire (B) Sentinelle halfling (B) Streltsi (B)						Argousin (A) Chasseur de vampires (A) Chef de meute (B) Franc-archer (A) Investigateur verénéen (A) Mercenaire (B) Pisteur (A) Spadassin (B)					

CHASSEUR DE VAMPIRES (A) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
20	20	10	20	15	15	20		1	4		
Compétences						Talents					
Connaissances académiques (Histoire) ou Connaissances académiques (Nécromancie) Connaissances générales (Empire) Déplacement silencieux Dissimulation Escalade Esquive Filature Fouille Langue (Classique) Perception Pistage						Camouflage souterrain Coups précis Coups puissants Maîtrise (Arbalètes) Rechargement rapide ou Tir en puissance Valeureux					
Accès						Débouchés					
Agent du Suaire (A) Chasseur de primes (B) Chevalier (A) Fossoyeur (B) Garde noir (A) Pilleur de tombes (B) Pisteur (A) Rôdeur fantôme (A) Sentinelle halfling (B)						Agent du Suaire (A) Chevalier (A) Démagogue (A) Franc-archer (A) Garde noir (A) Initié (B) Répurgateur (A) Tueur de morts (A)					

CHEF (A) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
30	20	20	20	35	15	20	20	2	8		
Compétences						Talents					
Commandement Connaissances académiques (Stratégie/tactique) Equitation ou escalade Esquive Evaluation Intimidation Perception Survie						Coups assommants Coups puissants Désarmement ou Sur ses gardes Maîtrise (au choix) Maîtrise (au choix) Menaçant Parade éclair Résistance accrue ou Sixième sens					
Accès						Débouchés					
Brute (B) Champion homme-bête (A) Eclaireur créature (B) Grand chaman (A)											

CHEF DE BANDE (A) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
20	30	10	20	10	10	10	20	2	6		
Compétences						Talents					
Alphabet secret (Pisteur) ou Alphabet secret (Voleur) Commandement Connaissances académiques (Stratégie/tactique) Connaissances générales (Empire) Déplacement silencieux Dissimulation Equitation Escalade Langage secret (Langage de bataille) Langage secret (Langage des voleurs) Perception Pistage						Parade éclair Rechargement rapide Sur ses gardes Tir de précision Tir en puissance					
Accès						Débouchés					
Ancien de village (A) Assassin (A) Bandit de grand chemin (A) Baron du crime (A) Capitaine (A) Démagogue (A) Esclavagiste (A) Pisteur (A) Prince des voleurs (A) Racketteur (A) Rôdeur des Principautés (A) Rôdeur fantôme (A) Sans-visage (A) Vétéran (A) Yeoman (A)						Assassin (A) Baron du crime (A) Capitaine (A) Courtisan des Principautés (A) Démagogue (A) Rôdeur des Principautés (A) Sans-visage (A)					

CHEF DE CLAN (A) 14											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
40	30	30	30	40	30	20	25	2	6		
Compétences						Talents					
Baratin Charisme Commandement Commérage Connaissances académiques (Histoire) ou Connaissances académiques (Stratégie/tactique) Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Escalade Esquive Evaluation Intimidation Langue (au choix) Langue (au choix) Langue (au choix) Lire/écrire Perception Survie						Coups assommants Coups puissants Désarmement ou Sur ses gardes Eloquence Maîtrise (au choix) Maîtrise (au choix) Menaçant Orateur né Parade éclair Résistance accrue ou Sixième sens					
Accès						Débouchés					
Coureur d'égouts (A) Grande griffe (A) Maître assassin (A) Maître corrupteur (A) Maître mutateur (A) Prêtre de la peste (A) Technomage (A)						Maître mutateur (A)					

CHEF DE GUERRE (A) 16											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
20		20	20	10	5	10	10	2	5		
Compétences						Talents					
Commandement Esquive Intimidation Perception Résistance à l'alcool						Coups précis Coups puissants Force accrue ou résistance accrue Maîtrise (Armes lourdes) Sans peur Troublant					
Accès						Débouchés					
Homme lige (B) Maraudeur (B) Pillard (B)						Capitaine (A) Champion (A) Guerrier du Chaos (B) Pillard (B) Vétéran (A)					

CHEF DE MEUTE (B) 14											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5		5	5	5	5	10	5		3		
Compétences						Talents					
Commandement Connaissances générales (Skavens) Déplacement silencieux Dissimulation Dressage Escalade Perception Survie						Camouflage souterrain Maître du fouet Maîtrise (Armes paralysantes)					
Accès						Débouchés					
Chasseur (B) Chasseur de primes (B) Guerrier des clans (B)						Chasseur de primes (B) Coupe-jarret (B) Grande griffe (A) Maître corrompueur (A) Mercenaire (B) Vagabond (B)					

CHEVALIER (A) 01 variantes											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
25		15	15	15	5	15	5	1	4		
Compétences						Talents					
Connaissances académiques (Généalogie/héraldique) ou Connaissances académiques (Religion) Connaissances académiques (Stratégie/tactique) Equitation Esquive Langage secret (Langage de bataille) Langue (au choix) Langue (au choix) Perception						Coups puissants Maîtrise (Armes de cavalerie) Maîtrise (Armes lourdes) Maîtrise (Fléaux)					
Accès						Débouchés					
Aristocrate (A) Chasseur de vampires (A) Ecuyer (B) Pistolier (A) Prêtre-guerrier (A) Sergent (A)						Aristocrate (A) Capitaine (A) Chasseur de vampires (A) Chevalier du Cercle Intérieur (A) Chevalier du Corbeau (A) Chevalier du Soleil (A) Chevalier errant (B) Chevalier panthère (A) Croisé (A) Garde noir (A) Initié (B)					

CHEVALIER DE LA QUETE (A) 12											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
35		20	20	25	10	25	25	2	6		
Compétences						Talents					
Charisme Commandement Connaissances académiques (Généalogie/héraldique) Connaissances académiques (Stratégie/tactique) Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Equitation Esquive Langage secret (Langage de bataille) Langue (au choix) Langue (au choix) Perception Survie						Chance Coups précis Coups puissants Force accrue Grand voyageur Guerrier né Maîtrise (Armes lourdes) Résistance accrue Robuste Vertu de la Quête					
Accès						Débouchés					
Chevalier du Royaume (A)						Aristocrate (A) Capitaine (A) Chevalier du Graal (A) Courtisan (A) Explorateur (A) Politicien (A) Sans-visage (A)					

CHEVALIER DU CERCLE INTERIEUR (A) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
35	10	20	20	20	15	25	15	2	8		
Compétences						Talents					
Alphabet secret (Pisteur) ou Alphabet secret (Templier) Charisme Commandement Connaissances académiques (Généalogie/héraldique) ou Connaissances académiques (Religion) Connaissances académiques (Stratégie/tactique) Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Dressage Equitation Esquive Langage secret (Langage de bataille) Langue (Bretonnien), Langue (Estalien), Langue (Kislevien) ou Langue (Tiléen) Lire /écrire Perception						Coups assommants Coups précis Etiquette Grand voyageur Maîtrise (Armes d'escrime) Maîtrise (Armes de parade) Parade éclair Valeureux					
Accès						Débouchés					
Chevalier (A) Chevalier du Corbeau (A) Chevalier du Soleil (A) Chevalier panthère (A) Croisé (A) Garde noir (A) Répurgateur (A)						Aristocrate (A) Capitaine (A) Champion (A) Chevalier du Corbeau (A) Grand maître (A) Répurgateur (A)					

CHEVALIER DU CHAMP VERDOYANT (A) 15											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
20	20	15	15	10	5	10	5	1	4		
Compétences						Talents					
Alphabet secret (Rôdeur) ou Langage secret (Langage des rôdeurs) Commandement ou Intimidation Connaissances académiques (Stratégie/tactique) Emprise sur les animaux Equitation Escalade ou Survie Esquive Fouille Perception Pistage						Camouflage rural Coups puissants ou Tir de précision Course à pied ou Sens aiguisés Maîtrise (Arcs longs) Sens de l'orientation					
Accès						Débouchés					
Bûcheron (B) Chasseur (B) Eclaireur (B) Initié (B) Mercenaire (B) Milicien (B) Soldat (B)						Pisteur (A) Prêtre (A) Vétéran (A)					

CHEVALIER DU CHAOS (A) 16											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
20	5	15	15	20	5	15	5	1	6		
Compétences						Talents					
Commandement Connaissances générales (Désolations du Chaos) Connaissances générales (Norsca) Equitation ou Navigation Esquive Intimidation Langage mystique (Démoniaque) Langue (Langage sombre, Langue (Norse), Langue (Kurgan) ou Langue (Hung) Perception Survie						Dur à cuire Elu du Chaos Maîtrise (au choix) Menaçant					
Accès						Débouchés					
Guerrier du Chaos (B)						Aspirant champion (A)					

CHEVALIER DU CORBEAU (A) 19											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
35	15	20	20	20	15	30	10	2	8		
Compétences						Talents					
Connaissances académiques (Histoire) Connaissances académiques (Nécromancie) Connaissances académiques (Stratégie/tactique) Connaissances académiques (Théologie) Connaissances générales (au choix) Dressage Equitation Esquive Langage secret (Langage de bataille) Langue (Bretonnien) ou Langue (Kislevien) Lire/écrire Perception Pistage						Adresse au tir ou Coup au but Sur ses gardes ou Maître artilleur Valeureux Coups précis Grand voyageur Maîtrise (Arbalètes) ou Maîtrise (Arcs longs) Maîtrise (Armes lourdes) ou Maîtrise (Armes de parade) Parade éclair Rechargement rapide Sain d'esprit Sang-froid ou Sixième sens Tireur d'élite					
Accès						Débouchés					
Chevalier (A) Chevalier du Cercle Intérieur (A) Garde noir (A)						Capitaine (A) Champion (A) Chevalier du Cercle Intérieur (A) Répurgateur (A) Tueur de morts (A)					

CHEVALIER DU GRAAL (A) 12											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
40		30	30	25	10	25	25	2	8		
Compétences						Talents					
Charisme Commandement Connaissances académiques (Généalogie/héraldique) Connaissances académiques (Théologie) Connaissances académiques (Stratégie/tactique) Connaissances générales (Bretonnie) Equitation Esquive Langage secret (Langage de bataille) Perception						Chance Coups précis Coups puissants Eloquence Force accrue Guerrier né Maîtrise (Armes lourdes) Résistance accrue Résistance au Chaos Robuste Sixième sens Valeureux Vertu du Graal (au choix)					
Accès						Débouchés					
Chevalier de la Quête (A)						Aristocrate (A) Capitaine (A) Courtisan (A) Explorateur (A) Politicien (A) Sans-visage (A)					

CHEVALIER DU ROYAUME (A) 12											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
25		15	15	15		10	15	1	4		
Compétences						Talents					
Commandement Connaissances académiques (Généalogie/héraldique) ou Connaissances académiques (Théologie) Connaissances académiques (Stratégie/tactique) Equitation Esquive Langage secret (Langage de bataille) Langue (au choix) Langue (au choix) Perception						Coups puissants Maîtrise (Armes de cavalerie) Maîtrise (Armes lourdes) Vertu chevaleresque (au choix)					
Accès						Débouchés					
Chevalier errant (B)						Aristocrate (A) Capitaine (A) Chevalier de la Quête (A) Courtisan (A) Explorateur (A) Politicien (A) Sans-visage (A)					

CHEVALIER DU SOLEIL (A) 07											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
25		10	20	20	10	15	10	1	5		
Compétences						Talents					
Alphabet secret (Templier) Commandement Connaissances académiques (Histoire) Connaissances académiques (Stratégie/tactique) Connaissances académiques (Théologie) Connaissances générales (Estalie) ou Connaissances générales (Tilée) Equitation Esquive Langage secret (Langage de bataille) Langue (Estalien) ou Langue (Tiléen) Lire/écrire Perception						Coup précis Désarmement Etiquette Grand voyageur Maîtrise (Armes de cavalerie) Maîtrise (Armes d'escrime) Maîtrise (Armes de parade) Valeureux					
Accès						Débouchés					
Aristocrate (A) Chevalier (A) Ecuyer (B) Prêtre (A) Prêtre consacré (A) Sergent (A)						Capitaine (A) Champion (A) Chevalier du Cercle Intérieur (A) Explorateur (A) Initié (B)					

CHEVALIER ERRANT (B) 12											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
15		5	5	5		5	5	1	2		
Compétences						Talents					
Connaissances académiques (Généalogie/héraldique) Connaissances générales (au choix) Dressage Equitation Esquive Langue (au choix) Soins des animaux Survie						Coups puissants Etiquette Grand voyageur Maîtrise (Armes de cavalerie) Vertu du chevalier					
Accès						Débouchés					
Chevalier (A) Ecuyer (B) Noble (B)						Chevalier du Royaume (A) Herrimault (B)					

CHEVALIER PANTHERE (A) 16											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
30		15	15	15	10	10	15	1	6		
Compétences						Talents					
Commandement Connaissances académiques (Généalogie/héraldique) Connaissances académiques (Stratégie/tactique) Connaissances générales (Empire) Dressage Equitation Esquive Langage secret (Langage de bataille) Langue (au choix) Langue (au choix) Perception						Coups précis Dur en affaires Etiquette Guerrier né Maîtrise (Armes de cavalerie) Maîtrise (au choix) Robuste Sang-froid					
Accès						Débouchés					
Aristocrate (A) Chevalier (A) Ecuyer (B) Répurgateur (A) Sergent (A)						Capitaine (A) Champion (A) Chevalier du Cercle Intérieur (A) Répurgateur (A) Vétéran (A)					

CHIFFONNIER (B) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5		5	10	5		5	5		2		
Compétences						Talents					
Charisme ou Commérage Conduite d'attelages Connaissances générales (Empire) Evaluation Fouille Marchandage Perception Soins des animaux						Code de la rue ou Sang-froid Dur à cuire ou Résistance aux maladies					
Accès						Débouchés					
Grenouillère (B) Guerrier des clans (B) Mystique strigany (B) Paysan (B) Ramasseur de fumier (B) Ratier (B) Vagabond (B)						Contrebandier (B) Fossoyeur (B) Grenouillère (B) Maresquier (B) Mercanti (B) Monte-en-l'air (A) Ramasseur de fumier (B) Receleur (A) Trafiquant de cadavres (B)					

CHIRURGIEN BARBIER (B) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5				10	10	10	5		2		
Compétences						Talents					
Charisme Conduite d'attelages ou Natation Langue (Bretonnien), Langue (Reikspiel) ou Langue (Tiléen) Lire/écrire Marchandage Métier (Apothicaire) Perception Soins						Chirurgie Intelligent ou Résistance aux maladies Résistance accrue ou Sociable					
Accès						Débouchés					
Acolyte de Nurgle (B) Apothicaire (B) Etudiant (B) Guerrier des clans (B) Initié (B)						Agent du Suaire (A) Apothicaire (B) Artisan (B) Bourreau (A) Embaumeur (B) Médecin (A) Trafiquant de cadavres (B) Vagabond (B)					

COCHER (B) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5	10			10		5	5		2		
Compétences						Talents					
Alphabet secret (Rôdeur) Commérage ou Marchandage Conduite d'attelages, Equitation ou Soins Langue (Bretonnien), Langue (Kislevien) ou Langue (Tiléen) Orientation Perception Soins des animaux						Grand voyageur ou Sur ses gardes Maîtrise (Armes à feu)					
Accès						Débouchés					
Eclaireur (B) Messager (B)						Bandit de grand chemin (A) Collecteur de taxes (B) Conducteur de bestiaux (B) Contrebandier (B) Herrimault (B) Hors-la-loi (B) Passeur (B) Patrouilleur (B) Pisteur (A)					

COLLECTEUR DE TAXES (B) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10	5	5	10	5		5			2		
Compétences						Talents					
Commérage ou Marchandage Esquive Evaluation Fouille Langue (Bretonnien), Langue (Kislevien) ou Langue (Tiléen) Lire/écrire Perception						Réflexes éclair ou Tireur d'élite					
Accès						Débouchés					
Allumeur de réverbères (B) Cocher (B) Patrouilleur (B) Patrouilleur fluvial (B) Régisseur (B)						Bandit de grand chemin (A) Hors-la-loi (B) Passeur (B) Politicien (A) Sentinelle halfling (B) Soldat (B) Voleur (B)					

COMBATTANT DES TUNNELS (B) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10		5	5	10		5		1	2		
Compétences						Talents					
Escalade Esquive Filature Orientation Perception						Acuité auditive ou Sang-froid Coups assommants Coups précis Coups puissants Sens de l'orientation					
Accès						Débouchés					
Apprenti maître des runes (B) Compagnon maître des runes (A) Contrebandier (B) Egoutier (B) Kossar kislevite (B) Mercenaire (B) Mineur (B) Pilleur de tombes (B) Porterune (B) Ratier (B)						Contrebandier (B) Garde des profondeurs (B) Egoutier (B) Gladiateur (B) Pilleur de tombes (B) Porterune (B) Sergent (A) Vétéran (A)					

COMPAGNON MAITRE DES RUNES (A) 10											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10	5	10	5	5	20	25	5		3		2
Compétences						Talents					
Comméragé Connaissances académiques (Histoire) Connaissances académiques (Runes) Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Création de runes Esquive Evaluation Intimidation Langage mystique (Nain mystique) Langue (au choix) Lire/écrire Métier (au choix) Métier (au choix) Perception						Dur à cuire ou Talent artistique (au choix) Rune (au choix) Rune (au choix) Rune (au choix) Rune (au choix) Rune (au choix) Rune (au choix)					
Accès						Débouchés					
Apprenti maître des runes (B)						Combattant des tunnels (B) Maître des runes (A) Erudit (A)					

COMPAGNON SORCIER (A) 01 variantes											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5	5		5	10	20	25	10		3		2
Compétences						Talents					
Charisme ou Intimidation Comméragé Connaissances académiques (Magie) Connaissances académiques (au choix) Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Equitation ou Natation Focalisation Langage mystique (Magick) Langue (au choix) Langue (au choix) Lire/écrire Sens de la magie						Harmonie aethyrique ou Magie noire Magie mineure (au choix) Magie mineure (au choix) Mains agiles ou Résistance accrue Méditation ou Projectile puissant Science de la magie (au choix) ou Sombre savoir (au choix)					
Accès						Débouchés					
Apprenti sorcier (B)						Astrologue (A) Charlatan (A) Erudit (A) Magister vigilant (A) Maître sorcier (A)					

COMTE VAMPIRE (A) 19											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
20	10	25	20	20	15	20	15	2	7		2
Compétences						Talents					
Charisme // Commandement Commérage Connaissances académiques (deux au choix) Connaissances générales (au choix) Déplacement silencieux Dissimulation Equitation Escalade Esquive Evaluation Filature ou Pistage Fouille Intimidation Langage secret (au choix) Langue (trois au choix) Lire/écrire Perception Soins Torture						Sur ses gardes ou Combattant virevoltant Camouflage souterrain ou Grand voyageur Coups puissants ou sombre savoir (au choix) Eloquence Harmonie aethyrique ou Sixième sens Intrigant Magie commune (Occulte) ou Maîtrise (au choix) Magie noire Menaçant					
Accès						Débouchés					
Vampire nouveau-né (A)						Seigneur vampire (A)					

CONDUCTEUR DE BESTIAUX (B) 22											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5	10	10	5	10		5			2		
Compétences						Talents					
Connaissances générales (Kislev) ou Connaissances générales (Pays des Trolls) Dressage ou Emprise sur les animaux Equitation Langue (Kislevarien) ou Langue (Ungol) Orientation Perception Pistage Soins des animaux Survie						Camouflage rural ou Grand voyageur Maîtrise (Armes paralysantes) Sens de l'orientation					
Accès						Débouchés					
Cocher (B) Cavalcadour (A) Eclaireur (B) Messager (B) Nomade de la steppe (B)						Bandit de grand chemin (A) Cavalcadour (A) Eclaireur (B) Hors-la-loi (B) Maquignon (B) Messager (B) Patrouilleur (B) Pisteur (A)					

CONTREBANDIER (B) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5	5			10	10		10		2		
Compétences						Talents					
Alphabet secret (Voleur), Langue (Bretonnien) ou Langue (Kislevien) Canotage Comméragé ou Langage secret (Langage des voleurs) Conduite d'attelages Déplacement silencieux Evaluation Fouille Marchandage Natation Perception						Code de la rue ou Dur en affaires					
Accès						Débouchés					
Acolyte de Tzeentch (B) Allumeur de réverbères (B) Arrimeur (B) Aubergiste (A) Batelier (B) Chiffonnier (B) Cocher (B) Combattant des tunnels (B) Coureur nocturne (B) Egoutier (B) Garde des profondeurs (B) Ingénieur (A) Ingénieur du Chaos (B) Marin (B) Matelot (B) Mercanti (B) Mineur (B) Passeur (B) Patrouilleur fluvial (B) Régisseur (B)						Batelier (B) Charlatan (A) Combattant des tunnels (B) Faussaire (A) Marin (B) Naufrageur (B) Passeur (B) Receleur (A) Voleur (B)					

CONTREMAITRE (A) 21											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10	5	10	10	5	5	15	15		4		
Compétences						Talents					
Charisme ou Résistance à l'alcool Commandement Comméragé ou Jeu Connaissances générales (Empire), Connaissances générales (Kislev) ou Connaissances générales (Pays Perdu) Expression artistique (Chanteur) Langage secret (Langage de guilde) Marchandage Perception						Code de la rue Eloquence					
Accès						Débouchés					
Arrimeur (B) Artisan (B) Paysan (B) Scribe (B)						Démagogue (A) Maître de guilde (A) Politicien (A) Racketteur (A) Receleur (A)					

COUPE-JARRET (B) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10		5	5			5	5	1	2		
Compétences						Talents					
Esquive Intimidation Jeu Langage secret (Langage des voleurs) Résistance à l'alcool						Coups assommants Coups précis ou Lutte Désarmement Réflexes éclair ou Sang-froid Résistance aux poisons ou Sur ses gardes					
Accès						Débouchés					
Arrimeur (B) Chef de meute (B) Guerrier des clans (B) Maresquier (B) Matelot (B) Ramasseur de fumier (B) Spadassin (B)						Bourreau (A) Coureur nocturne (B) Garde du corps (B) Guerrier des clans (B) Gladiateur (B) Mercenaire (B) Racketteur (A) Tchékiste (B)					

COUREUR D'EGOUTS (A) 14											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
15	15	5	10	20	5	10	5	1	4		
Compétences						Talents					
Connaissances générales (Skavens) Crochetage Déguisement Déplacement silencieux Dissimulation Escalade Escamotage Esquive Evaluation Fouille Lecture sur les lèvres Natation Perception Survie						Art de la mort silencieuse Camouflage rural Connaissance des pièges Course à pied Maîtrise (Arbalètes) Maîtrise (Armes de jet) Orientation					
Accès						Débouchés					
Coureur nocturne (B) Grande griffe (A) Sorcier du clan Eshin (A)						Chasseur (B) Chasseur de primes (B) Chef de clan (A) Espion (A) Garde du corps (B) Maître assassin (A) Mercenaire (B) Pisteur (A) Sorcier du clan Eshin (A) Vétéran (B)					

COUREUR NOCTURNE (B) 14											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10	10		5	10		5			2		
Compétences						Talents					
Connaissances générales (Skavens) Déplacement silencieux Dissimulation Escalade Esquive Orientation Perception Survie						Camouflage rural Camouflage souterrain Course à pied Maîtrise (Armes de jet) ou Maîtrise (Lance-pierres) Sens de l'orientation					
Accès						Débouchés					
Coupe-jarret (B) Guerrier des clans (B) Mercenaire (B) Voleur (B)						Chasseur de primes (B) Contrebandier (B) Coureur d'égouts (A) Garde du corps (B) Grande griffe (A) Hors-la-loi (B) Mercenaire (B) Sorcier du clan Eshin (A) Vagabond (B) Voleur (B)					

COURTISAN (A) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5	5			10	20	20	20		4		
Compétences						Talents					
Baratin Charisme Commandement ou Expression artistique (au choix) Commérage Connaissances académiques (Arts). Connaissances académiques (Histoire) ou Jeu Connaissances générales (Bretonnie) ou Connaissances générales (Tilée) Equitation Evaluation Langue (Bretonnien) ou Langue (Tiléen) Langue (Reikspiel) Lire/écrire Perception						Dur en affaires ou Etiquette Eloquence Intelligent ou Sociable Intrigant ou Maîtrise (Armes d'escrime)					
Accès						Débouchés					
Chevalier de la Quête (A) Chevalier du Graal (A) Chevalier du Royaume (A) Courtisan des Principautés (A) Héraut (A) Noble (B) Pistolier (A) Politicien (A) Raconteur (B) Vierge de glace (A)						Aristocrate (A) Bedeau (A) Charlatan (A) Courtisan des Principautés (A) Duelliste (A) Espion (A) Frère à la cape (A) Intendant (A) Politicien (A)					

COURTISAN DES PRINCIPAUTES (A) 17											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
15	5	10	15	15	20	20	10		4		
Compétences						Talents					
Baratin Charisme Commandement Commérage Connaissances générales (Principautés Frontalières) Dissimulation Esquive Fouille Intimidation Langue (au choix) Perception Préparation de poisons						Combat de rue Coups précis Intrigant Résistance accrue Résistance aux poisons Sociable					
Accès						Débouchés					
Capitaine (A) Chef de bande (A) Courtisan (A) Noble (B) Politicien (A) Sergent (A)						Aristocrate (A) Assassin (A) Capitaine (A) Courtisan (A) Espion (A)					

CROISE (A) 20											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
30	10	20	20	20	20	25	15	2	8		
Compétences						Talents					
Connaissances académiques (Histoire) Connaissances académiques (Stratégie/tactique) Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Equitation Langage secret (Langage de bataille) Langue (Arabien), Langue (Bretonnien), Langue (Estalien) ou Langue (Tiléen) Orientation Perception Survie						Coups assommants Coups précis Grand voyageur Linguistique ou Sens de l'orientation Maîtrise (Armes de parade) Valeureux					
Accès						Débouchés					
Aristocrate (A) Chevalier (A) Sergent (A) Vétéran (A)						Aristocrate (A) Capitaine (A) Champion de justice (A) Chevalier du Cercle Intérieur (A) Explorateur (A) Initié (B) Vétéran (A)					

DEMAGOGUE (A) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10	10		10	15	20	15	30	1	4		
Compétences						Talents					
Baratin Charisme Commandement Comméragé Connaissances académiques (Droit) Connaissances académiques (Histoire) Connaissances générales (Empire) Déguisement Dissimulation Esquive Intimidation Langue (Reikspiel) Perception						Code de la rue ou Etiquette Combat de rue Eloquence Orateur né					
Accès						Débouchés					
Agitateur (B) // Ancien de village (A) Baron du crime (A) // Catéchiste (A) Charlatan (A) // Chasseur de vampires (A) Chef de bande (A) Contremaître (A) Escroc (B) Femme-médecine (B) Flagellant (A) Frère à la cape (A) Herrimault (B) Hors-la-loi (B) Joueur (B) Initié (B) Maître-artisan (A) Médiateur (B) Ménéstrel (A) Moine (A) Moine mendiant (A) Mystique (A) Pèlerin (B) Plaideur (B) Politicien (A) Prêtre consacré (A) Raconteur (B) Répurgateur (A) Sans-visage (A) Staraja vedma (A) Vendeur de journaux (B)						Baron du crime (A) Chef de bande (A) Frère à la cape (A) Mercenaire (B) Moine (A) Politicien (A) Sans-visage (A)					

DIACRE DE LA PESTE (A) 14											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10	5	10	15	10	5	15	10	1	4		1
Compétences						Talents					
Connaissances académiques (Théologie) Connaissances académiques (au choix) Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Focalisation Langage mystique (Magick) Lire/écrire Natation Perception Sens de la magie						Coups assommants Coups précis Eloquence Mage commune (Warp)					
Accès						Débouchés					
Moine de la peste (B)						Encenseur à peste (A) Prêtre de la peste (A)					

DIESTRO ESTALIEN (B) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
15		5	5	10	5			1	2		
Compétences						Talents					
Connaissances académiques (Science) Connaissances générales (Estalie) Esquive Langue (Estalien) Lire/écrire						Combattant virevoltant ou Réflexes éclair Coups précis ou Sur ses gardes Coups puissants Maîtrise (Armes d'escrime)					
Accès						Débouchés					
						Bandit de grand chemin (A) Duelliste (A) Escroc (B) Garde du corps (B) Spadassin (B)					

DRESSEUR D'OURS (B) 22											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5		10	5	5		10	5		2		
Compétences						Talents					
Commérage ou Résistance à l'alcool Dressage Emprise sur les animaux Expression artistique (au choix) ou Perception Langue (Kislevarien) Soins des animaux						Eloquence ou Réflexes éclair Force accrue ou Sang-froid Lutte ou Résistance accrue					
Accès						Débouchés					
Bateleur (B) Initié (B) Prêtre (A)						Bateleur (B) Gladiateur (B) Initié (B) Soldat (B)					

DUELLISTE (A) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
20	20	10	20	20	15	15	10	1	4		
Compétences						Talents					
Charisme Commérage Escamotage Esquive Intimidation Jeu Perception						Adresse au tir Ambidextre ou Désarmement Combattant virevoltant Coups précis Coups puissants Etiquette Maître artilleur Maîtrise (Armes d'escrime) Maîtrise (Armes à feu) Maîtrise (Armes de parade) Sur ses gardes Tir en puissance					
Accès						Débouchés					
Bandit de grand chemin (A) Courtisan (A) Diestro estalien (B) Franc-archer (A) Pistolier (A) Sergent (A) Spadassin (B)						Assassin (A) Bandit de grand chemin (A) Champion (A) Escroc (B) Sergent (A)					

ECLAIREUR (B) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5	10			10	10	5			2		
Compétences						Talents					
Déplacement silencieux Equitation Fouille Orientation Perception Pistage Soins des animaux Survie						Force accrue ou Sang-froid Maîtrise (Armes paralysantes) Sens de l'orientation					
Accès						Débouchés					
Conducteur de bestiaux (B) Gardien tribal (B) Homme d'armes (B) Messager (B) Patrouilleur (B) Soldat (B)						Bandit de grand chemin (B) Berger gasconnais (B) Cavalcadour (A) Cavalier ailé (A) Chevalier du Champ Verdoyant (A) Cocher (B) Conducteur de bestiaux (B) Mercenaire (B) Patrouilleur (B) Pisteur (A)					

ECLAIREUR CREATURE (B) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10	20	10	10	20	10	15		1	4		
Compétences						Talents					
Commandement ou Préparation de poisons Déplacement silencieux Dissimulation Equitation ou Escalade Esquive Filature Orientation Perception Pistage Survie						Adresse au tir ou Rechargement rapide Camouflage rural ou Camouflage souterrain Maîtrise (Armes de jet) ou Maîtrise (Armes paralysantes) Sens de l'orientation Tir de précision ou Tir en puissance					
Accès						Débouchés					
Apprenti chaman (B) Chaman (A)						Chef (A)					

ECORCHEUR D'AMES (A) 16											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10	10		10	15	30	35	15		4		3
Compétences						Talents					
Connaissances académiques (au choix) Connaissances académiques (au choix) Connaissances académiques (au choix) Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Focalisation Intimidation Langage mystique (au choix) Langage mystique (au choix) Langue (au choix) Langue (au choix) Langue (au choix) Lire/écrire Sens de la magie						Elu du Chaos Magie mineure (au choix) Magie mineure (au choix) Magie mineure (au choix) Menaçant Sain d'esprit					
Accès						Débouchés					
Tisseruine (A)						Cataclyste (A)					

ECUMEUR DES MARAIS (B) 17											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5	5		10	10	10				2		
Compétences						Talents					
Déplacement silencieux Dissimulation Fouille Natation Orientation Perception Pistage Survie						Résistance aux maladies Sixième sens					
Accès						Débouchés					
Anachorète (B) Paysan (B) Vagabond (B)						Mercenaire (B) Paysan (B) Vagabond (B)					

ECUYER (B) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10	5	5	5	5			5	1	2		
Compétences						Talents					
Charisme ou Commérage Connaissances académiques (Généalogie/héraldique) ou Connaissances générales (Bretonnien) Dressage Equitation Esquive Langue (Bretonnien) ou Langue (Reikspiel) Soins des animaux						Coups puissants Etiquette Maîtrise (Armes de cavalerie)					
Accès						Débouchés					
Bedeau (A) Gardien du temple (B) Héraut (A) Noble (B) Valet (B)						Cavalcadour (A) Chevalier (A) Chevalier du Soleil (A) Chevalier errant (B) Chevalier panthère (A) Garde noir (A) Hors-la-loi (B) Noble (B) Sergent (A) Vétéran (A)					

EGOUTIER (B) 05											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10	5		10	5		10			2		
Compétences						Talents					
Alphabet secret (Pisteur) ou Pistage Déplacement silencieux Dissimulation Escalade Esquive Fouille ou Natation Perception						Camouflage souterrain Résistance aux maladies ou Sur ses gardes					
Accès						Débouchés					
Combattant des tunnels (B) Garde (B) Geôlier (B) Milicien (B) Paysan (B) Ramasseur de fumier (B) Ratier (B)						Combattant des tunnels (B) Contrebandier (B) Garde (B) Mercenaire (B) Ratier (B) Sergent (A) Vétéran (A)					

EMBAUMEUR (B) 19											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
		5	5		15	10	5		2		
Compétences						Talents					
Connaissances académiques (Nécromancie) Connaissances académiques (Science) Escamotage Evaluation Langue (Classique) Lire/écrire Marchandage Métier (Apothicaire) Perception Soins						Chirurgie Code de la rue ou Dur en affaires Résistance aux maladies					
Accès						Débouchés					
Artisan (B) Chirurgien barbier (B) Etudiant (B)						Apprenti sorcier (B) Bourgeois (B) Erudit (B) Médecin (A) Trafiquant de cadavres (B)					

EMISSAIRE ELFE (B) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5	5			5	10	5	10		2		
Compétences						Talents					
Charisme Commérage Connaissances générales (Empire) ou Connaissances générales (Pays Perdu) Evaluation Langage secret (Langage de guilde) Lire/écrire Marchandage Métier (Marchand) Natation Perception						Dur en affaires ou Grand voyageur					
Accès						Débouchés					
Artisan (B) Etudiant (B)						Charlatan (A) Escroc (B) Etudiant (B) Marchand (A) Marin (B) Plaideur (B) Vagabond (B)					

ENCENSEUR A PESTE (A) 14											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
25		25	20	10		25		1	6		
Compétences						Talents					
Esquive Intimidation Perception Survie						Coups puissants Dur à cuire Frénésie Guerrier né Maîtrise (Fléaux) Menaçant Rage noire Résistance aux maladies Sans peur					
Accès						Débouchés					
Diacre de la peste (A) Fanatique (B) Guerrier des clans (B) Moine de la peste (B)											

ENVOUTEUR (A) 10											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5	5	5	10	10	10	15	15		4		2
Compétences						Talents					
Charisme Comméragé Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Equitation ou Natation Focalisation Fouille Intimidation ou Soins des animaux Marchandage Métier (Apothicaire) ou Métier (Herboriste) Perception Sens de la magie Soins						Magie noire ou Projectile puissant Vil ensorcellement					
Accès						Débouchés					
Apprentie sorcière (B) Oracle (B) Sorcier de village (B) Staraja vedma (A) Vierge de glace (A)						Apprenti sorcier (B) Charlatan (A) Hors-la-loi (B) Thaumaturge (A) Vagabond (B) Vitki (A)					

ERUDIT (A) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5	5	5	5	10	30	15	15		4		
Compétences						Talents					
Connaissances académiques (au choix) Connaissances académiques (au choix) Connaissances académiques (au choix) Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Evaluation ou Métier (Cartographe) Langue (au choix) Langue (au choix) Langue (au choix) Langue (Classique) Lire/écrire Perception						Linguistique					
Accès						Débouchés					
Abbé (A) Agent du Suaire (A) Apothicaire (B) Apprenti maître des runes (B) Apprenti sorcier (B) Aristocrate (A) Astrologue (A) Capitaine de navire (A) Catéchiste (A) Compagnon maître des runes (A) Compagnon sorcier (A) Embaumeur (B) Etudiant (B) Exorciste (A) Faussaire (A) Grand prêtre (A) Investigateur verénéen (A) Maître des runes (A) Maître sorcier (A) Médecin (A) Moine (A) Moine mendiant (A) Navigateur (A) Prêtre (A) Prêtre consacré (A) Prophète Gris (A) Scribe (B)						Abbé (A) Agent du Suaire (A) Astrologue (A) Apprenti sorcier (B) Catéchiste (A) Explorateur (A) Intendant (A) Investigateur verénéen (A) Marchand (A) Médecin (A) Moine (A) Moine mendiant (A)					

ESCLAVAGISTE (A) 16											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
20	20	20		10		10			4		
Compétences						Talents					
Conduite d'attelages Connaissances générales (Bretonnie), Connaissances générales (Empire) ou Connaissances générales (Tilée) Equitation Evaluation Intimidation Langue (au choix) Langue (au choix) Langue (au choix) Marchandage Pistage Torture						Code de la rue ou Grand voyageur Coups assommants ou Maîtrise (Armes paralysantes) Dur en affaires Eloquence Menaçant					
Accès						Débouchés					
Métayer (A) Maraudeur (B) Marchand (A) Pillard (B)						Capitaine (A) Chef de bande (A) Guerrier du Chaos (B) Marin (B)					

ESCLAVE (B) 14											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5		5	5	10		5			4		
Compétences						Talents					
Baratin Connaissances générales (Skavens) Dissimulation Fouille Langue (Queekish) Menaçant						Acuité auditive ou Acuité visuelle Dur à cuire ou Fuite					
Accès						Débouchés					
						Grande griffe (A) Guerrier des clans (B)					

ESCROC (B) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5	5			10	5	5	10		2		
Compétences						Talents					
Alphabet secret (Voleur) ou Jeu Baratin Charisme Comméragé ou Marchandage Evaluation Expression artistique (Acteur) ou Expression artistique (Conteur) Fouille ou Langage secret (Langage des voleurs) Langue (Reikspiel) Perception						Chance ou Sixième sens Code de la rue ou Fuite Eloquence					
Accès						Débouchés					
Acolyte de Slaanesh (B) Acolyte de Tzeentch (B) Agitateur (B) Assassin (A) Bateleur (B) Diestro estalien (B) Duelliste (A) Emissaire elfe (B) Joueur (B) Maquignon (B) Marin (B) Médiateur (B) Mystique (A) Mystique strigany (B) Noble (B) Raconteur (B) Scalde (B) Valet (B) Vendeur de journaux (B) Voleur (B)						Bateleur (B) Charlatan (A) Démagogue (A) Herrimault (B) Hors-la-loi (B) Joueur (B) Médiateur (B) Raconteur (B) Ramoneur (B) Serviteur (B) Voleur (B)					

ESPION (A) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
15	15	5	10	20	20	35	20	1	4		
Compétences						Talents					
Charisme Comméragé Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Crochetage Déguisement Déplacement silencieux Dissimulation Escamotage Expression artistique (Acteur) Filature Langage secret (au choix) Langue (au choix) Langue (au choix) Langue (au choix) Lecture sur les lèvres						Fuite Intrigant Linguistique Sixième sens ou Sociable					
Accès						Débouchés					
Agent du Suaire (A) Argousin (A) Capitaine de navire (A) Charlatan (A) Coureur d'égouts (A) Courtisan (A) Courtisan des Principautés (A) Explorateur (A) Frère à la cape (A) Ingénieur de siège (A) Investigateur verénéen (A) Magister vigilant (A) Maître assassin (A) Marchand (A) Médecin (A) Ménéstrel (A) Mercanti (B) Serviteur (B) Tchékiste (B)						Assassin (A) Explorateur (A) Frère à la cape (A) Investigateur verénéen (A) Prince des voleurs (A) Racketteur (A)					

ETUDIANT (B) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
				10	10	5	10		2		
Compétences						Talents					
Charisme ou résistance à l'alcool Commérage ou Connaissances académiques (au choix) Connaissances académiques (au choix) Fouille ou Soins Langue (Classique) Langue (Reikspiel) Lire/écrire Perception						Calcul mental ou Grand voyageur Etiquette ou Linguistique Intelligent ou Sociable					
Accès						Débouchés					
Acolyte de Tzeentch (B) Emissaire elfe (B) Faussaire (A) Ménestrel (A) Noble (B) Pilleur de tombes (B) Trafiquant de cadavres (B) Valet (B)						Agent du Suaire (A) Agitateur (B) Apothicaire (B) Apprenti maître des runes (B) Apprenti sorcier (B) Astrologue (A) Catéchiste (A) Chirurgien barbier (B) Embaumeur (B) Emissaire elfe (B) Erudit (A) Faussaire (A) Ingénieur (A) Initié (B) Joueur (B) Médecin (A) Moine mendiant (A) Pénitent (B) Plaideur (B) Raconteur (B) Vendeur de journaux (B)					

EXORCISTE (A) 07											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
		10	15	15	20	35	20	1	6		2
Compétences						Talents					
Commandement Connaissances académiques (Démonologie) ou Connaissances académiques (Nécromancie) Connaissances académiques (Théologie) Focalisation Hypnotisme Intimidation Langage mystique (Démoniaque) Langage mystique (Magick) Langue (au choix) Perception Sens de la magie						Inspiration divine (au choix) Intelligent ou Sang-froid Magie mineure (Exorcisme) Magie mineure (au choix) Menaçant ou Sixième sens Sain d'esprit ou Valeureux					
Accès						Débouchés					
Prêtre (A) Prêtre consacré (A)						Erudit (A) Prêtre consacré (A) Répurgateur (A)					

EXPLORATEUR (A) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
20	20	10	15	15	25	20	15	1	6		
Compétences						Talents					
Alphabet secret (Pisteur) Commandement Conduite d'attelages Connaissances académiques (Droit) ou Connaissances académiques (Histoire) Connaissances générales (trois au choix) Equitation Escalade Evaluation Langage secret (Langage des rôdeurs) Langue (trois au choix) Lire/écrire Métier (Cartographe) Natation Orientation Perception Pistage Survie						Grand voyageur Linguistique ou Sens de l'orientation					
Accès						Débouchés					
Astrologue (A) Capitaine (A) Capitaine de navire (A) Chevalier de la Quête (A) Chevalier du Graal (A) Chevalier du Royaume (A) Chevalier du Soleil (A) Croisé (A) Erudit (A) Espion (A) Garde des profondeurs (B) Héraut (A) Ingénieur (A) Maître sorcier (A) Navigateur (A) Officier en second (A) Pisteur (A) Prince des voleurs (A) Sans-visage (A) Seigneur sorcier (A)						Capitaine (A) Capitaine de navire (A) Espion (A) Marchand (A) Rôdeur des Principautés (A)					

FANATIQUE (B) 01 <u>variantes</u>											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10		5	10			10	5		2		
Compétences						Talents					
Charisme Connaissances académiques (Théologie) Connaissances générales (Empire) Intimidation Lire/écrire						Dur à cuire ou Sociable Eloquence Force accrue ou Sang-froid Maîtrise (Fléaux)					
Accès						Débouchés					
Acolyte de Khome (B) Agitateur (B) Artisan (B) Catéchiste (A) Champion de justice (A) Chantre (A) Guerrier des clans (B) Initié (B) Moine de la peste (B) Moine mendiant (A) Paysan (B) Pèlerin (B) Vendeur de journaux (B) Vermine de choc (A)						Agitateur (B) Catéchiste (A) Encenseur à peste (A) Flagellant (A) Gardien du temple (B) Hors-la-loi (B) Initié (B) Moine (A) Pénitent (B)					

FAUSSAIRE (A) 07											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5	5	10	10	20	20	10	10		3		
Compétences						Talents					
Alphabet secret (Voleur) Charisme Connaissances académiques (Arts) Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Evaluation Langue (au choix) Lire/écrire Marchandage Métier (Artiste) Métier (Calligraphe) Métier (Forgeron) Perception						Dur en affaires ou Sang-froid Fuite ou Sociable Talent artistique (au choix)					
Accès						Débouchés					
Artisan (B) Contrebandier (B) Etudiant (B) Maître-artisan (A) Messager (B)						Artisan (B) Charlatan (A) Erudit (A) Etudiant (B) Maître-artisan (A) Receleur (A) Scribe (B)					

FEMME-MEDECINE (B) 22											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
			5		15	10	5		2		
Compétences						Talents					
Charisme ou Intimidation Commandement Commérage ou Résistance à l'alcool Connaissances académiques (Esprits) ou Connaissances académiques (Histoire) Connaissances générales (Kislev) ou Connaissances générales (Pays des Trolls) Expression artistique (Conteur) Langue (Ungol) Métier (Apothicaire), Métier (Herboriste) ou Préparation de poisons Perception Sens de la magie Soins						Intelligent ou Sang-froid					
Accès						Débouchés					
						Démagogue (A) Nomade de la steppe (B) Politicien (A) Sorcier de village (B) Staraja vedma (A)					

FLAGELLANT (A) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
15		10	15	5		20	10	1	6		
Compétences						Talents					
Charisme Connaissances académiques (Théologie) Intimidation Langue (Classique) Soins						Coups puissants Maîtrise (Armes lourdes) ou Maîtrise (Fléaux) Sans peur					
Accès						Débouchés					
Fanatique (B) Moine (A) Pénitent (B) Prêtre (A) Prêtre consacré (A)						Bourreau (A) Démagogue (A) Fouet de dieu (A) Pénitent (B) Prêtre (A) Soldat (B) Tueur de morts (A) Vétéran (A)					

FOSSOYEUR (B) 19											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5	5	10	10			10			2		
Compétences						Talents					
Conduite d'attelages Connaissances académiques (Théologie) Connaissances générales (Empire) Esquive Evaluation Fouille Perception Survie						Valeureux ou Force accrue Résistance aux maladies					
Accès						Débouchés					
Chiffonnier (B) Paysan (B) Ratier (B)						Chasseur de vampires (A) Garde (B) Initié (B) Milicien (B) Trafiquant de cadavres (B)					

FOUET DE DIEU (A) 20											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
25		25	25	10		30	20	2	8		
Compétences						Talents					
Charisme Connaissances académiques (Théologie) Intimidation Soins						Chance Eloquence Force accrue Menaçant Résistance accrue Résistance au Chaos Sixième sens					
Accès						Débouchés					
Flagellant (A)						Bourreau (A) Champion (A) Initié (B) Répurgateur (A)					

FRANC-ARCHER (A) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
	35	10	10	25	10	20	15	1	4		
Compétences						Talents					
Comméragé Connaissances générales (Empire) Escamotage Fouille Perception Survie						Adresse au tir Maîtrise (Arbalètes) ou Maîtrise (Armes de jet) Maîtrise (Arcs longs) Rechargement rapide Tir de précision Tir en puissance					
Accès						Débouchés					
Archer monté (A) Chasseur (B) Chasseur de primes (B) Chasseur de vampires (A) Prince des voleurs (A) Rôdeur fantôme (A) Vétéran (A)						Assassin (A) Champion (A) Duelliste (A) Sergent (A)					

FRERE A LA CAPE (A) 16											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
15	10	15	15	25	30	25	30	1	6		
Compétences						Talents					
Alphabet secret (deux au choix) Charisme Commérage Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Déguisement Déplacement silencieux Dissimulation Fouille Langage secret (au choix) Langage secret (au choix) Langue (au choix) Langue (au choix) Langue (au choix) Langue (au choix) Lire/écrire Métier (au choix) Perception						Acuité auditive Camouflage urbain Code de la rue Imitation ou Linguistique Intelligent ou Sociable Intrigant Sang-froid					
Accès						Débouchés					
Assassin (A) Baron du crime (A) Courtisan (A) Démagogue (A) Espion (A) Moine (A) Pisteur (A) Politicien (A) Prince des voleurs (A) Répurgateur (A) Vétéran (A)						Assassin (A) Baron du crime (A) Charlatan (A) Démagogue (A) Espion (A) Pisteur (A) Politicien (A) Prince des voleurs (A) Répurgateur (A) Vétéran (A)					

GARDE (B) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10	5	5		5	10		5		2		
Compétences						Talents					
Commérage Connaissances académiques (Droit) Esquive Fouille Intimidation Intrigant Pistage						Combat de rue ou Désarmement Coups assommants Coups puissants Intelligent ou Sang-froid					
Accès						Débouchés					
Allumeur de réverbères (B) Egoutier (B) Fossoyeur (B) Gardien du temple (B) Geôlier (B) Soldat (B) Streltsi (B) Tchékiste (B)						Argousin (A) Artisan (B) Egoutier (B) Garde des profondeurs (B) Gardien du temple (B) Guerrier des clans (B) Investigateur verénéen (A) Mercenaire (B) Patrouilleur (B) Plaideur (B) Racketteur (A) Sergent (A) Soldat (B) Streltsi (B) Tchékiste (B) Tirailleur (B)					

GARDE DES PROFONDEURS (B) 21											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10		5	5	5		5		1	2		
Compétences						Talents					
Déplacement silencieux Escalade Esquive Fouille Orientation Perception						Camouflage souterrain Evaluation Résistance aux maladies Résistance aux poisons Sens de l'orientation					
Accès						Débouchés					
Combattant des tunnels (B) Garde (B) Pilleur de tombes (B) Ratier (B) Soldat (B)						Contrebandier (B) Explorateur (A) Ingénieur (A) Mercenaire (B) Sergent (A) Vétéran (A)					

GARDE DU CORPS (B) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10		5	5	5				1	3		
Compétences						Talents					
Esquive Intimidation Perception Soins						Combat de rue Coups assommants Désarmement ou Sur ses gardes Force accrue ou Résistance accrue Maîtrise (Armes de jet) Maîtrise (Armes de parade)					
Accès						Débouchés					
Coupe-jarret (B) Coureur d'égouts (A) Coureur nocturne (B) Diestro estalien (B) Géolier (B) Guerrier des clans (B) Homme lige (B) Mercenaire (B) Tirailleur (B) Vermine de choc (A)						Bourreau (A) Chasseur de primes (B) Géolier (B) Mercenaire (B) Racketteur (A) Régisseur (B) Spadassin (B)					

GARDE NOIR (A) 19											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
25	15	10	15	15	5	20		1	4		
Compétences						Talents					
Connaissances académiques (Nécromancie) Connaissances académiques (Théologie) Equitation Esquive Intimidation Langage secret (Langage de bataille) Langue (au choix) Langue (au choix) Perception						Adresse au tir ou Tir de précision Valeureux Coups puissants ou Tir en puissance Maîtrise (Arbalètes) ou Maîtrise (Arcs longs) Maîtrise (Armes de cavalerie) Maîtrise (Armes lourdes) Menaçant					
Accès						Débouchés					
Chasseur de vampires (A) Chevalier (A) Ecuyer (B) Prêtre (A) Répurgateur (A) Sergent (A)						Capitaine (A) Champion (A) Chasseur de vampires (A) Chevalier du Cercle Intérieur (A) Chevalier du Corbeau (A) Prêtre (A) Tueur de morts (A)					

GARDIEN DU TEMPLE (B) 20											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10	5	5	5	5		5			2		
Compétences						Talents					
Comméragé Connaissances générales (au choix) Esquive Fouille Intimidation Perception						Coups assommants Coups puissants Sang froid ou Valeureux					
Accès						Débouchés					
Fanatique (B) Garde (B) Initié (B) Milicien (B)						Ecuyer (B) Garde (B) Initié (B) Mercenaire (B) Soldat (B)					

GARDIEN TRIBAL (B) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5	5			10	10	5			2		
Compétences						Talents					
Déplacement silencieux Dissimulation Escalade Esquive Fouille ou Soins Perception Pistage Survie						Camouflage rural ou Tireur d'élite Guerrier né ou Rechargement rapide					
Accès						Débouchés					
Chasseur (B) Messager (B)						Chasseur (B) Eclaireur (B) Pisteur (A) Vagabond (B) Vétéran (A)					

GEOLIER (B) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10		10	10			5			3		
Compétences						Talents					
Commandement Escamotage ou Soins Esquive Fouille Intimidation Perception Résistance à l'alcool						Lutte Maîtrise (Armes paralysantes) Résistance aux maladies Résistance aux poisons					
Accès						Débouchés					
Garde du corps (B) Guerrier des clans (B) Ratier (B) Tchékiste (B)						Bourreau (A) Egoutier (B) Garde (B) Garde du corps (B) Guerrier des clans (B) Ratier (B) Régisseur (B)					

GLADIATEUR (B) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
15			10	10		10			2		
Compétences						Talents					
Esquive Intimidation						Coups précis ou Sur ses gardes Coups puissants Désarmement ou Lutte Force accrue ou Sain d'esprit Maîtrise (Armes lourdes) Maîtrise (Armes de parade) Maîtrise (Fléaux)					
Accès						Débouchés					
Berserk norse (B) Combattant des tunnels (B) Coupe-jarret (B) Dresseur d'ours (B) Skaven noir (B) Spadassin (B)						Chasseur de primes (B) Homme lige (B) Mercenaire (B) Spadassin (B) Tueur de trolls (B) Vétéran (A)					

GRAN-CHAMAN BRAY (A) 16											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
20	10	15	20	20	20	30	20	2	8		4
Compétences						Talents					
Commandement Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) ou Sens de la magie Expression artistique (Conteur) Focalisation ou Torture Intimidation Langage mystique (Démoniaque) Langue (au choix) Langue (au choix) Langue (au choix) Perception Soins						Force accrue ou projectile puissant Frénésie, Harmonie aethyrique ou méditation Magie mineure (deux au choix) ou Maîtrise (au choix) Orateur né Sain d'esprit Sans peur					
Accès						Débouchés					
Chaman bray (A)											

GRAND CHAMAN (A) 04											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
15	15	10	15	15	20	25	20	1	6		3
Compétences						Talents					
Charisme Commérage Connaissances académiques (Théologie) Connaissances académiques (deux au choix) Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Equitation Expression artistique (Chanteur) Expression artistique (Conteur) Expression artistique (Danseur) Focalisation Intimidation Langage mystique (Démoniaque) ou langage mystique (Magick) Langue (au choix) Langue (au choix) Perception Sens de la magie Soins						Harmonie aethyrique ou Méditation Magie mineure (au choix) Magie mineure (au choix) Projectile puissant Saint d'esprit Sans peur					
Accès						Débouchés					
Chaman (A)						Chef (A)					

GRANDE GRIFFE (A) 14											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
15	10	5	5	10	5	10	5	1	4		
Compétences						Talents					
Commandement Connaissances académiques (Stratégie/tactique) Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Déplacement silencieux Dissimulation Escalade Esquive Intimidation Langue (au choix) Natation Perception Survie						Combat de rue ou Lutte Coups précis Coups puissants Grand voyageur Intrigant Menaçant Sens aiguisés					
Accès						Débouchés					
Chef de meute (B) Coureur nocturne (B) Esclave (B) Guerrier des clans (B) Moine de la peste (B) Tirailleur (B) Vermine de choc (A)						Bourreau (A) Chef de clan (A) Coureur d'égouts (A) Maître corrupteur (A) Technomage (A) Vétéran (B)					

GRAND MAITRE (A) 20											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
40	15	25	25	25	15	30	20	2	8		
Compétences						Talents					
Alphabet secret (Templier) Charisme Commandement Connaissances académiques (Généalogie/héraldique) ou Connaissances académiques (Théologie) Connaissances académiques (Stratégie/tactique) Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Dressage Equitation Esquive Intimidation Langage secret (langage de bataille) Langue (Bretonnien), Langue (Estalien), Langue (Kislevien) ou Langue (Tiléen) Lire/écrire Perception						Course à pied Grand voyageur Maîtrise (au choix) Maîtrise (au choix) Menaçant Sain d'esprit Sans peur					
Accès						Débouchés					
Chevalier du Cercle Intérieur (A)						Aristocrate (A) Capitaine (A) Champion (A) Répurgateur (A)					

GRAND PRETRE (A) 01 <u>cloître ordinaire</u>											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
20	20	15	15	15	20	30	25	1	6		3
Compétences						Talents					
Charisme Commérage Connaissances académiques (au choix) Connaissances académiques (au choix) Connaissances académiques (au choix) Connaissances académiques (Théologie) Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Equitation ou Natation Focalisation Intimidation Langage mystique (Magick) Langue (au choix) Langue (au choix) Langue (au choix) Sens de la magie Soins						Etiquette Harmonie aethyrique ou Méditation Incantation de bataille ou Projectile puissant Magie mineure (au choix) Magie mineure (au choix) Mains agiles ou Sain d'esprit					
Accès						Débouchés					
Abbé (A) Prêtre consacré (A) Prêtre-guerrier (A)						Abbé (A) Ambassadeur (A) Chantre (A) Erudit (A) Politicien (A) Répurgateur (A)					

GRENOUILLERE (B) 13											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
			5	10	5	10	5		2		
Compétences						Talents					
Commérage Connaissances générales (au choix) Evaluation Fouille Marchandage Métier (Cuisinier) Perception						Camouflage rural ou Dur à cuire Code de la rue Dur en affaire Valeureux					
Accès						Débouchés					
Chiffonnier (B) Mercanti (B) Paysan (B)						Ancien de village (A) Artisan (B) Batelier (B) Chiffonnier (B) Herrimault (B) Mercanti (B) Maresquier (B) Pèlerin du Graal (B) Serviteur (B) Vagabond (B)					

GUERRIER DES CLANS (B) 14											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5	5			5		5			2		
Compétences						Talents					
Connaissances générales (Skavens) Déplacement silencieux Dissimulation Escalade Survie						Camouflage souterrain Maîtrise (Lance-pierres)					
Accès						Débouchés					
Agitateur (B) Artisan (B) Batelier (B) Coupe-jarret (B) Esclave (B) Garde (B) Geôlier (B) Messager (B) Mineur (B) Vagabond (B) Voleur (B)						Artisan (B) Chasseur de primes (B) Chef de meute (B) Chiffonnier (B) Chirurgien barbier (B) Coupe-jarret (B) Coureur nocturne (B) Encenseur à peste (A) Fanatique (B) Garde du corps (B) Geôlier (B) Grande griffe (A) Hors-la-loi (B) Mercenaire (B) Moine de la peste (B) Pilleur de tombes (B) Tirailleur (B) Trafiquant de cadavres (B) Vagabond (B) Voleur (B)					

GUERRIER DU CHAOS (B) 16											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10		10	10	10		10		1	4		
Compétences						Talents					
Commandement Connaissances générales (Désolations du Chaos) Equitation Fouille Intimidation Langue (Norse), Langue (Kurgan) ou Langue (Hung) Orientation Perception Pistage Soins des animaux Survie						Coups précis Coups puissants Maîtrise (au choix) Sens de l'orientation					
Accès						Débouchés					
Acolyte de Slaanesh (B) Acolyte de Tzeentch (B) Chef de guerre (A) Esclavagiste (A) Magus de Khorne (A) Magus de Slaanesh (A) Magus de Tzeentch (A) Maraudeur (B)						Chevalier du Chaos (A)					

HERAUT (A) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10	10	5	5	15	15	10	20		4		
Compétences						Talents					
Baratin Charisme Comméragé Connaissances académiques (Généalogie/héraldique) Connaissances académiques (Histoire) Connaissances générales (Bretonnie), Connaissances générales (Kislev) ou Connaissances générales (Tilée) Connaissances générales (Empire) Equitation Evaluation Langue (Bretonnien), Langue (Kislevien) ou langue (Tiléen) Langue (Reikspiel) Lire/écrire Marchandage Perception						Eloquence Etiquette Orateur né					
Accès						Débouchés					
Messager (B) Raconteur (B) Valet (B)						Agitateur (B) Bateleur (B) Courtisan (A) Ecuyer (B) Explorateur (A) Politicien (A)					

HERRIMAULT (B) 12											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5	10			10			10	1	2		
Compétences						Talents					
Alphabet secret (Rôdeur) ou Comméragé Charisme ou Soins des animaux Déplacement silencieux Dissimulation Esquive Perception Survie						Camouflage rural Grand voyageur Maîtrise (Arcs longs) ou Tireur d'élite					
Accès						Débouchés					
Agitateur (B) Aubergiste (A) Berger gasconnais (B) Bûcheron (B) Charlatan (A) Chasseur (B) Chevalier errant (B) Cocher (B) Escroc (B) Grenouillère (B) Homme d'armes (B) Maresquier (B) Médiateur (B) Noble (B) Paysan (B) Pèlerin du Graal (B)						Démagogue (A) Médiateur (B) Pèlerin du Graal (B) Pisteur (A) Vagabond (B) Vétéran (A) Voleur (B)					

HIEROGRAMMATE (B) 16											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5			5		5	15	5		2		1
Compétences						Talents					
Connaissances académiques (Magie) Connaissances académiques (Théologie) Focalisation Fouille Langage mystique (Démoniaque) Langage mystique (Magick) Lire/écrire Perception Sens de la magie						Harmonie aethyrique Magie commune (Chaos) Résistance accrue					
Accès						Débouchés					
						Champion hiéogrammate (A)					

HOMME D'ARMES (B) 12											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10		5	10	10					2		
Compétences						Talents					
Commérage Esquive Intimidation Jeu Résistance à l'alcool Perception						Combat de rue Coups précis Coups puissants Maîtrise (Armes lourdes)					
Accès						Débouchés					
Berger gasconnais (B) Bûcheron (B) Chasseur (B) Maresquier (B) Paysan (B) Vagabond (B)						Berger gasconnais (B) Eclaireur (B) Herrimault (B) Hors-la-loi (B) Ingénieur de siège (A) Médiateur (B) Vétéran (A) Yeoman (A)					

HOMME LIGE (B) 16											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10	5	5	5	5		5		1	2		
Compétences						Talents					
Commérage Intimidation Jeu Résistance à l'alcool						Coups puissants Intelligent ou Sang-froid Maîtrise (Armes lourdes) ou Sur ses gardes Menaçant Valeureux					
Accès						Débouchés					
Berserk norse (B) Gladiateur (B) Mercenaire (B)						Berserk norse (B) Chef de guerre (A) Garde du corps (B) Maraudeur (B) Mercenaire (B) Métayer (A) Pillard (B) Scalde (B) Vétéran (A)					

HORS-LA-LOI (B) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10	10			10	5			1	2		
Compétences						Talents					
Alphabet secret (Voleur) ou Commérage Braconnage ou Natation Conduite d'attelages ou Equitation Connaissances générales (Empire) ou Soins des animaux Déplacement silencieux Dissimulation Escalade Esquive Perception						Adresse au tir ou Coups assommants Camouflage rural ou Code de la rue					
Accès						Débouchés					
Acolyte de Khome (B) // Acolyte de Nurgle (B) Agitateur (B) // Anachorète (B) Aubergiste (A) // Berger gasconnais (B) Bûcheron (B) // Conducteur de bestiaux (B) Cénobite (B) // Charlatan (A) Chasseur cornu (B) // Cocher (B) Collecteur de taxes (B) // Coureur nocturne (B) Ecuyer (B) Envoûteur (A) Escroc (B) Fanatique (B) Guerrier des clans (B) Homme d'armes (B) Maresquier (B) Matelot (B) Mercenaire (B) Milicien (B) Muletier (B) Nomade de la steppe (B) Naufrageur (B) Patrouilleur (B) Paysan (B) Pèlerin (B) Percepteur (B) Rôdeur des Principautés (A) Skaven noir (B) Sorcier de village (B) Thaumaturge (A)						Bandit de grand chemin (A) Berger gasconnais (B) Cavalcadour (A) Démagogue (A) Naufrageur (B) Pèlerin du Graal (B) Pénitent (B) Vagabond (B) Vétéran (A) Voleur (B)					

INGENIEUR (A) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10	15	5	5	10	20	10			4		
Compétences						Talents					
Conduite d'attelages ou Equitation Connaissances académiques (Ingénierie) Connaissances académiques (Science) Connaissances générales (Nains) ou Connaissances générales (Tilée) Langue (Khazalid) ou Langue (Tiléen) Lire/écrire Métier (Arquebusier) Perception						Maître artiller Maîtrise (Armes à feu) ou Maîtrise (Armes mécaniques)					
Accès						Débouchés					
Artisan (B) Etudiant (B) Garde des profondeurs (B) Maître-artisan (A) Mineur (B) Tirailleur (B)						Canonier (A) Contrebandier (B) Explorateur (A) Maître-artisan (A) Maître de guilde (A) Pistolier (A) Technomage (A)					

INGENIEUR DE SIEGE (A) 12											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
	10	10	10	25	20	10	10		4		
Compétences						Talents					
Commérage Connaissances académiques (Ingénierie) Connaissances académiques (Stratégie/tactique) Connaissances générales (Bretonnie) Evaluation Marchandage Métier (Charpentier) Métier (Maçon) Perception						Maîtrise (Armes mécaniques) Réflexes éclair					
Accès						Débouchés					
Artisan (B) Homme d'armes (B) Paysan (B)						Espion (A) Intendant (A) Yeoman (A)					

INGENIEUR DU CHAOS (B) 16											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10	10		5	10	10				3		
Compétences						Talents					
Conduite d'attelages Connaissances académiques (Ingénierie) Connaissances académiques (Magie) Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Langue (au choix) Langue (au choix) Lire/écrire Métier (Arquebusier) Perception						Maître artilleur Maîtrise (Armes mécaniques) ou Maîtrise (Armes à poudre)					
Accès						Débouchés					
Artisan (B)						Contrebandier (B) Maître-artisan (A) Maître de guilde (A) Maraudeur (B)					

INITIE (B) 01 <u>variantes</u>											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5	5		5		10	10	10		2		
Compétences						Talents					
Charisme Connaissances académiques (Astronomie) ou Connaissances académiques (Histoire) Connaissances académiques (Théologie) Langue (Classique) Langue (Reikspiel) Lire/écrire Perception Soins						Eloquence Force accrue ou réflexes éclair Guerrier né ou Sociable					
Accès						Débouchés					
Allumeur de réverbères (B) Apprentie sorcière (B) Catéchiste (A) Chantre (A) Chasseur de vampires (A) Chevalier (A) Chevalier du Soleil (A) Croisé (A) Dresseur d'ours (B) Etudiant (B) Fanatique (B) Fossoyeur (B) Fouet de dieu (A) Gardien du temple (B) Investigateur verénéen (A) Pèlerin (B) Pénitent (B) Raconteur (B) Répurgateur (A) Scribe (B) Sorcier de village (B)						Agent du Suaire (A) Bedeau (A) Chantre (A) Chasseur cornu (B) Chevalier du Champ Verdoyant (A) Chirurgien barbier (B) Démagogue (A) Dresseur d'ours (B) Investigateur verénéen (A) Fanatique (B) Gardien du temple (B) Moine (A) Moine mendiant (A) Pénitent (B) Prêtre (A) Scribe (B)					

INTENDANT (A) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10	10	10	10		30	20	25		4		
Compétences						Talents					
Charisme Commandement Comméragé Connaissances académiques (Droit) Connaissances générales (Empire) Equitation Evaluation Fouille Intimidation Langue (Reikspiel) Lire/écrire Marchandage Métier (Marchand) Perception						Calcul mental Eloquence					
Accès						Débouchés					
Ancien de village (A) Bedeau (A) Courtisan (A) Erudit (A) Ingénieur de siège (A) Moine mendiant (A) Politicien (A) Prêtre (A) Valet (B)						Baron du crime (A) Marchand (A) Noble (B) Receleur (A) Sans-visage (A)					

INVESTIGATEUR VERENEEN (A) 07											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10	10	10	10	20	30	20	20	1	5		
Compétences						Talents					
Alphabet secret (au choix) Commandement Commérage Connaissances académiques (Droit) Connaissances académiques (deux au choix) Connaissances générales (Empire) Connaissances générales (au choix) Crochetage Déplacement silencieux Dissimulation Escamotage Filature Fouille Langue (Classique) Langue (Reikspiel) Langue (au choix) Lire/écrire Perception Pistage						Camouflage urbain ou Sang froid Code de la rue Combat de rue ou Sain d'esprit Intelligent ou Sens aiguisés					
Accès						Débouchés					
Chasseur de primes (B) Erudit (A) Espion (A) Garde (B) Initié (B) Monte-en-l'air (A) Patrouilleur (B) Patrouilleur fluvial (B) Prêtre (A) Répurgateur (A) Voleur (B)						Erudit (A) Espion (A) Initié (B) Répurgateur (A)					

JOUEUR (B) 07											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5	5			10	10		10		2		
Compétences						Talents					
Alphabet secret (Voleur) ou Lire/écrire Baratin Charisme Commérage ou Langage secret (Langage des voleurs) Escamotage Evaluation Jeu Perception						Chance ou Fuite Code de la rue ou Etiquette					
Accès						Débouchés					
Bateleur (B) Escroc (B) Etudiant (B) Mercenaire (B) Noble (B) Vagabond (B) Voleur (B)						Bandit de grand chemin (A) Bateleur (B) Charlatan (A) Démagogue (A) Escroc (B)					

KOSSAR KISLEVITE (B) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10	10		10			10			2		
Compétences						Talents					
Commérage ou Jeu Connaissances générales (Kislev) Esquive Fouille Langue (Kislevien) Perception Résistance à l'alcool Survie						Coups précis Maîtrise (Armes lourdes)					
Accès						Débouchés					
Nomade de la steppe (B)						Cavalier ailé (A) Chasseur de primes (B) Combattant des tunnels (B) Mercenaire (B) Sergent (A) Streltsi (B) Tchékiste (B) Vétéran (A)					

MAGISTER VIGILANT (A) 19											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
15	10	5	10	20	25	30	15		5		3
Compétences						Talents					
Commérage Connaissances académiques (Démonologie) Connaissances académiques (Magie) Connaissances académiques (Nécromancie) Connaissances générales (Empire) Connaissances générales (au choix) Equitation Focalisation Fouille Intimidation Langage mystique (Démoniaque) Langage mystique (Magick) Langue (au choix) Lire/écrire Perception Sens de la magie Torture						Valeureux Intrigant Magie mineure (au choix) Magie mineure (au choix) Magie mineure (au choix) Magie mineure (au choix) Mains agiles Menaçant Projectile puissant Sain d'esprit					
Accès						Débouchés					
Compagnon sorcier (A) Maître sorcier (A)						Espion (A) Maître sorcier (A) Répurgateur (A) Seigneur sorcier (A)					

MAGUS DE KHORNE (A) 16											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
40	5	20	30	10		15	5	2	7		
Compétences						Talents					
Commandement Esquive Intimidation						Force accrue Frénésie Guerrier né Maîtrise (Armes lourdes) ou Maîtrise (Fléaux) Résistance à la magie Résistance accrue Sur ses gardes Troublant					
Accès						Débouchés					
Acolyte de Khorne (B)						Guerrier du Chaos (B)					

MAGUS DE NURGLE (A) 16											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
15	5	5	30	10	5	20	15	1	5		2
Compétences						Talents					
Commandement Connaissances académiques (Démonologie) Connaissances académiques (au choix) Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Focalisation Intimidation Langage mystique (au choix) Langage mystique (au choix) Lire/écrire Perception Préparation de poisons Sens de la magie						Coups précis Effrayant Harmonie aethyrique Magie mineure (au choix) Méditation Projectile puissant Sang-froid Sombre savoir (Nurgle)					
Accès						Débouchés					
Acolyte de Nurgle (B)						Guerrier du Chaos (B) Malédicteur (B)					

MAGUS DE SLAANESH (A) 16											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10	10	5	5	20	30		40	1	5		2
Compétences						Talents					
Charisme Commérage Connaissances académiques (Démonologie) Connaissances académiques (au choix) Connaissances académiques (au choix) Déguisement Evaluation Expression artistique (au choix) Expression artistique (au choix) Focalisation Intimidation Langage mystique (au choix) Langage mystique (au choix) Langue (au choix) Langue (au choix) Langue (au choix) Lire/écrire Résistance à l'alcool Sens de la magie						Coups assommants ou Intrigant Dur en affaires ou Harmonie aethyrique Intelligent Magie commune (Chaos) Magie mineure (au choix) Magie mineure (au choix) Menaçant Réflexes éclair Résistance aux poisons Sans peur Sombre savoir (Slaanesh)					
Accès						Débouchés					
Acolyte de Slaanesh (B)						Guerrier du Chaos (B) Malédicator (B)					

MAGUS DE TZEENTCH (A) 16											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10	10	5	5	10	40	20	30	1	5		2
Compétences						Talents					
Baratin Charisme Commandement Commérage Connaissances académiques (trois au choix) Connaissances générales (quatre au choix) Déguisement Evaluation Focalisation Intimidation Langage mystique (au choix) Langage mystique (au choix) Langue (au choix) Langue (au choix) Langue (au choix) Lire/écrire Perception Sens de la magie						Dur en affaires ou Harmonie aethyrique Magie mineure (au choix) Magie mineure (au choix) Méditation Menaçant Orateur né Projectile puissant Sombre savoir (Tzeentch) Valeureux					
Accès						Débouchés					
Acolyte de Tzeentch (B)						Guerrier du Chaos (B) Malédicator (B)					

MAITRE-ARTISAN (A) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
		10	10	20	10	10	10		3		
Compétences						Talents					
Comméragé Conduite d'attélagés Evaluation Langage secret (Langage de guilde) Langue (Bretonnien), Langue (Khazalid) ou Langue (Tiléen) Marchandage Métier (au choix) Métier (au choix) Métier (au choix) Perception						Etiquette ou Talent artistique (au choix)					
Accès						Débouchés					
Apothicaire (B) Artisan (B) Faussaire (A) Ingénieur (A) Ingénieur du Chaos (B) Métayer (A) Milicien (B) Navigateur (A)						Apprenti maître des runes (B) Démagogue (A) Faussaire (A) Ingénieur (A) Maître de guilde (A) Marchand (A) Milicien (B)					

MAITRE ASSASSIN (A) 14											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
25	25	10	15	30	15	20	10	2	6		
Compétences						Talents					
Braconnage Connaissances générales (Cathay) Crochetage Déguisement Déplacement silencieux Dissimulation Escalade Escamotage Esquive Evaluation Filature Fouille Lecture sur les lèvres Lire/écrire Natation Perception Préparation de poisons						Art de la mort silencieuse Camouflage urbain Combat caudal Coureur mural Maîtrise (Armes de jet) Maîtrise (Armes paralysantes) Maîtrise (au choix) Parade éclair Sur ses gardes					
Accès						Débouchés					
Coureur d'égouts (A)						Chef de clan (A) Espion (A) Prince des voleurs (A)					

MAITRE CORRUPTEUR (A) 14											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
15		10	15	10	15	15	10	1	5		
Compétences						Talents					
Commandement Connaissances académiques (Science) Connaissances académiques (au choix) Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Dressage Evaluation Fouille Intimidation Métier (au choix) Perception Soins Soins des animaux Torture						Chirurgie Dur en affaires Intrigant Maître du fouet Modelage de la chair Troublant					
Accès						Débouchés					
Chef de meute (B) Grande griffe (A)						Chef de clan (A) Maître mutateur (A) Médecin (A) Vétéran (A)					

MAITRE DE GUILDE (A) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10	10		10	15	30	20	35	1	5		
Compétences						Talents					
Charisme Commandement Comméragé Connaissances académiques (Histoire) Connaissances générales (Empire) Evaluation Langage secret (Langage de guilde) Langue (Bretonnien), Langue (Estalien), Langue (Kislevien) ou Langue (Norse) Langue (Reikspiel) Marchandage Métier (au choix) Métier (au choix) Perception						Dur en affaires Etiquette Linguistique					
Accès						Débouchés					
Canonnier (A) Contremaître (A) Ingénieur (A) Ingénieur du Chaos (B) Maître-artisan (A) Marchand (A) Médecin (A) Plaideur (B) Seigneur des runes (A) Seigneur sorcier (A)						Baron du crime (A) Politicien (A) Racketteur (A)					

MAITRE DES RUNES (A) 10											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
15	10	15	10	10	25	35	10	1	5		3
Compétences						Talents					
Commandement Comméragé Connaissances académiques (trois au choix) Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Création de runes Esquive Evaluation Intimidation Langage mystique (Nain mystique) Langue (au choix) Langue (au choix) Langue (au choix) Lire/écrire Métier (au choix) Métier (au choix) Perception						Coups puissants ou Désarmement Maîtrise (Armes lourdes) ou Maîtrise (Fléaux) Rune (au choix) Rune (au choix) Rune (au choix) Rune (au choix) Rune (au choix) Rune (au choix) Rune (au choix) Rune (au choix) Rune (au choix) Rune (au choix) Rune majeure (au choix) Rune majeure (au choix)					
Accès						Débouchés					
Compagnon maître des runes (A)						Erudit (B) Seigneur des runes (A) Vétéran (A)					

MAITRE HIEROGRAMMATE (A) 16											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10	10	5	15		25	30	15	1	4		3
Compétences						Talents					
Connaissances académiques (Magie) Connaissances académiques (au choix) Connaissances académiques (au choix) Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Focalisation Intimidation Langage mystique (Démoniaque) Langue (au choix) Langue (au choix) Langue (au choix) Lire/écrire Sens de la magie						Intelligent Magie mineure (au choix) Magie mineure (au choix) Menaçant Sociable					
Accès						Débouchés					
Champion hiérogammate (A)						Seigneur hiérogammate (A)					

MAITRE MUTATEUR (A) 14											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
30	10	20	30	20	30	25	15	2	7		
Compétences						Talents					
Braconnage// Commandement Connaissances académiques (trois au choix) Connaissances générales (trois au choix) Déplacement silencieux// Dissimulation Dressage// Emprise sur les animaux Esquive// Evaluation Filature Fouille Intimidation Marchandage Métier (deux au choix) Natation Orientation Perception Pistage Préparation de poisons Soins des animaux Survie Torture						Acuité auditive ou Acuité visuelle Chirurgie Dur en affaires Intrigant Maître du fouet Sang-froid Sans peur Sens aiguisés Troublant					
Accès						Débouchés					
Chef de clan (A) Maître corrupteur (A)						Chef de clan (A)					

MAITRE SORCIER (A) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10	10		10	15	30	35	15		4		3
Compétences						Talents					
Charisme ou Intimidation Commérage ou Equitation Connaissances académiques (Magie) Connaissances académiques (au choix) Connaissances académiques (au choix) Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Focalisation Langage mystique (Démoniaque) ou langage mystique (Elfe mystique) Langage mystique (Magick) Langue (au choix) Langue (au choix) Langue (au choix) Lire/écrire Sens de la magie						Harmonie aethyrique ou Méditation Magie mineure (au choix) Magie mineure (au choix) Magie noire ou Sain d'esprit Mains agiles ou Projectile puissant					
Accès						Débouchés					
Compagnon sorcier (A) Magister vigilant (A) Sorcier du clan Eshin (A)						Astrologue (A) Erudit (A) Explorateur (A) Magister vigilant (A) Seigneur sorcier (A)					

MALANDRIN (B) 17											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5	5	10		10	5				2		
Compétences						Talents					
Déplacement silencieux Dissimulation Escalade Fouille Orientation Perception Pistage Survie						Sens de l'orientation Sixième sens					
Accès						Débouchés					
Anachorète (B) Paysan (B) Vagabond (B)						Monte-en-l'air (A) Vagabond (B)					

MALEDICTOR (B) 16											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
				5	10	15	5		2		1
Compétences						Talents					
Connaissances académiques (Démonologie) Connaissances académiques (Magie) Focalisation Fouille Langage mystique (Démoniaque) Langue (au choix) Lire/écrire Perception Sens de la magie						Harmonie aethyrique ou Mains agiles Intelligent ou Résistance accrue Magie commune (Chaos)					
Accès						Débouchés					
Magus de Nurgle (A) Magus de Slaanesh (A) Magus de Tzeentch (A) Oracle (B) Vitki (A)						Tisseruine (A)					

MAQUIGNON (B) 22											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
	5	5		5	5	5	15		2		
Compétences						Talents					
Charisme ou Résistance à l'alcool Commérage Emprise sur les animaux Equitation Evaluation Langue (Kislevarin) Marchandage Perception Soins des animaux						Dur en affaires ou Fuite Maîtrise (Armes paralysantes) Sociable					
Accès						Débouchés					
Bourgeois (B) Cavalcadour (A) Conducteur de bestiaux (B) Messager (B) Nomade de la steppe (B)						Bourgeois (B) Cavalcadour (A) Charlatan (A) Escroc (B) Marchand (A)					

MARAUDEUR (B) 16											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10		5	5	10		10		1	2		
Compétences						Talents					
Equitation ou Navigation Fouille Orientation Perception Pistage Résistance à l'alcool Soins des animaux						Coups précis Maîtrise (Armes de cavalerie), Maîtrise (Fléaux) ou Maîtrise (Armes lourdes) Sens de l'orientation					
Accès						Débouchés					
Acolyte de Khome (B) Acolyte de Nurgle (B) Baleinier (B) Berserk norse (B) Homme lige (B) Ingénieur du Chaos (B) Métayer (A) Pillard (B) Scalde (B)						Chef de guerre (A) Esclavagiste (A) Guerrier du Chaos (B) Mercenaire (B) Pillard (B)					

MARCHAND (A) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10	10	5	5	10	25	20	20		4		
Compétences						Talents					
Charisme Comméragé Conduite d'attelages Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Equitation Evaluation Langage secret (Langage de guilde) Langue (Bretonnien), Langue (Estalien), Langue (Kislevien) ou Langue (Norse) Langue (Reikspiel) Lire/écrire Marchandage Métier (Marchand)						Calcul mental Code de la rue ou Dur en affaires					
Accès						Débouchés					
Ambassadeur (A) Apothicaire (B) Arrimeur (B) Artisan (B) Aubergiste (A) Bourgeois (B) Capitaine (A) Cavalcadour (A) Emissaire elfe (B) Erudit (A) Explorateur (A) Intendant (A) Maître-artisan (A) Maquignon (B) Métayer (A) Muletier (B) Officier en second (A) Pêcheur (B) Percepteur (B) Plaideur (B)						Esclavagiste (A) Espion (A) Maître de guilde (A) Milicien (B) Politicien (A) Racketteur (A)					

MARESQUIER (B) 13											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5	10		5	10	5				3		
Compétences						Talents					
Braconnage Dissimulation Fouille Natation Perception Survie						Camouflage rural Dur à cuire Maîtrise (Armes paralysantes) Réflexes éclair ou Résistance accrue Tireur d'élite					
Accès						Débouchés					
Batelier (B) Chasseur (B) Chiffonnier (B) Grenouillère (B) Milicien (B) Passeur (B) Paysan (B)						Ancien de village (A) Coupe-jarret (B) Herrimault (B) Homme d'armes (B) Hors-la-loi (B) Pèlerin du Graal (B) Vagabond (B) Yeoman (A)					

MARIN (B) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10	5	10		10				1	2		
Compétences						Talents					
Canotage Connaissances générales (Bretonnie), Connaissances générales (Norsca), Connaissances générales (Pays Perdu) ou Connaissances générales (Tilée) Escalade Esquive Langue (Bretonnien), Langue (Norse) ou Langue (Tiléen) Natation Navigation Perception ou Résistance à l'alcool						Combat de rue ou Dur à cuire Combattant virevoltant ou Coups puissants Grand voyageur					
Accès						Débouchés					
Batelier (B) Berserk norse (B) Contrebandier (B) Emissaire elfe (B) Esclavagiste (A) Passeur (B) Patrouilleur fluvial (B) Pêcheur (B)						Baleinier (B) Contrebandier (B) Escroc (B) Matelot (B) Naufrageur (B) Navigateur (A) Officier en second (A) Pillard (B) Raconteur (B)					

MATELOT (B) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10	10	10		5		5		1	3		
Compétences						Talents					
Canotage Commérage ou Langage secret (Langage de bataille) Connaissances générales (Pays Perdu) ou Jeu Esquive Intimidation Natation Résistance à l'alcool						Coups assommants Coups puissants Désarmement ou Sur ses gardes					
Accès						Débouchés					
Arrimeur (B) Batelier (B) Marin (B) Naufrageur (B) Patrouilleur fluvial (B) Pêcheur (B) Pillard (B)						Contrebandier (B) Coupe-jarret (B) Hors-la-loi (B) Naufrageur (B) Officier en second (A) Patrouilleur fluvial (B) Sergent (A)					

MATRIARCHE VEDMA (A) 22											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
		5	20	10	40	30	15		6		3
Compétences						Talents					
Commandement Connaissances académiques (Démonologie) ou Connaissances académiques (Esprits) Connaissances académiques (Histoire) ou Connaissances académiques (Nécromancie) Connaissances académiques (au choix) Connaissances générales (Kislev) ou Connaissances générales (Pays des Trolls) Emprise sur les animaux Intimidation Langage mystique (Magick) Langage mystique (au choix) Langue (Ungol) Métier (Apothicaire) ou métier (Herboriste) Perception Préparation de poisons ou Soins Sens de la magie Soins des animaux						Acuité visuelle ou Chance Camouflage rural ou Sixième sens Harmonie aethyrique Magie mineure (au choix) Magie mineure (au choix) Magie mineure (au choix) Tradition des sorcières (Vedma)					
Accès						Débouchés					
Staraja vedma (A)											

MEDECIN (A) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
		10	10	15	30	20	15		4		
Compétences						Talents					
Comméragé Connaissances académiques (Science) Langue (Classique) Lire/écrire Métier (Apothicaire) Perception Préparation de poisons Soins						Chirurgie Coups assommants Résistance aux maladies					
Accès						Débouchés					
Apothicaire (B) Boureau (A) Chirurgien barbier (B) Embaumeur (B) Erudit (A) Etudiant (B) Maître corrupteur (A) Moine mendiant (A)						Astrologue (A) Erudit (A) Espion (A) Maître de guilde (A) Moine (A) Moine mendiant (A)					

MEDIATEUR (B) 12											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
					10	10	10		2		
Compétences						Talents					
Charisme Commérage Connaissances générales (Bretonnie) Evaluation Intimidation Marchandage Perception Soins des animaux						Dur en affaires Eloquence Grand voyageur Sociable					
Accès						Débouchés					
Chasseur (B) Escroc (B) Herrimault (B) Homme d'armes (B) Paysan (B)						Ancien de village (A) Démagogue (A) Escroc (B) Herrimault (B)					

MENESTREL (A) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10	10			15	10	5	25		4		
Compétences						Talents					
Charisme Commérage Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Expression artistique (Chanteur) Expression artistique (Musicien) Langue (Bretonnien), Langue (Eltharin) ou Langue (Tiléen) Lire/écrire Perception						Eloquence Etiquette					
Accès						Débouchés					
Bateleur (B) Chantre (A)						Bandit de grand chemin (A) Chantre (A) Charlatan (A) Démagogue (A) Espion (A) Etudiant (B)					

MERCANTI (B) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
			5	10	5	5	10		2		
Compétences						Talents					
Charisme ou Evaluation Commérag Conduite d'attelages ou Soins des animaux Fouille Marchandage Perception Escamotage, Langue (Bretonnien), Langue (Kislevien), Langue (Tiléen), Métier (Arquebusier), Métier (Cartographe), Métier (Cuisinier), Métier (Fabricant d'arcs), Métier (Fabricant d'armes), métier (Fabricant d'armures), Métier (Forgeron), Métier (Herboriste), Métier (Marchand) ou Métier (Tailleur)						Combat de rue ou Dur en affaires Dur à cuire ou Sociable Fuite Grand voyageur ou Résistance aux maladies					
Accès						Débouchés					
Chiffonnier (B) Grenouillère (B) Serviteur (B)						Artisan (B) Charbonnier (B) Charlatan (A) Contrebandier (B) Espion (A) Grenouillère (B) Raconteur (B) Ramasseur de fumier (B) Serviteur (B) Vagabond (B)					

MERCENAIRE (B) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10	10	5	5	5		5		1	2		
Compétences						Talents					
Commérag ou Marchandage Conduite d'attelages ou Equitation Connaissances générales (Bretonnie), Connaissances générales (Kislev), ou Connaissances générales (Tilé) Esquive Fouille ou Perception Jeu ou Soins des animaux Langage secret (Langage de bataille) Langue (Tiléen) ou Natation						Adresse au tir ou Coups assommants Coups puissants ou Rechargement rapide Désarmement ou Sur ses gardes					
Accès						Débouchés					
Archer monté (A) // Berserk norse (B) Canonier (A) // Chasseur de primes (B) Chef de meute (B) // Coupe-jarret (B) Coureur d'égouts (A) // Coureur nocturne (B) Démagogue (A) // Eclaireur (B) Ecumeur des marais (B) // Egoutier (B) Garde (B) // Garde des profondeurs (B) Garde du corps (B) // Gardien du temple (B) Gladiateur (B) Guerrier des clans (B) Homme lige (B) Kossar kislevite (B) Maraudeur (B) Milicien (B) Mineur (B) Pèlerin du Graal (B) Pillard (B) Ramoneur (B) Scalde (B) Sentinelle halfling (B) Skaven noir (B) Soldat (B) Streltsi (B) Tchékiste (B) Technomage (A) Tirailleur (B) Vermine de choc (A) Yeoman (A)						Cavalcadour (A) Chasseur de primes (B) Chevalier du Champ Verdoyant (A) Combattant des tunnels (B) Coureur nocturne (B) Garde du corps (B) Homme lige (B) Hors-la-loi (B) Joueur (B) Sergent (A) Vétéran (A) Yeoman (A)					

MESSAGER (B) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5	5		5	10	5	5			2		
Compétences						Talents					
Alphabet secret (Pisteur) Comméragé, Connaissances générales (Empire) ou Connaissances générales (Pays Perdu) Equitation Langue (Reikspiel) Natation Orientation Perception Soins des animaux Survie						Grand voyageur Sens de l'orientation					
Accès						Débouchés					
Conducteur de bestiaux (B) Milicien (B) Muletier (B) Patrouilleur (B) Serviteur (B) Vendeur de journaux (B)						Bedeau (A) Cocher (B) Conducteur de bestiaux (B) Eclaireur (B) Faussaire (A) Gardien tribal (B) Guerrier des clans (B) Héraut (A) Maquignon (B) Muletier (B) Patrouilleur (B) Percepteur (B) Pisteur (A) Soldat (B) Vendeur de journaux (B)					

METAYER (A) 16											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5	10			10	5	10	10		3		
Compétences						Talents					
Commandement Comméragé Conduite d'attelages Connaissances générales (Norsca) Evaluation Langue (au choix) Marchandage Métier (au choix) Soins des animaux						Dur en affaires Eloquence Intelligent Intrigant Sociable					
Accès						Débouchés					
Artisan (B) Baleinier (B) Bourgeois (B) Homme lige (B) Pêcheur (B) Scalde (B)						Aubergiste (A) Esclavagiste (A) Maître-artisan (A) Maraudeur (B) Marchand (A)					

MILICIEEN (B) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10	5	5	5	10					2		
Compétences						Talents					
Commérage ou Jeu Conduite d'attelages ou Natation Esquive Fouille Métier (au choix) Perception Soins des animaux Survie						Coups puissants Maîtrise (Armes lourdes) ou Rechargement rapide					
Accès						Débouchés					
Artisan (B) Bourgeois (B) Bûcheron (B) Chasseur cornu (B) Fossoyeur (B) Maître-artisan (A) Marchand (A) Paysan (B) Pêcheur (B) Percepteur (B) Ramoneur (B) Régisseur (B)						Chevalier du Champ Verdoyant (A) Egoutier (B) Gardien du temple (B) Hors-la-loi (B) Maître-artisan (A) Maresquier (B) Mercenaire (B) Messager (B) Sentinelle halfling (B) Sergent (A) Voleur (B)					

MINEUR (B) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5	5	10	5		5	5			2		
Compétences						Talents					
Conduite d'attelages ou Dissimulation Escalade Evaluation ou Survie Métier (Mineur) ou Métier (Prospecteur) Orientation Perception Soins des animaux						Résistance accrue ou Guerrier né Maîtrise (Armes lourdes) Sens de l'orientation					
Accès						Débouchés					
Charbonnier (B) Chasseur (B)						Charbonnier (B) Combattant des tunnels (B) Contrebandier (B) Guerrier des clans (B) Ingénieur (A) Mercenaire (B) Pisteur (A) Ramoneur (B)					

MOINE (A) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10		5	10		15	15	15		4		
Compétences						Talents					
Connaissances académiques (Théologie) Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Langue (Bretonnien), Langue (Estalien), Langue (Kislevien) ou Langue (Tiléen) Langue (Classique) Langue (Reikspiel) Perception Soins Soins des animaux Survie						Grand voyageur					
Accès						Débouchés					
Catéchiste (A) Démagogue (A) Erudit (A) Fanatique (B) Initié (B) Médecin (A) Moine mendiant (A) Pèlerin (B) Vagabond (B)						Catéchiste (A) Démagogue (A) Erudit (A) Flagellant (A) Frère à la cape (A) Prêtre (A) Moine mendiant (A)					

MOINE DE LA PESTE (B) 14											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10		5	10	5		10	5		2		
Compétences						Talents					
Connaissances académiques (Théologie) Connaissances générales (Skavens) Déplacement silencieux Dissimulation Escalade Esquive Survie						Camouflage souterrain Frénésie Résistance aux maladies Sans peur					
Accès						Débouchés					
Guerrier des clans (B)						Bourreau (A) Diacre de la peste (A) Encenseur à peste (A) Fanatique (B) Grande griffe (A)					

MOINE MENDIANT (A) 20 lanceur de sorts											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5		5	5	10	25	15	15		4		
Compétences						Talents					
Connaissances académiques (Théologie) Connaissances académiques (au choix) Connaissances académiques (au choix) Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Langage mystique (Magick) Langue (Classique) Langue (au choix) Langue (au choix) Lire/écrire Perception Soins Soins des animaux						Linguistique					
Accès						Débouchés					
Erudit (A) Etudiant (B) Initié (B) Médecin (A) Moine (A) Scribe (B)						Abbé (A) Chantre (A) Démagogue (A) Erudit (A) Fanatique (B) Intendant (A) Médecin (A) Moine (A) Prêtre (A)					

MONTE-EN-L'AIR (A) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10	10	5	5	25	10	10			4		
Compétences						Talents					
Alphabet secret (Voleur) Commérage Crochetage Déplacement silencieux Dissimulation Escalade Evaluation Fouille Langage secret (Langage des voleurs) Marchandage Perception						Camouflage urbain Code de la rue Combat de rue Connaissance des pièges					
Accès						Débouchés					
Charlatan (A) Chiffonnier (B) Malandrin (B) Ramoneur (B) Ratier (B) Trafiquant de cadavres (B) Voleur (B)						Baron du crime (A) Investigateur verénéen (A) Prince des voleurs (A) Racketteur (A) Receleur (A) Vagabond (B)					

MULETIER (B) 17											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5	10		5	10	10	5			2		
Compétences						Talents					
Comméragé Connaissances générales (Principautés Frontalières) Evaluation Langue (au choix) Marchandage Orientation Perception Soins des animaux Survie						Grand voyageur Sens de l'orientation					
Accès						Débouchés					
Bourgeois (B) Chasseur (B) Messager (B) Paysan (B)						Bandit de grand chemin (A) Bourgeois (B) Hors-la-loi (B) Marchand (A) Messager (B) Pisteur (A)					

MYSTIQUE (A) 17											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
			10	10	10	15	15		4		
Compétences						Talents					
Baratin Charisme Commandement Connaissances académiques (Théologie) Intimidation Langue (au choix) Torture						Eloquence Menaçant					
Accès						Débouchés					
Anachorète (B) Cénobite (B)						Charlatan (A) Démagogue (A) Escroc (B) Sorcier de village (B)					

MYSTIQUE STRIGANY (B) 19											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5	5			5	5	10	10		2		
Compétences						Talents					
Alphabet secret (Astrologue) ou Alphabet secret (Rôdeur) Charisme Commérage Conduite d'attelages ou Equitation Connaissances académiques (Nécromancie) Escamotage Evaluation Expression artistique (au choix) Hypnotisme ou métier (Apothicaire) Langue (Strigany) Marchandage						Camouflage rural ou grand voyageur Sixième sens					
Accès						Débouchés					
						Astrologue (A) Bateleur (B) Charlatan (A) Chiffonnier (B) Escroc (B) Oracle (B) Sorcier de village (B) Voleur (B)					

NAUFRAGEUR (B) 21											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5	10		5	5		5	5		2		
Compétences						Talents					
Alphabet secret (Rôdeur) ou langue (Kislevien) Canotage Connaissances générales (Empire) ou Connaissances générales (Kislev) Esquive ou Résistance à l'alcool Fouille ou Perception Jeu ou Orientation Natation Navigation ou Survie						Adresse au tir ou Coups assommants Camouflage rural ou Sens de l'orientation					
Accès						Débouchés					
Batelier (B) Contrebandier (B) Hors-la-loi (B) Marin (B) Matelot (B) Passeur (B) Patrouilleur fluvial (B) Paysan (B)						Batelier (B) Hors-la-loi (B) Matelot (B) Vétéran (A) Voleur (B)					

NAVIGATEUR (A) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10	10	5	5	10	25	10	5		4		
Compétences						Talents					
Connaissances académiques (Astronomie) Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Langue (Classique) Lire/écrire Métier (Cartographe) Natation Orientation Perception						Sens de l'orientation					
Accès						Débouchés					
Astrologue (A) Baleinier (B) Batelier (B) Marin (B) Officier en second (A) Pêcheur (B) Pillard (B) Scribe (B)						Astrologue (A) Capitaine de navire (A) Erudit (A) Explorateur (A) Maître-artisan (A)					

NOBLE (B) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10	5			5	5	5	10		2		
Compétences						Talents					
Baratin ou Commandement Charisme Commérage ou Jeu Connaissances générales (Empire) Equitation Expression artistique (Musicien) ou résistance à l'alcool Langue (Reikspiel) Lire/écrire						Chance ou Eloquence Etiquette Intelligent ou Maîtrise (Armes d'escrime) Intrigant ou Maîtrise (Armes de parade)					
Accès						Débouchés					
Acolyte de Slaanesh (B) Acolyte de Tzeentch (B) Ecuyer (B) Intendant (A)						Archer monté (A) Astrologue (A) Ataman (A) Cavalcadour (A) Cavalier ailé (A) Chevalier errant (B) Courtisan (A) Courtisan des Principautés (A) Ecuyer (B) Escroc (B) Etudiant (B) Herrimault (B) Joueur (B) Pistolier (A) Politicien (A)					

NOMADE DE LA STEPPE (B) 22											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10	10		5	5		10			2		
Compétences						Talents					
Alphabet secret (Pisteur) ou Orientation Connaissances générales (Pays des Trolls) Dissimulation ou Soins Dressage ou Métier (Cuisinier) Emprise sur les animaux ou Résistance à l'alcool Equitation Expression artistique (Danseur) ou Perception Métier (Fabricant d'arcs) ou Pistage Soins des animaux Survie						Camouflage rural ou Dur à cuire					
Accès						Débouchés					
Archer monté (A) Femme-médecine (B)						Archer monté (A) Ataman (A) Cavalcadour (A) Conducteur de bestiaux (B) Hors-la-loi (B) Kossar kislevite (B) Maquignon (B) Pisteur (A) Vagabond (B)					

OFFICIER EN SECOND (A) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
15	15	10	15	10	10	10	10	1	4		
Compétences						Talents					
Canotage Commandement Comméragé Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Esquive Intimidation Jeu Langue (Bretonnien), Langue (Kislevien) ou Langue (Norse) Métier (Charpentier naval) Natation Navigation Résistance à l'alcool						Combat de rue Grand voyageur Résistance aux maladies					
Accès						Débouchés					
Marin (B) Matelot (B) Pillard (B)						Capitaine de navire (A) Explorateur (A) Marchand (A) Navigateur (A)					

ORACLE (B) 16											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
				5	5	10	15		2		1
Compétences						Talents					
Baratin, Langage mystique (Démoniaque) ou Langage mystique (Magick) Emprise sur les animaux Expression artistique (Chiromancien) ou Focalisation Perception ou Sens de la magie						Chance ou Magie commune (Vulgaire) Eloquence Magie vulgaire ou Sens aiguisés					
Accès						Débouchés					
Mystique strigany (B) Scalde (B) Sorcier de village (B)						Agitateur (B) Charlatan (A) Envoûteur (A) Malédicteur (B) Vagabond (B) Vitki (A)					

PASSEUR (B) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5	5	10	5	5	5				2		
Compétences						Talents					
Canotage Charisme Comméragé ou Intimidation Connaissances générales (Empire) Evaluation ou Langage secret (Langue des rôdeurs) Marchandage Natation Perception						Combat de rue ou Maîtrise (Armes à feu) Sociable ou Tireur d'élite					
Accès						Débouchés					
Cocher (B) Collecteur de taxes (B) Contrebandier (B)						Bandit de grand chemin (A) Batelier (B) Contrebandier (B) Maresquier (B) Marin (B) Naufrageur (B) Patrouilleur (B) Patrouilleur fluvial (B)					

PATROUILLEUR (B) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10	10	5		10	5	5			2		
Compétences						Talents					
Alphabet secret (Pisteur) ou Pistage Comméragé ou Connaissances générales (Empire) Conduite d'attelages Equitation Fouille Orientation Perception Soins des animaux Survie						Maîtrise (Armes à feu) Rechargement rapide ou Sur ses gardes					
Accès						Débouchés					
Cocher (B) Conducteur de bestiaux (B) Eclaireur (B) Garde (B) Messager (B) Passeur (B) Patrouilleur fluvial (B) Percepteur (B)						Argousin (A) Bandit de grand chemin (A) Cavalcadour (A) Collecteur de taxes (B) Eclaireur (B) Hors-la-loi (B) Investigateur verénéen (A) Messager (B) Patrouilleur fluvial (B) Pisteur (A) Sergent (A)					

PATROUILLEUR FLUVIAL (B) 21											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
	10	10	5	10	5	5			2		
Compétences						Talents					
Alphabet secret (Pisteur) Canotage Comméragé ou Langue (Kislevien) Connaissances générales (Empire) ou Connaissances générales (Kislev) Fouille Natation Navigation ou Survie Orientation Perception						Force accrue ou Sens de l'orientation Maîtrise (Armes à poudre)					
Accès						Débouchés					
Batelier (B) Matelot (B) Passeur (B) Patrouilleur (B)						Batelier (B) Collecteur de taxes (B) Contrebandier (B) Investigateur verénéen (A) Marin (B) Matelot (B) Naufrageur (B) Patrouilleur (B) Sergent (A)					

PAYSAN (B) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5	5	5	10	5		5			2		
Compétences						Talents					
Braconnage ou Canotage Charisme ou Soins des animaux Conduite d'attelages ou Métier (Fabricant d'arcs) Déplacement silencieux ou Escalade Dissimulation Dressage ou Natation Emprise sur les animaux ou Métier (Cuisinier) Expression artistique (Chanteur), Expression artistique (Danseur) ou Jeu Métier (Fermier) ou Survie						Camouflage rural ou Dur à cuire Fuite ou Maîtrise (Lance-pierres)					
Accès						Débouchés					
Ecumeur des marais (B)						Allumeur de réverbères (B) // Archer monté (A) Arrimeur (B) // Artisan (B) Berger gasconnais (B) // Cavalier ailé (A) Charbonnier (B) Chiffonnier (B) Contremaître (A) Ecumeur des marais (B) Egoutier (B) Fanatique (B) Fossoyeur (B) Grenouillère (B) Herrimault (B) Homme d'armes (B) Hors-la-loi (B) Ingénieur de siège (A) Malandrin (B) Maresquier (B) Médiateur (B) Milicien (B) Muletier (B) Naufrageur (B) Pêcheur (B) Pèlerin du Graal (B) Politicien (A) Ramasseur de fumier (B) Ramoneur (B) Serviteur (B) Vendeur de journaux (B)					

PECHEUR (B) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
	5	10	5	10	5				2		
Compétences						Talents					
Canotage Connaissances générales (Empire) ou Connaissances générales (Pays Perdu) Langue (Reikspiel) ou langue (Norse) Marchandage ou Résistance à l'alcool Métier (Marchand) ou Orientation Natation Navigation Perception Survie						Combat de rue ou Sens de l'orientation Dur à cuire ou Intelligent					
Accès						Débouchés					
Batelier (B) Paysan (B)						Baleinier (B) Marchand (A) Marin (B) Matelot (B) Métayer (A) Milicien (B) Navigateur (A)					

PELERIN (B) 20											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5	5	5	5	5	10	10	10		4		
Compétences						Talents					
Commérage ou Orientation Connaissances académiques (Théologie) ou résistance à l'alcool Connaissances générales (au choix) Expression artistique (Conteur) Langue (au choix) Marchandage Perception Soins des animaux Survie						Grand voyageur Résistance accrue					
Accès						Débouchés					
						Démagogue (A) Fanatique (B) Hors-la-loi (B) Initié (B) Moine (A) Vagabond (B)					

PELERIN DU GRAAL (B) 12											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10	5	5	5	5			5		2		
Compétences						Talents					
Charisme Connaissances générales (Bretonnie) Esquive Intimidation Perception Survie						Dur à cuire ou Résistance accrue Etiquette Maîtrise (Armes lourdes) Sain d'esprit ou Valeureux					
Accès						Débouchés					
Artisan (B) Berger gasconnais (B) Chasseur (B) Grenouillère (B) Herrimault (B) Hors-la-loi (B) Maresquier (B) Paysan (B) Vagabond (B)						Berger gasconnais (B) Herrimault (B) Mercenaire (B) Pèlerin exalté (A) Vagabond (B)					

PELERIN EXALTE (A) 12											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
20	10	10	10	15	10	10	10	1	6		
Compétences						Talents					
Charisme Commandement Connaissances générales (Bretonnie) Esquive Intimidation Marchandage Perception Survie						Coups assommants Dur à cuire Eloquence Force accrue Fuite Résistance accrue Sain d'esprit Valeureux					
Accès						Débouchés					
Pèlerin du Graal (B)						Sans-visage (A) Sergent (A) Vagabond (B) Vétéran (A)					

PENITENT (B) 20											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10		10	10			5			3		
Compétences						Talents					
Baratin Comméragé Connaissances académiques (Théologie) Intimidation Soins Torture						Coups assommants Dur à cuire Résistance accrue					
Accès						Débouchés					
Etudiant (B) Fanatique (B) Flagellant (A) Hors-la-loi (B) Initié (B)						Charlatan (A) Flagellant (A) Initié (B) Vagabond (B)					

PERCEPTEUR (B) 15											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10				10	10	5	5		2		
Compétences						Talents					
Baratin Charisme Commérage Connaissances académiques (Droit) Evaluation Lire/écrire Marchandage						Calcul mental Dur en affaires Intelligent ou Sociable Intrigant					
Accès						Débouchés					
Messager (B) Scribe (B)						Agitateur (B) Hors-la-loi (B) Marchand (A) Milicien (B) Patrouilleur (B) Plaideur (B) Voleur (B)					

PILLARD (B) 16											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10	11	5	10					1	2		
Compétences						Talents					
Canotage Connaissances générales (Bretonnie), Connaissances générales (Empire), Connaissances générales (Lustrie), Connaissances générales (Norsca), Connaissances générales (Pays Perdu), Connaissances générales (Terres du Sud) ou Connaissances générales (Tilée) Escalade Esquive Langue (Bretonnien), Langue (Estalien), Langue (Reikspiel) ou Langue (Tiléen) Natation Navigation Résistance à l'alcool						Combat de rue ou Dur à cuire Coups puissants ou Menaçant Grand voyageur					
Accès						Débouchés					
Baleinier (B) Berserk norse (B) Chef de guerre (A) Homme lige (B) Maraudeur (B) Marin (B) Scalde (B)						Baleinier (B) Chef de guerre (A) Esclavagiste (A) Maraudeur (B) Matelot (B) Mercenaire (B) Navigateur (A) Officier en second (A) Vétéran (A)					

PILLEUR DE TOMBES (B) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10				10	10	10	5		2		
Compétences						Talents					
Alphabet secret (Voleur) ou Connaissances générales (Empire) Crochetage ou Déplacement silencieux Dissimulation ou Survie Escalade Evaluation Fouille Langue (Classique), Langue (Khazalid) ou langue (Eltharin) Lire/écrire Perception						Camouflage souterrain ou Connaissance des pièges Chance ou Sixième sens					
Accès						Débouchés					
Combattant des tunnels (B) Guerrier des clans (B) Porterune (B) Voleur (B)						Agent du Suaire (A) Chasseur de vampires (A) Combattant des tunnels (B) Etudiant (B) Garde des profondeurs (B) Ratier (B) Receleur (A) Voleur (B)					

PISTEUR (A) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
20	20	10	10	15	20	15		1	6		
Compétences						Talents					
Alphabet secret (Pisteur) Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Déplacement silencieux Dissimulation Emprise sur les animaux Equitation Esquive Langage secret (Langage des rôdeurs) Langue (au choix) Langue (au choix) Orientation Perception Pistage Soins des animaux						Maîtrise (Arbalètes) ou Maîtrise (Arcs longs) Rechargement rapide Sens de l'orientation Tir de précision ou Tir en puissance					
Accès						Débouchés					
Archer monté (A) Berger gasconais (B) Bûcheron (B) Cavalier ailé (A) Champion (A) Charbonnier (B) Chasseur (B) Chasseur cornu (B) Chasseur de primes (B) Chevalier du Champ Verdoyant (A) Cocher (B) Conducteur de bestiaux (B) Coureur d'égouts (A) Eclaireur (B) Frère à la cape (A) Gardien tribal (B) Herrimault (B) Messager (B) Mineur (B) Muletier (B) Nomade de la steppe (B) Patrouilleur (B) Porterune (B) Sentinelle halfling (B) Vagabond (B) Vierge de glace (A) Yeoman (A)						Cavalcadour (A) Chasseur de vampires (A) Chef de bande (A) Explorateur (A) Frère à la cape (A) Rôdeur des Principautés (A) Rôdeur fantôme (A) Sergent (A)					

PISTOLIER (A) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
20	20	10	10	15		15	15	1	4		
Compétences						Talents					
Alphabet secret (Pisteur) Comméragé ou Evaluation Equitation Esquive Perception Soins des animaux						Adresse au tir Coups puissants Maître artilleur Maîtrise (Armes à feu) Rechargement rapide Sur ses gardes Tir de précision					
Accès						Débouchés					
Ingénieur (A) Noble (B) Tirailleur (B)						Cavalcadour (A) Chevalier (A) Courtisan (A) Duelliste (A) Sergent (A) Technomage (A) Vétéran (A)					

PLAIDEUR (B) 15											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
				5	10	10	10		2		
Compétences						Talents					
Baratin ou Charisme Comméragé ou Marchandage Connaissances académiques (Droit) Connaissances académiques (Généalogie/héraldique) ou Connaissances académiques (Histoire) Connaissances générales (Empire) Langage secret (Langage de guilde) Langue (Reikspiel) Lire/écrire Perception						Dur en affaires ou Etiquette Eloquence Intelligent ou Sociable					
Accès						Débouchés					
Bourgeois (B) Emissaire elfe (B) Etudiant (B) Garde (B) Percepteur (B) Scribe (B)						Agitateur (B) Démagogue (A) Maître de guilde (A) Marchand (A) Politicien (A)					

POLITICIEN (A) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5	5	5	10		20	10	20		4		
Compétences						Talents					
Baratin Charisme Commandement Comméragé Connaissances académiques (Droit) Connaissances académiques (Généalogie/héraldique) ou Connaissances académiques (Histoire) Connaissances générales (Empire) Evaluation Expression artistique (Acteur) Langue (Reikspiel) Lire/écrire Marchandage Perception						Code de la rue ou Etiquette Dur en affaires ou Intrigant Eloquence Orateur né					
Accès						Débouchés					
Agitateur (B) Ambassadeur (A) Ancien de village (A) Ataman (A) Baron du crime (A) Bedeau (A) Capitaine (A) Charlatan (A) Chevalier de la Quête (A) Chevalier du Graal (A) Chevalier du Royaume (A) Collecteur de taxes (B) Contremaître (A) Courtisan (A) Démagogue (A) Femme-médecine (B) Frère à la cape (A) Grand prêtre (A) Héraut (A) Maître de guilde (A) Marchand (A) Noble (B) Paysan (B) Plaideur (B) Racketteur (A) Régisseur (B) Staraja vedma (A)						Aristocrate (A) Baron du crime (A) Courtisan (A) Courtisan des Principautés (A) Démagogue (A) Frère à la cape (A) Intendant (A) Racketteur (A) Sans-visage (A)					

PORTERUNE (B) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10		5	5	10	5	5			2	1	
Compétences						Talents					
Alphabet secret (Pisteur) Esquive Natation Orientation Perception Survie						Course à pied ou Sixième sens Force accrue ou Résistance accrue Fuite Rechargement rapide Sens de l'orientation					
Accès						Débouchés					
Apprenti maître des runes (B) Combattant des tunnels (B)						Apprenti maître des runes (B) Combattant des tunnels (B) Pilleur de tombes (B) Pisteur (A) Ratier (B) Vétéran (A)					

PRETRE (A) 01 <u>variantes cloître ordinaire</u>											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10	10	5	10	5	10	20	15		4		1
Compétences						Talents					
Charisme Comméragé Connaissances académiques (au choix) Connaissances académiques (Théologie) Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Equitation ou Natation Focalisation Langage mystique (Magick) Langue (au choix) Langue (au choix) Lire/écrire Perception Sens de la magie Soins						Coups assommants ou Coups précis Incantation de bataille ou Orateur né Magie commune (Divine)					
Accès						Débouchés					
Agent du Suaire (A) Ataman (A) Bedeau (A) Chantre (A) Chevalier du Champ Verdoyant (A) Flagellant (A) Garde noir (A) Initié (B) Moine (A) Moine mendiant (A)						Bedeau (A) Catéchiste (A) Chantre (A) Chevalier du Soleil (A) Dresseur d'ours (B) Erudit (A) Exorciste (A) Flagellant (A) Garde noir (A) Intendant (A) Investigateur verénéen (A) Prêtre consacré (A) Prêtre-guerrier (A)					

PRETRE CONSACRE (A) 01 <u>cloître ordinaire</u>											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
15	15	10	10	10	15	25	20	1	5		2
Compétences						Talents					
Charisme Comméragé Connaissances académiques (au choix) Connaissances académiques (au choix) Connaissances académiques (Théologie) Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Equitation ou Natation Focalisation Langage mystique (Magick) Langue (au choix) Langue (au choix) Sens de la magie Soins						Coups puissants ou Grand voyageur Harmonie aethyrique ou Méditation Incantation de bataille ou Mains agiles Inspiration divine (au choix) Magie mineure (au choix) Magie mineure (au choix)					
Accès						Débouchés					
Exorciste (A) Prêtre (A)						Abbé (A) Bedeau (A) Catéchiste (A) Chantre (A) Chevalier du Soleil (A) Démagogue (A) Erudit (A) Exorciste (A) Flagellant (A) Grand prêtre (A) Prêtre-guerrier (A) Répurgateur (A)					

PRETRE DE LA PESTE (A) 14											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
20	10	15	25	20	10	25	15	1	6		2
Compétences						Talents					
Connaissances académiques (Théologie) Connaissances académiques (au choix) Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Focalisation Langue (au choix) Langue (au choix) Métier (Brasseur) Natation Perception Sens de la magie Soins						Contagion Eloquence Sombre savoir (Peste)					
Accès						Débouchés					
Diacre de la peste (A)						Chef de clan (A)					

PRETRE-GUERRIER (A) 20											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
20	15	10	10	15	15	25	15	1	5		2
Compétences						Talents					
Connaissances académiques (Stratégie/tactique) Connaissances académiques (Théologie) Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Equitation Esquive Focalisation Langage mystique (Magick) Langage secret (Langage de bataille) Langue (au choix) Sens de la magie Soins						Coups puissants ou Maîtrise (au choix) Incantation de bataille Inspiration divine (au choix) Magie mineure (au choix) Magie mineure (au choix) Mains agiles ou Méditation					
Accès						Débouchés					
Prêtre (A) Prêtre consacré (A)						Chevalier (A) Grand prêtre (A) Répurgateur (A)					

PRINCE DES VOLEURS (A) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
20	20	10	10	40	25	20	25	1	6		
Compétences						Talents					
Alphabet secret (Voleur) Charisme Commérage Crochetage Déguisement Déplacement silencieux Dissimulation Escalade Escamotage Esquive Evaluation Fouille Jeu ou Lecture sur les lèvres Langage secret (Langage des voleurs) Lire/écrire Natation Perception						Code de la rue Combat de rue ou Combattant virevoltant Connaissance des pièges Maîtrise (Arbalètes) Maîtrise (Armes de jet)					
Accès						Débouchés					
Bandit de grand chemin (A) Baron du crime (A) Espion (A) Frère à la cape (A) Maître assassin (A) Monte-en-l'air (A) Racketteur (A) Receleur (A)						Baron du crime (A) Chef de bande (A) Explorateur (A) Franc-archer (A) Frère à la cape (A)					

PROPHETE GRIS (A) 14											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10	10	5	10	20	20	25	15		5		2
Compétences						Talents					
Commandement Connaissances académiques (Magie) Connaissances académiques (Théologie) Connaissances académiques (au choix) Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Focalisation Intimidation Langage mystique (Démoniaque) ou Langage mystique (Magick) Langue au choix) Langue (au choix) Lire/écrire Sens de la magie						Magie mineure (au choix) Magie mineure (au choix) Magie noire ou Sain d'esprit Mains agiles ou Résistance accrue Méditation ou projectile puissant Orateur né Sombre savoir (Warp)					
Accès						Débouchés					
Apprenti Prophète Gris (B)						Erudit (A) Seigneur gris (A)					

RACKETTEUR (A) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
20	15	15	10	10		15	10	1	5		
Compétences						Talents					
Commandement Comméragé Connaissances générales (Empire) Esquive Evaluation Filature Intimidation Marchandage Perception						Code de la rue Combat de rue Coups assommants Coups puissants Menaçant					
Accès						Débouchés					
Bourreau (A) Contremaître (A) Coupe-jarret (B) Espion (A) Garde (B) Garde du corps (B) Maître de guilde (A) Marchand (A) Monte-en-l'air (A) Politicien (A) Receleur (A) Régisseur (B) Spadassin (B) Tchékiste (B)						Chef de bande (A) Politicien (A) Prince des voleurs (A) Receleur (A)					

RACONTEUR (B) 07											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5				5	10	10	10		2		
Compétences						Talents					
Baratin Charisme Comméragé Connaissances générales (au choix) Expression artistique (Comédien) Expression artistique (Conteur) Langue (au choix) Lire/écrire						Dur à cuire ou Etiquette Eloquence Grand voyageur					
Accès						Débouchés					
Agitateur (B) Bateleur (B) Escroc (B) Etudiant (B) Marin (B) Mercanti (B) Soldat (B) Vagabond (B)						Bateleur (B) Charlatan (A) Courtisan (A) Démagogue (A) Escroc (B) Héraut (A) Initié (B)					

RAMASSEUR DE FUMIER (B) 11											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5		5	10	5		5			2		
Compétences						Talents					
Conduite d'attelages Connaissances générales (Empire) Fouille Marchandage Perception Résistance à l'alcool Soins des animaux						Résistance aux maladies ou Sans peur Sang-froid					
Accès						Débouchés					
Chiffonnier (B) Mercanti (B) Paysan (B) Ratier (B) Vagabond (B)						Chiffonnier (B) Coupe-jarret (B) Egoutier (B) Ratier (B) Trafiquant de cadavres (B)					

RAMONEUR (B) 11											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5		5	5	5		5	5		2		
Compétences						Talents					
Comméragé Connaissances générales (Empire) Déplacement silencieux Escalade Fouille Marchandage Perception Résistance à l'alcool						Code de la rue Contorsionniste ou Force accrue					
Accès						Débouchés					
Charbonnier (B) Escroc (B) Mineur (B) Paysan (B) Voleur (B)						Mercenaire (B) Milicien (B) Monte-en-l'air (A) Ratier (B) Spadassin (B)					

RATIER (B) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5	10		5	10		10			2		
Compétences						Talents					
Braconnage Déplacement silencieux Dissimulation Dressage Fouille Perception Soins des animaux						Camouflage souterrain Maîtrise (Lance-pierres) Résistance aux maladies Résistance aux poisons					
Accès						Débouchés					
Egoutier (B) Geôlier (B) Pilleur de tombes (B) Porterune (B) Ramasseur de fumier (B) Ramoneur (B) Trafiquant de cadavres (B)						Allumeur de réverbères (B) Chiffonnier (B) Combattant des tunnels (B) Egoutier (B) Fossoyeur (B) Garde des profondeurs (B) Geôlier (B) Monte-en-l'air (A) Ramasseur de fumier (B) Trafiquant de cadavres (B) Voleur (B)					

RECELEUR (A) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
15	10	10	5	10	5	10	10	1	4		
Compétences						Talents					
Comméragé Escamotage Evaluation Intimidation Jeu Marchandage Perception						Calcul mental Code de la rue ou Dur en affaires Coups assommants					
Accès						Débouchés					
Aubergiste (A) Bourgeois (B) Chiffonnier (B) Contrebandier (B) Contremaître (A) Faussaire (A) Intendant (A) Monte-en-l'air (A) Pilleur de tombes (B) Racketteur (A) Trafiquant de cadavres (B) Voleur (B)						Baron du crime (A) Charlatan (A) Prince des voleurs (A) Racketteur (A)					

REGISSEUR (B) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5	5	5			10	5	10		2		
Compétences						Talents					
Charisme Commandement ou Orientation Comméragé ou Soins des animaux Connaissances académiques (Droit) Connaissances générales (Empire) ou Intimidation Equitation Lire/écrire Perception						Calcul mental ou Etiquette Eloquence					
Accès						Débouchés					
Garde du corps (B) Geôlier (B)						Collecteur de taxes (B) Contrebandier (B) Milicien (B) Politicien (A) Racketteur (A) Spadassin (B)					

REPURGATEUR (A) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
30	30	15	15	15	15	35	20	2	6		
Compétences						Talents					
Charisme Commandement Comméragé Connaissances académiques (Magie) Connaissances académiques (Nécromancie) Connaissances académiques (Théologie) Connaissances générales (Empire) Déplacement silencieux Equitation Fouille Intimidation Langue (au choix) Perception						Coups puissants Eloquence Maîtrise (Arbalètes) Maîtrise (Armes de jet) Maîtrise (Armes paralysantes) Menaçant Parade éclair Réflexes éclair ou Tireur d'élite Sixième sens Valeureux					
Accès						Débouchés					
Agent du Suaire (A) Argousin (A) Assassin (A) Champion (A) Champion de justice (A) Chasseur de vampires (A) Chevalier du Cercle Intérieur (A) Chevalier du Corbeau (A) Chevalier panthère (A) Exorciste (A) Fouet de dieu (A) Frère à la cape (A) Grand maître (A) Grand prêtre (A) Investigateur verenéen (A) Magister vigilant (A) Prêtre consacré (A) Prêtre-guerrier (A)						Capitaine (A) Champion (A) Chevalier du Cercle Intérieur (A) Chevalier panthère (A) Démagogue (A) Frère à la cape (A) Garde noir (A) Initié (B) Investigateur verenéen (A) Tueur de morts (A)					

RODEUR DES PRINCIPAUTES (A) 17											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
20	20	10	20	25	20	20	5		7		
Compétences						Talents					
Alphabet secret (Pisteur) Braconnage Connaissances générales (Principautés Frontalières) Déplacement silencieux Dissimulation Escalade Esquive Langage secret (Langage des rôdeurs) Natation Orientation Perception Pistage Survie						Camouflage rural Fuite Résistance accrue Sens de l'orientation Sixième sens					
Accès						Débouchés					
Chef de bande (A) Explorateur (A) Pisteur (A)						Capitaine (A) Chef de bande (A) Hors-la-loi (B)					

RODEUR FANTOME (A) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
20	30	15	15	25	20	20		2	6		
Compétences						Talents					
Alphabet secret (Rôdeurs) Braconnage Déplacement silencieux Dissimulation Esquive Filature Intimidation Langage secret (Langage des rôdeurs) Lecture sur les lèvres Orientation Perception Pistage Survie						Course à pied ou Dur à cuire Parade éclair Rechargement rapide Sur ses gardes Tir de précision Tir en puissance					
Accès						Débouchés					
Pisteur (A)						Capitaine (A) Chasseur de vampires (A) Chef de bande (A) Franc-archer (A)					

SANS-VISAGE (A) 12											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10	30	10	20	10	10	10	35	2	6		
Compétences						Talents					
Alphabet secret (Pisteur) ou Alphabet secret (Rôdeur) Charisme Commandement Comméragé Connaissances académiques (Stratégie/tactique) Connaissances générales (Bretonnie) Déplacement silencieux Dissimulation Escalade Langage secret (Langage de bataille) Perception Pistage Survie						Eloquence Rechargement rapide Tir de précision Tir en puissance Troublant					
Accès						Débouchés					
Ancien de village (A) Aristocrate (A) Baron du crime (A) Chef de bande (A) Chevalier de la Quête (A) Chevalier du Graal (A) Chevalier du Royaume (A) Démagogue (A) Intendant (A) Pèlerin exalté (A) Politicien (A) Vétéran (A) Yeoman (A)						Ancien de village (A) Bandit de grand chemin (A) Baron du crime (A) Chef de bande (A) Démagogue (A) Explorateur (A)					

SCALDE (B) 16											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5		5		5	10	5	10		2		
Compétences						Talents					
Baratin Charisme Comméragé Connaissances académiques (Histoire) Connaissances générales (Norsca) Connaissances générales (Désolations du Chaos) Expression artistique (au choix) Expression artistique (au choix) Langue (Norse) Langue (deux au choix) ou Ventriloquie Perception						Eloquence Imitation Intelligent Sociable					
Accès						Débouchés					
Bateleur (B) Homme lige (B)						Agitateur (A) Berserk norse (B) Bourgeois (B) Escroc (B) Maraudeur (B) Mercenaire (B) Métayer (A) Oracle (B) Pillard (B)					

SCRIBE (B) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
				10	10	10	5		2		
Compétences						Talents					
Comméragé ou Connaissances générales (Empire) Connaissances académiques (au choix) Langage secret (Langage de guilde) Langue (Bretonnien) Langue (Classique) Langue (Reikspiel) ou Langue (Tiléen) Lire/écrire Métier (Calligraphe) Perception						Linguistique					
Accès						Débouchés					
Acolyte de Tzeentch (B) Apprenti maître des runes (B) Apprenti Prophète Gris (B) Apprenti sorcier (B) Faussaire (A) Initié (B) Thaumaturge (A) Vendeur de journaux (B)						Agitateur (B) Apprenti maître des runes (B) Apprenti sorcier (B) Catéchiste (A) Chasseur cornu (B) Contremaître (A) Erudit (A) Initié (B) Moine mendiant (A) Navigateur (A) Percepteur (B) Plaideur (B)					

SEIGNEUR DES RUNES (A) 10											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
20	15	20	15	15	30	40	15	1	6		4
Compétences						Talents					
Charisme Commandement Comméragé Connaissances académiques (quatre au choix) Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Création de runes Esquive Evaluation Intimidation Langage mystique (Nain mystique) Langue (au choix) Langue (au choix) Langue (au choix) Lire/écrire Métier (au choix) Métier (au choix) Perception						Coups assommants ou Coups précis Maîtrise (au choix) Rune (au choix) Rune (au choix) Rune (au choix) Rune (au choix) Rune (au choix) Rune (au choix) Rune (au choix) Rune (au choix) Rune (au choix) Rune (au choix) Rune majeure (au choix) Rune majeure (au choix)					
Accès						Débouchés					
Maître des runes (A)						Capitaine (A) Maître de guilde (A)					

SEIGNEUR GRIS (A) 14											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
20	20	15	15	40	40	35	35	1	9		3
Compétences						Talents					
Commandement Connaissances académiques (au choix) Connaissances académiques (au choix) Connaissances académiques (au choix) Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Focalisation Intimidation Langage mystique (au choix) Langage mystique (au choix) Langage mystique (au choix) Langue (au choix) Langue (au choix) Langue (au choix) Langue (au choix) Lire/écrire Sens de la magie						Harmonie aethyrique Magie mineure (au choix) Magie mineure (au choix) Magie noire ou Sain d'esprit Mains agiles ou résistance accrue Méditation Orateur né Projectile puissant Sombre savoir (Warp)					
Accès						Débouchés					
Prophète Gris (A)											

SEIGNEUR HIEROGRAMMATE (A) 16											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
15	10	10	20		35	40	20	1	5		4
Compétences						Talents					
Connaissances académiques (au choix) Connaissances académiques (au choix) Connaissances académiques (au choix) Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Focalisation Intimidation Langage mystique (Démoniaque) Langue (au choix) Langue (au choix) Langue (au choix) Langue (au choix) Lire/écrire Sens de la magie						Dur à cuire Force accrue Guerrier né					
Accès						Débouchés					
Maître hiérogrammate (A)											

SEIGNEUR SORCIER (A) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
15	15	5	15	20	35	40	20		5		4
Compétences						Talents					
Charisme ou Intimidation Connaissances académiques (Magie) Connaissances académiques (au choix) Connaissances académiques (au choix) Connaissances académiques (au choix) Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Focalisation Langage mystique (Démoniaque) ou Langage mystique (Elfe mystique) Langage mystique (Magick) Langue (au choix) Langue (au choix) Langue (au choix) Langue (au choix) Lire/écrire Sens de la magie						Dur à cuire ou Mains agiles Harmonie aethyrique ou Projectile puissant Magie mineure (au choix) Magie mineure (au choix) Magie noire ou Méditation					
Accès						Débouchés					
Magister vigilant (A) Maître sorcier (A)						Ambassadeur (A) Explorateur (A) Maître de guilde (A)					

SEIGNEUR VAMPIRE (A) 19											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
35	20	30	30	30	30	35	30	3	11		3
Compétences						Talents					
Alphabet secret (au choix) // Charisme Commandement Connaissances académiques (quatre au choix) Connaissances générales (quatre au choix) Déplacement silencieux Dissimulation Equitation Escalade Escamotage Evaluation Filature Fouille Intimidation Langage secret (au choix) Langue (quatre au choix) Orientation Perception Pistage Préparation de poisons						Camouflage rural ou Camouflage urbain Contorsionniste Coups assommants Coups précis ou Science de la magie (au choix) Désarmement Etiquette Incantation de bataille ou Robuste Magie mineure (au choix) Magie mineure (au choix) Magie mineure (au choix) Magie mineure (au choix) Mains agiles ou Parade éclair Maîtrise (au choix) ou méditation Orateur né Résistance à la magie Résistance aux poisons Sans peur Troublant					
Accès						Débouchés					
Comte vampire (A)											

SENTINELLE HALFLING (B) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5	10		5	10		10			2		
Compétences						Talents					
Connaissances académiques (Nécromancie) ou connaissances générales (Empire) Déplacement silencieux Dissimulation Fouille Perception Pistage Survie						Camouflage rural ou Sur ses gardes Course à pied ou Intelligent Rechargement rapide ou Tir en puissance Maîtrise (Lance-pierres)					
Accès						Débouchés					
Chasseur (B) Collecteur de taxes (B) Milicien (B)						Agent du Suaire (A) Chasseur de primes (B) Chasseur de vampires (A) Mercenaire (B) Pisteur (A) Vagabond (B)					

SERGENT (A) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
20	15	10	10	10	10	10	20	1	4		
Compétences						Talents					
Commandement Comméragé Connaissances académiques (Stratégie/tactique) Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Equitation ou Natation Esquive Intimidation Langage secret (Langage de bataille) Langue (Tiléen) Perception						Combat de rue ou Lutte Coups assommants Coups puissants Grand voyageur ou Menaçant					
Accès						Débouchés					
Assassin (A) Bandit de grand chemin (A) Berserk norse (B) Cavalcadour (A) Champion (A) Champion de justice (A) Combattant des tunnels (B) Duelliste (A) Ecuyer (B) Egoutier (B) Franc-archer (A) Garde (B) Garde des profondeurs (B) Kossar kislevite (B) Matelot (B) Mercenaire (B) Milicien (B) Patrouilleur (B) Patrouilleur fluvial (B) Pèlerin exalté (A) Pisteur (A) Pistolier (A) Soldat (B) Streltsi (B) Tchékiste (B) Vétéran (A) Vierge de glace (A) Yeoman (A)						Canonnier (A) Capitaine (A) Champion de justice (A) Chevalier (A) Chevalier du Soleil (A) Chevalier panthère (A) Courtisan des Principautés (A) Croisé (A) Duelliste (A) Garde noir (A)					

SERVITEUR (B) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5		5		10	5	10	5		2		
Compétences						Talents					
Baratin Comméragé Conduite d'attelages ou Fouille Escamotage ou Lire/écrire Esquive Evaluation ou Marchandage Métier (Cuisinier) ou Soins des animaux Perception						Acuité auditive ou Fuite Dur à cuire ou Etiquette Résistance accrue ou Réflexes éclair					
Accès						Débouchés					
Allumeur de réverbères (B) Cénobite (B) Escroc (B) Grenouillère (B) Mercanti (B) Paysan (B)						Agitateur (B) Allumeur de réverbères (B) Aubergiste (A) Bourgeois (B) Espion (A) Mercanti (B) Messager (B) Valet (B) Voleur (B) Vendeur de journaux (B)					

SKAVEN NOIR (B) 14											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10		5	5	10		5			2		
Compétences						Talents					
Esquive Intimidation						Combat de rue Coups puissants Dur à cuire Maîtrise (Armes lourdes) Réflexes éclair ou Résistance accrue					
Accès						Débouchés					
						Gladiateur (B) Hors-la-loi (B) Mercenaire (B) Vermine de choc (A)					

SOLDAT (B) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10	10			10		5		1	2		
Compétences						Talents					
Commérage ou Jeu Conduite d'attelages ou Equitation Connaissances générales (Empire) ou Perception Esquive Intimidation Soins ou Soins des animaux						Adresse au tir ou Coups puissants Coups assommants ou Tir en puissance Coups précis ou Rechargement rapide Désarmement ou Sur ses gardes Maîtrise (Armes à feu) ou Maîtrise (Armes lourdes)					
Accès						Débouchés					
Chasseur (B) Collecteur de taxes (B) Dresseur d'ours (B) Flagellant (A) Garde (B) Gardien du temple (B) Messager (B) Tchékiste (B)						Cavalcadour (A) Chevalier du Champ Verdoyant (A) Eclaireur (B) Garde (B) Garde des profondeurs (B) Mercenaire (B) Raconteur (B) Sergent (A) Vagabond (B) Vétéran (A)					

SORCIER DE VILLAGE (B) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
			5	5	5	10	10		2	1	
Compétences						Talents					
Charisme ou Intimidation Emprise sur les animaux ou Métier (Apothicaire) Focalisation Fouille Hypnotisme ou Soins Marchandage ou Soins des animaux Perception Sens de la magie						Magie commune (Vulgaire) Magie vulgaire					
Accès						Débouchés					
Femme-médecine (B) Mystique (A) Mystique strigany (B)						Apothicaire (B) Apprenti sorcier (B) Charlatan (A) Envoûteur (A) Hors-la-loi (B) Initié (B) Oracle (B) Vagabond (B) Vitki (A)					

SORCIER DU CLAN ESHIN (A) 14											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
15	15		20	25	20	25	10		5		2
Compétences						Talents					
Connaissances académiques (Magie) Connaissances académiques (au choix) Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Focalisation Intimidation Langage mystique (Magick) Langue (au choix) Langue (au choix) Lire/écrire Sens de la magie						Harmonie aethyrique Incantation de bataille Magie mineure (au choix) Magie mineure (au choix) Magie noire ou Sain d'esprit Mains agiles ou Résistance accrue Maîtrise (Armes de jet) Méditation ou Projectile puissant Sombre savoir (Ruse)					
Accès						Débouchés					
Coureur d'égouts (A) Coureur nocturne (B)						Coureur d'égouts (A) Maître sorcier (A)					

SORCIERE DE GLACE (A) 22											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
15		5	20	15	30	40	15		6		4
Compétences						Talents					
Commandement ou Intimidation Connaissances académiques (Magie) Connaissances académiques (au choix) Connaissances générales (Kislev) Connaissances générales (au choix) Equitation ou Survie Focalisation Langage mystique (Magick) Langue (Kislevarin) Langue (au choix) Langue (au choix) Lire/écrire Perception Sens de la magie						Magie mineure (au choix) Magie mineure (au choix) Magie mineure (au choix) Mains agiles Menaçant ou Troublant					
Accès						Débouchés					
Vierge de glace (A)						Ambassadeur (A) Capitaine (A)					

SPADASSIN (B) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10		10		10		10		1	2		
Compétences						Talents					
Commérage ou Marchandage Equitation Esquive Intimidation						Combat de rue Coups assommants Coups précis Coups puissants Désarmement ou Sur ses gardes Menaçant ou Sociable					
Accès						Débouchés					
Chasseur de primes (B) Diestro estalien (B) Garde du corps (B) Gladiateur (B) Ramoneur (B) Régisseur (B)						Coupe-jarret (B) Duelliste (A) Gladiateur (B) Racketteur (A) Tchékiste (B) Voleur (B)					

STARAJA VEDMA (A) 22											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
		5	10	5	25	20	10		4		1
Compétences						Talents					
Commandement Connaissances académiques (Esprits) ou Connaissances académiques (Histoire) Connaissances générales (Kislev) ou Connaissances générales (Pays des Trolls) Intimidation Langage mystique (Magick) Langue (Ungol) Métier (Apothicaire), Métier (Herboriste) ou Préparation de poisons Perception ou Résistance à l'alcool Sens de la magie Soins						Dur à cuire ou Sain d'esprit Magie commune (Vedma) Magie mineure (au choix) Magie mineure (au choix) Magie mineure (au choix) Mains agiles Méditation					
Accès						Débouchés					
Femme-médecine (B)						Démagogue (A) Envoûteur (A) Matriarche vedma (A) Politicien (A)					

STRELTSI (B) 22											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10	10	5	5	5		5			2		
Compétences						Talents					
Commérage ou Jeu Connaissances académiques (Kislev) ou Perception Esquive Langue (Kislevarin)						Adresse au tir ou tireur d'élite Maître artilleur ou Sur ses gardes Maîtrise (Armes à poudre) Maîtrise (Armes lourdes) Rechargement rapide ou Tir en puissance					
ccès						Débouchés					
Garde (B) Kossar kislevite (B)						Cavalier ailé (A) Chasseur de primes (B) Garde (B) Mercenaire (B) Sergent (A) Tchékiste (B) Vétéran (A)					

TCHEKISTE (B) 22											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10	5	5	5	5	5	5			2		
Compétences						Talents					
Commandement Connaissances académiques (Loi) ou Intimidation Connaissances générales (Kislev) Equitation Esquive ou Filature Fouille Perception Pistage						Coups assommants ou Coups puissants Désarmement ou Maîtrise (Armes à poudre) Menaçant					
Accès						Débouchés					
Coupe-jarret (B) Garde (B) Kossar kislevite (B) Spadassin (B) Streltsi (B)						Bourreau (A) Espion (A) Garde (B) Geôlier (B) Mercenaire (B) Racketteur (A) Sergent (A) Soldat (B) Vétéran (A)					

TECHNOMAGE (A) 14											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
15	20	10	10	30	30	15	5	1	7		
Compétences						Talents					
Conduite d'attelages ou Equitation Connaissances académiques (Ingénierie) Connaissances académiques (Science) Connaissances générales (au choix) Langue (au choix) Langue (au choix) Lire/écrire) Métier (Arquebusier) Métier (Forgeron) Perception						Adresse au tir Ingénierie technomage Maître artiller Maîtrise (Armes mécaniques) ou Maîtrise (Armes à poudre) Tireur d'élite Tir de précision					
Accès						Débouchés					
Grande griffe (A) Ingénieur (A) Pistolier (A)						Bourreau (A) Chef de clan (A) Mercenaire (B) Vétéran (A)					

THAUMATURGE (A) 10											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10	10	10	10	15	15	20	20		4		2
Compétences						Talents					
Charisme Commérage Connaissances académiques (Démonologie) ou Connaissances académiques (Nécromancie) Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Déguisement Dissimulation Equitation ou Natation Focalisation Fouille Hypnotisme ou Lire/écrire Marchandage Métier (Apothicaire) ou Métier (Herboriste) Perception Sens de la magie Soins						Dur à cuire ou Résistance accrue Magie noire Sombre savoir (au choix)					
Accès						Débouchés					
Envoûteur (A) Vitki (A)						Apprenti sorcier (B) Charlatan (A) Hors-la-loi (B) Scribe (B) Vagabond (B)					

TIRAILLEUR (B) 14											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5	10			10	10	5			2		
Compétences						Talents					
Connaissances académiques (Ingénierie) Connaissances générales (Skavens) Déplacement silencieux Dissimulation Escalade Survie						Camouflage souterrain Maître artilleur Maîtrise (Armes à poudre) Rechargement rapide					
Accès						Débouchés					
Artisan (B) Garde (B) Guerrier des clans (B)						Artisan (B) Garde du corps (B) Grande griffe (A) Ingénieur (A) Mercenaire (B) Pistolier (A)					

TISSERUINE (A) 16											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5	5		5	10	20	25	10		3		2
Compétences						Talents					
Connaissances académiques (Démonologie) Connaissances académiques (au choix) Connaissances générales (au choix) Equitation ou Natation Focalisation Fouille Intimidation Langage mystique (Démoniaque) Langage mystique (Magick) Langue (au choix) Langue (au choix) Perception Sens de la magie						Harmonie aethyrique Magie mineure (au choix) Magie mineure (au choix) Magie mineure (au choix) Magie noire Mains agiles ou Résistance accrue Méditation ou Projectile puissant Sombre savoir (au choix) Valeureux					
Accès						Débouchés					
Malédicteur (B)						Ecorcheur d'âmes (A)					

TRAFIQUANT DE CADAVRES (B) 01											
A	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5	5	5		10		10			2		
Compétences						Talents					
Alphabet secret (Voleur) Commérage ou Marchandage Conduite d'attelages Déplacement silencieux Escalade Fouille Perception						Code de la rue ou Sain d'esprit Fuite Résistance aux maladies					
Accès						Débouchés					
Acolyte de Nurgle (B) Apothicaire (B) Chiffonnier (B) Chirurgien barbier (B) Embaumeur (B) Fossoyeur (B) Guerrier des clans (B) Ramasseur de fumier (B) Ratier (B)						Etudiant (B) Monte-en-l'air (A) Ratier (B) Receleur (A) Voleur (B)					

TUEUR DE DEMONS (A) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
40		30	30	20		30		2	8		
Compétences						Talents					
Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Escalade Esquive Intimidation Résistance à l'alcool						Parade éclair Troublant					
Accès						Débouchés					
Tueur de géants (A)											

TUEUR DE GEANTS (A) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
25		15	15	10		20		1	6		
Compétences						Talents					
Connaissances générales (au choix) Esquive Intimidation Perception Résistance à l'alcool						Coups précis Maîtrise (Fléaux) Résistance aux poisons Sans peur					
Accès						Débouchés					
Tueur de trolls (B)						Tueur de démons (A)					

TUEUR DE MORTS (A) 19											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
35	35	15	20	15	30	5		2	6		
Compétences						Talents					
Connaissances académiques (Nécromancie) Déplacement silencieux Dissimulation Filature Intimidation Pistage Survie Torture						Camouflage rural ou Camouflage urbain Valeureux Coup au but Coups précis Coups puissants Force accrue ou Résistance accrue Frénésie Maîtrise (Arbalètes) ou Maîtrise (Armes de jet) Maîtrise (Armes lourdes) Menaçant Rechargement rapide ou Tir en puissance Réflexes éclair Sans peur Sixième sens Troublant					
Accès						Débouchés					
Agent du Suaire (A) Chasseur de vampires (A) Chevalier du Corbeau (A) Flagellant (A) Garde noir (A) Répurgateur (A)											

TUEUR DE TROLLS (B) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10		5	5	5		10		1	3		
Compétences						Talents					
Esquive Intimidation Résistance à l'alcool						Combat de rue Coups puissants Désarmement ou Sur ses gardes Dur à cuire Maîtrise (Armes lourdes) Réflexes éclair ou Résistance accrue					
Accès						Débouchés					
Gladiateur (B)						Tueur de géants (A)					

VAGABOND (B) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5	10			10	5		5		2		
Compétences						Talents					
Alphabet secret (Rôdeur), Alphabet secret (Voleur), Expression artistique (Chanteur), Expression artistique (Conteur) ou Expression artistique (Danseur) Commérage, Langage secret (Langage des rôdeurs) ou Langage secret (Langage des voleurs) Connaissances générales (Bretonnie), Connaissances générales (Estalie), Connaissances générales (Kislev) ou Connaissances générales (Tilée) Déplacement silencieux Marchandage ou Natation Orientation Perception ou Soins Survie						Camouflage rural ou Course à pied Grand voyageur Sens de l'orientation ou Tireur d'élite					
Accès						Débouchés					
Anachorète (B) // Bateleur (B) Berger gasconnais (B) // Bûcheron (B) Cénobite (B) // Charbonnier (B) Chasseur cornu (B) // Chef de meute (B) Chirurgien barbier (B) Coureur nocturne (B) Ecumeur des marais (B) Emissaire elfe (B) Envoûteur (A) Gardien tribal (B) Grenouillère (B) Guerrier des clans (B) Herrimault (B) Hors-la-loi (B) Malandrin (B) Maresquier (B) Mercanti (B) Monte-en-l'air (A) Nomade de la steppe (B) Oracle (B) Pèlerin (B) Pèlerin du Graal (B) Pèlerin exalté (A) Pénitent (B) Sentinelle halfling (B) Soldat (B) Sorcier de village (B) Thaumaturge (A)						Bateleur (B) Berger gasconnais (B) Bûcheron (B) Chiffonnier (B) Ecumeur des marais (B) Guerrier des clans (B) Homme d'armes (B) Joueur (B) Malandrin (B) Moine (A) Pèlerin du Graal (B) Pisteur (A) Raconteur (B) Ramasseur de fumier (B) Voleur (B)					

VALET (B) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
				10	10	5	10		2		
Compétences						Talents					
Baratin Comméragé, Langue (Bretonnien) ou Langue (Reikspiel) Connaissances académiques (Généalogie/héraldique) Evaluation Fouille Lire/écrire Marchandage Perception						Dur en affaires ou Grand voyageur Etiquette Sang-froid ou Sociable					
Accès						Débouchés					
Bourgeois (B) Serviteur (B)						Bedeau (A) Ecuyer (B) Escroc (B) Etudiant (B) Héraut (A) Intendant (A)					

VAMPIRE NOUVEAU-NE (A) 19 variantes											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10		20	15	20	10	10	10		5		
Compétences						Talents					
Commandement Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Esquive Fouille Langue (au choix) Langue (au choix) Perception Sens de la magie Torture											
Accès						Débouchés					
						Comte vampire (A)					

VENDEUR DE JOURNAUX (B) 08											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5	5			10	5		10		2		
Compétences						Talents					
Baratin ou Escamotage Charisme Commérage Connaissances générales (Empire) Expression artistique (Conteur) Lire/écrire Marchandage Perception						Code de la rue ou Combat de rue Eloquence					
Accès						Débouchés					
Bourgeois (B) Etudiant (B) Messager (B) Paysan (B) Serviteur (B)						Agitateur (B) Bateleur (B) Démagogue (A) Escroc (B) Fanatique (B) Messager (B) Scribe (B)					

VERMINE DE CHOC (A) 14											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
15	5	10	10	15		10	5	1	4		
Compétences						Talents					
Commandement ou Evaluation Esquive Fouille Intimidation Perception						Camouflage souterrain Coups précis Force accrue ou Résistance accrue Guerrier né Maîtrise (Fléaux) Menaçant Robuste Valeureux					
Accès						Débouchés					
Skaven noir (B)						Fanatique (B) Garde du corps (B) Grande griffe (A) Mercenaire (B) Vétéran (A)					

VETERAN (A) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
20	20	10	10	15		15		1	6		
Compétences						Talents					
Comméragé Connaissances générales (Empire) Esquive Intimidation Jeu Langage secret (Langage de bataille) Perception Résistance à l'alcool						Coups précis ou Rechargement rapide Coups puissants ou Tir en puissance Force accrue ou Résistance accrue Maîtrise (au choix) Maîtrise (au choix)					
Accès						Débouchés					
Acolyte de Khorne (B) // Archer monté (A) Baleinier (B) // Berger gasconnais (B) Berserk norse (B) // Canonnier (A) Cavalier ailé (A) // Chef de guerre (A) Chevalier du Champ Verdoyant (A) Chevalier panthère (A) Combattant des tunnels (B) Coureur d'égouts (A) // Croisé (A) Ecuyer (B) // Egoutier (B) Flagellant (A) // Frère à la cape (A) Garde des profondeurs (B) // Gardien tribal (B) Gladiateur (B) // Grande griffe (A) Herrimault (B) // Homme d'armes (B) Homme lige (B) // Hors-la-loi (B) Kossar kislevite (B) // Maître corrupteur (A) Maître des runes (A) Mercenaire (B) Naufrageur (B) Pèlerin exalté (A) Pillard (B) Pistolier (A) Porterune (B) Soldat (B) Streltsi (B) Tchékiste (B) Technomage (A) Vermine de choc (A) Vierge de glace (A)						Ataman (A) Champion (A) Champion de justice (A) Chef de bande (A) Croisé (A) Franc-archer (A) Frère à la cape (A) Sans-visage (A) Sergent (A)					

VIERGE DE GLACE (A) 22											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5			10	5	20	25	10		4		2
Compétences						Talents					
Commandement ou Intimidation Connaissances académiques (Magie) Connaissances générales (Kislev) Equitation ou Survie Focalisation Langage mystique (Magick) Langue (Kislevarin) Lire/écrire ou Orientation Perception Sens de la magie						Magie mineure (au choix) Magie mineure (au choix) Magie mineure (au choix) Méditation ou Projectile puissant Sain d'esprit ou Valeureux Sang-froid Tradition des sorcières (Glacé)					
Accès						Débouchés					
Apprentie sorcière (B)						Courtisan (A) Envoûteur (A) Pisteur (A) Sergent (A) Sorcière de glace (A) Vétéran (A)					

VITKI (A) 16											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
15	10	10	10	10	15	25	20	1	5		2
Compétences						Talents					
Dressage Expression artistique (Conteur) Focalisation Hypnotisme Intimidation Langue mystique (Démoniaque) Langue (Langage sombre) Perception Sens de la magie Survie						Magie mineure (au choix) Magie mineure (au choix) Magie noire Méditation Menaçant Orateur né Vil ensorcellement					
Accès						Débouchés					
Envoûteur (A) Oracle (B) Sorcier de village (B)						Malédicteur (B) Thaumaturge (A)					

VOLEUR (B) 01											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5	5			15	5		10		2		
Compétences						Talents					
Alphabet secret (Voleur) ou Langage secret (Langage des voleurs) Charisme ou Escalade Crochetage ou Jeu Déguisement ou Evaluation Déplacement silencieux Dissimulation Escamotage ou Lire/écrire Fouille Perception						Calcul mental ou Connaissance des pièges Camouflage urbain ou Code de la rue					
Accès						Débouchés					
Arrimeur (B) Bateleur (B) Bourreau (A) Collecteur de taxes (B) Contrebandier (B) Coureur nocturne (B) Escroc (B) Guerrier des clans (B) Herrimault (B) Hors-la-loi (B) Milicien (B) Mystique strigany (B) Naufrageur (B) Percepteur (B) Pilleur de tombes (B) Ratier (B) Serviteur (B) Spadassin (B) Trafiquant de cadavres (B) Vagabond (B)						Bateleur (B) Charlatan (A) Coureur nocturne (B) Escroc (B) Investigateur verénéen (A) Joueur (B) Monte-en-l'air (A) Pilleur de tombes (B) Ramoneur (B) Receleur (A)					

YEOMAN (A) 12											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
25	10	10	10	10	10	10		1	6		
Compétences						Talents					
Commérage Connaissances générales (Bretonnie) Déplacement silencieux Dissimulation Equitation Esquive Intimidation Jeu Langage secret (Langage de bataille) Perception Résistance à l'alcool Soins des animaux Survie						Camouflage rural Coups assommants Force accrue ou Résistance accrue Maîtrise (Armes lourdes) Maîtrise (au choix)					
Accès						Débouchés					
Berger gasconnais (B) Homme d'armes (B) Ingénieur de siège (A) Maresquier (B) Mercenaire (B)						Ancien de village (A) Chef de bande (A) Guerrier des clans (B) Mercenaire (B) Pisteur (A) Sans-visage (A) Sergent (A)					

Chevalier variantes

Compétences et talents supplémentaires :

Manann : Canotage, Natation, Navigation

Morr (Garde noir) : Connaissances académiques (Nécromancie),
Menaçant, Perception

Myrmidia (Ordre du Soleil) : Connaissances générales (Estalie ou
Tilée, Grand voyageur, Maîtrise (au choix))

Myrmidia (Ordre de la Lance de Vertu) : Connaissances
générales (Estalie ou Tilée, Guerrier né, Maîtrise (au choix))

Sigmar : Commandement, Etiquette, Intimidation

Ulric : Frénésie, Intimidation, Menaçant

Verena : Langage secret (au choix), Langue (au choix), Perception,
Sain d'esprit

Compagnon sorcier variantes

Compétence supplémentaire :

Bête : Emprise sur les animaux

Mort : Intimidation

Feu : Commandement

Cieux : Connaissances académiques (Astronomie)

Vie : Survie

Lumière : Soins

Métal : Connaissances académiques (Science)

Ombres : Dissimulation

Chaos : Langage mystique (Démoniaque)

Nécromancie : Connaissances académiques (Nécromancie)

Fanatique variantes

Talents modifiés :

Frère-loup : Coups puissants ou Force accrue, Dur à cuire,
Eloquence, Frénésie

Initié variantes

Compétences et talents supplémentaires :

Dazh : Sens de l'orientation

Gunndred : Intimidation

Händrich : Evaluation

Manann : Natation

Morr : Intimidation

Myrmidia : Connaissances académiques (Stratégie/tactique), Coups précis

Ranald : Escamotage

Shallya : Soins

Sigmar : Connaissances générales (Nains)

Taal et Rhya : Survie

Tor : Valeureux

Ulric : Coups puissants

Ursun : Dressage

Verena : Perception

Prêtre variantes

Compétences et talents supplémentaires :

Dazh : Connaissances académiques (Astronomie), Métier (Cuisinier), Survie

Gundred : Menaçant, Soins des animaux, Torture

Händrich : Dur en affaires, Intelligent, Marchandage

Manann :

Aucun ordre : Canotage, Métier (Charpentier naval), Navigation

Chevaliers Navigateurs ou Fils de Manaan : Natation

Ordre de l'Albatros : Connaissances académiques (Astronomie), Orientation, Sens de l'orientation

Morr :

Aucun ordre : Connaissances académiques (Nécromancie), Menaçant, Métier (Embaumeur)

Augures : Baratin, Charisme, Connaissances académiques (Science)

Garde noire : Connaissances académiques (Nécromancie), Menaçant, Perception

Prophète des Derniers Jours : Menaçant, Orientation, Survie

Myrmidia :

Aucun ordre : Commandement, Maîtrise (trois au choix)

Ordre du Soleil : Connaissances générales (Estalie ou Tilée), Grand voyageur, Maîtrise (au choix)

Ordre de l'Aigle : Commandement, Connaissances académiques (Stratégie/tactique), Maîtrise (au choix)

Ordre de la Lance de Vertu : Connaissances générales (Estalie ou Tilée), Guerrier né, Maîtrise (au choix)

Ordre de la Furie : Commandement, Frénésie, Maîtrise (au choix)

Ordre de la Clairvoyance Véritable : Chance, Connaissances académiques (Astronomie, Stratégie/tactique), Connaissances générales (Estalie ou Tilée)

Ranald :

Aucun ordre : Chance, Déplacement silencieux, Dissimulation

Les Bienfaiteurs : Charisme, Code de la rue, Crochetage, Etiquette

La Confrérie : Dur en affaires, Evaluation, Langage secret (Langage de culte), Marchandage

Les Doigts Crochus : Coups assommants, Filature, Intimidation, Jeu

Shallya : Métier (Apothicaire), Métier (Herboriste), résistance aux maladies

Sigmar :

Ordre de l'Enclume : Connaissances (Droit, Théologie), Langue (Khazalid)

Ordre de la Flamme Purificatrice : Intimidation, Langue (Khazalid), Torture

Ordre du Marteau d'Argent : Commandement, Langue (Khazalid), Maîtrise (Armes lourdes)

Ordre des Templiers de Sigmar : Langue (Khazalid), Maîtrise (Armes à poudre), Torture

Ordre de la Torche : Commandement, Etiquette, Langue (Khazalid)

Sœurs de la Foi et de la Chasteté : Intimidation, Langue (Khazalid), Maîtrise (Armes lourdes)

Taal et Rhya :

Aucun ordre : Emprise sur les animaux, orientation ; Sens de l'orientation

Chasseurs cornus : Course à pied ou Résistance accrue, Dur à cuire, Frénésie

Coueurs des bois : Dur à cuire, Perception, Pistage, Résistance à l'alcool

Filles de Rhya : Perception, Sang-froid, Soins

Tor : Commandement, Maîtrise (Armes lourdes), Menaçant

Ulric :

Aucun ordre : Frénésie, Intimidation, Maîtrise (Armes lourdes)

Ordre des Chevaliers du Loup Blanc : Frénésie, Intimidation, Menaçant

Ordre du Loup Hurlant : Frénésie, Intimidation, Maîtrise (Armes lourdes)

Ordre du trône de l'Hiver : Frénésie, résistance accrue, Survie

Ursun : Force accrue, Pistage, Survie

Verena :

Aucun ordre : Connaissances académiques (deux au choix),

Hypnotisme, Langage secret (au choix)

Gardiens des Lois : Connaissances académiques (deux au choix),
Langage secret (au choix), Langue (Classique)

Ordre des Mystères : Grand voyageur, Langage secret (au choix),
Langue (au choix), Sain d'esprit

Porteurs de la Balance : Charisme, Connaissances académiques
(droit), Eloquence, Langage secret (au choix)

Templier de Verena : Langage secret (au choix), Langue (au choix),
Perception, Sain d'esprit

Vampire nouveau-né variantes

Compétences supplémentaires :

Dragon de Sang : Charisme, Commérag, Connaissances
académiques (Généalogie/héraldique), Connaissances académiques
(Histoire), Connaissances académiques (Stratégie/tactique),
équitation, Escalade, Evaluation, Intimidation

Lahmiane : Charisme, Commérag, Connaissances académiques
(Arts), Connaissances académiques (Généalogie/héraldique),
Connaissances académiques (Histoire), Connaissances académiques
(Nécromancie), Connaissances académiques (Philosophie),
Déguisement, Déplacement silencieux, Dissimulation, Equitation,
Escalade, Évaluation, Expression artistique (deux au choix), Filature,
Focalisation, Intimidation, Langage mystique (Magick), Lire/écrire,
Marchandage, Préparation de poisons

Nécrarque : Charisme, Commérag, Connaissances académiques
(Astronomie, Généalogie/héraldique, Histoire, Magie,
Nécromancie), Déplacement silencieux, Dissimulation, Équitation,
Escamotage, Évaluation, Filature, Focalisation, Intimidation,
Langage mystique (Magick), Lire/écrire, Préparation de poisons

Stryge : Dissimulation

Von Carstein : Charisme, Commérag, Connaissances académiques
(astronomie, généalogie/héraldique, histoire, nécromancie),
Équitation, Escalade, Évaluation, Filature, Focalisation,
Intimidation, Langage mystique (Magick)

Indépendant : Charisme, Commérag, Déguisement, Déplacement
silencieux, Dissimulation, Escalade, Évaluation, Filature,
Intimidation

Talents supplémentaires :

Dragons de Sang : Coups assommants, Coups précis, Coups
puissants, Désarmement, Maîtrise (Armes de cavalerie, Armes
lourdes), Parade éclair

Lahmiane : Sur ses gardes, Éloquence, Étiquette, Intrigant, Magie
commune (Occulte), Magie noire, Maîtrise (Armes de parade)

Nécrarque : Harmonie aethyrique, Magie commune (Occulte),
Magie mineure (deux au choix), Magie noire, Mains agiles,
Méditation, Sombre savoir (Nécromancie)

Stryge : Camouflage rural, Coups puissants, Frénésie

Von Carstein : Désarmement, Éloquence, Intrigant, Magie
commune (Occulte), Magie noire, Maîtrise (Armes d'escrime, Armes
de parade), Orateur né

PRETRE CLOITRE (A) 20 variantes											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5	5	5	10	10	15	20	15		4		1
Compétences						Talents					
Charisme Commérage Connaissances académiques (au choix) Connaissances académiques (Théologie) Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Equitation ou Natation Focalisation Langage mystique (Magick) Langue (au choix) Langue (au choix) Lire/écrire Perception Sens de la magie Soins						Fuite Magie commune (Divine) Orateur né					
Accès						Débouchés					
Agent du Suaire (A) Bedeau (A) Chantre (A) Chevalier du Champ Verdoyant (A) Flagellant (A) Garde noir (A) Initié (B) Moine (A) Moine mendiant (A)						Bedeau (A) Catéchiste (A) Chantre (A) Chevalier du Soleil (A) Erudit (A) Exorciste (A) Flagellant (A) Garde noir (A) Intendant (A) Investigateur verénéen (A) Prêtre consacré (A) Prêtre-guerrier (A)					

PRETRE ORDINAIRE (A) 20 variantes											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10	10	10	10	10	10	20	15		5		
Compétences						Talents					
Charisme Commérage Connaissances académiques (au choix) Connaissances académiques (au choix) Connaissances académiques (Théologie) Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Equitation ou Natation Langage mystique (Magick) Langue (au choix) Langue (au choix) Lire/écrire Perception Sens de la magie Soins						Coups assommants ou Coups précis Orateur né Résistance à la magie					
Accès						Débouchés					
Agent du Suaire (A) Bedeau (A) Chantre (A) Chevalier du Champ Verdoyant (A) Flagellant (A) Garde noir (A) Initié (B) Moine (A) Moine mendiant (A)						Bedeau (A) Catéchiste (A) Chantre (A) Chevalier du Soleil (A) Erudit (A) Exorciste (A) Flagellant (A) Garde noir (A) Intendant (A) Investigateur verénéen (A) Prêtre consacré (A) Prêtre-guerrier (A)					

PRETRE CONSACRE CLOITRE (A) 20											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10	10	10	10	15	20	25	20	1	5		2
Compétences						Talents					
Charisme Commérag Connaissances académiques (au choix) Connaissances académiques (au choix) Connaissances académiques (Théologie) Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Equitation ou Natation Focalisation Langage mystique (Magick) Langue (au choix) Langue (au choix) Sens de la magie Soins						Grand voyageur Harmonie aethyrique ou Méditation Inspiration divine (au choix) Magie mineure (au choix) Magie mineure (au choix) Mains agiles					
Accès						Débouchés					
Exorciste (A) Prêtre (A)						Abbé (A) Bedeau (A) Catéchiste (A) Chantre (A) Chevalier du Soleil (A) Démagogue (A) Erudit (A) Exorciste (A) Flagellant (A) Grand prêtre (A) Prêtre-guerrier (A) Répurgateur (A)					

PRETRE CONSACRE ORDINAIRE (A) 20											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
15	15	15	10	15	15	25	20	1	6		
Compétences						Talents					
Charisme Commérag Connaissances académiques (au choix) Connaissances académiques (au choix) Connaissances académiques (au choix) Connaissances académiques (Théologie) Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Equitation ou Natation Langage mystique (Magick) Langue (au choix) Langue (au choix) Perception Soins						Combat de rue ou Fuite Coups assommants ou Coups précis Coups puissants ou Grand voyageur Sain d'esprit Sens aiguisés Valeureux					
Accès						Débouchés					
Exorciste (A) Prêtre (A)						Abbé (A) Bedeau (A) Catéchiste (A) Chantre (A) Chevalier du Soleil (A) Démagogue (A) Erudit (A) Exorciste (A) Flagellant (A) Grand prêtre (A) Prêtre-guerrier (A) Répurgateur (A)					

GRAND PRETRE CLOITRE (A) 20											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10	10	15	15	25	30	30	25	1	6		3
Compétences						Talents					
Charisme Commérage Connaissances académiques (au choix) Connaissances académiques (au choix) Connaissances académiques (au choix) Connaissances académiques (Théologie) Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Equitation ou Natation Focalisation Intimidation Langage mystique (Magick) Langue (au choix) Langue (au choix) Langue (au choix) Sens de la magie Soins						Etiquette Harmonie aethyrique ou Méditation Magie mineure (au choix) Magie mineure (au choix) Mains agiles ou Sain d'esprit Projectile puissant					
Accès						Débouchés					
Abbé (A) Prêtre consacré (A) Prêtre-guerrier (A)						Abbé (A) Chantre (A) Erudit (A) Politicien (A) Répurgateur (A)					

GRAND PRETRE ORDINAIRE (A) 20											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
20	20	20	15	20	20	30	25	1	7		
Compétences						Talents					
Charisme Commérage Connaissances académiques (au choix) Connaissances académiques (au choix) Connaissances académiques (au choix) Connaissances académiques (au choix) Connaissances académiques (Théologie) Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Equitation ou Natation Intimidation Langage mystique (Magick) Langue (au choix) Langue (au choix) Langue (au choix) Perception Soins						Coups puissants ou grand voyageur Etiquette Intrigant Menaçant ou Tir en puissance Robuste Sans peur					
Accès						Débouchés					
Abbé (A) Prêtre consacré (A) Prêtre-guerrier (A)						Abbé (A) Chantre (A) Erudit (A) Politicien (A) Répurgateur (A)					

ABBE LANCEUR DE SORTS (A) 20											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
10		10	10	10	30	25	20		6		2
Compétences						Talents					
Charisme Commérage Connaissances académiques (Théologie) Connaissances académiques (au choix) Connaissances académiques (au choix) Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Focalisation Langage mystique (Magick) Langue (Classique) Langue (au choix) Langue (au choix) Lire/écrire Perception Sens de la magie Soins Soins des animaux						Harmonie aethyrique ou Méditation Inspiration divine (au choix) Intelligent Magie mineure (au choix) Magie mineure (au choix) Orateur né Sain d'esprit					
Accès						Débouchés					
Erudit (A) Grand prêtre (A) Prêtre consacré (A) Moine mendiant (A)						Erudit (A) Grand prêtre (A)					

MOINE MENDIANT LANCEUR DE SORTS (A) 20											
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	M	Mag
5		5	5	10	25	15	15		4		1
Compétences						Talents					
Connaissances académiques (Théologie) Connaissances académiques (au choix) Connaissances académiques (au choix) Connaissances générales (au choix) Connaissances générales (au choix) Focalisation Langage mystique (Magick) Langue (Classique) Langue (au choix) Langue (au choix) Lire/écrire Perception Sens de la magie Soins Soins des animaux						Linguistique Magie commune (Divine)					
Accès						Débouchés					
Erudit (A) Etudiant (B) Initié (B) Médecin (A) Moine (A) Scribe (B)						Abbé (A) Chantre (A) Démagogue (A) Erudit (A) Fanatique (B) Intendant (A) Médecin (A) Moine (A) Prêtre (A)					