

Les athées dans Warhammer

Dans un monde comme celui de Warhammer, la religion occupe une place prépondérante, et certains clercs pieux peuvent de manière spectaculaire démontrer l'existence de leur divinité, en faisant surgir du feu, de la glace, des loups etc, cependant cela n'interdit pas la création d'un personnage athée. Le fanatisme et la brutalité de certains inquisiteurs, l'attitude louche de clercs influents comme la matriarche Camille Dauphina, qui fait ressembler le clergé de Manann à une guilde marchande, engendrent la méfiance et le rejet des religieux, ce qui pousse à rejeter les idées qu'ils défendent. L'athée peut croire dans la magie, et ne réfute pas forcément l'existence des dieux, mais il affirme qu'ils n'interviennent pas dans la vie des humains. Pour un athée les clercs sont soit des magiciens superstitieux, qui refusent de comprendre que la magie est une force que l'homme peut dominer, soit des manipulateurs qui font croire à autrui, que leur capacité à utiliser la magie n'est pas un talent personnel que l'on ne peut pas affiner avec de l'entraînement, mais un don seulement accessible à une poignée d'élus choisis par une force supérieure. Si certains mages deviennent fous en utilisant la magie, ce n'est pas parce qu'une divinité les a corrompus, mais qu'ils ont été trop imprudents en manipulant les vents de la magie. Les malédictions divines qui frappent les incroyants et les hérétiques, sont des sorts lancés par des mages qui font passer leurs vengeance personnelles, pour des châtements divins, et aucunement la manifestation de la colère d'un dieu. Les démons ne sont pas des représentants des dieux du Chaos, mais des mutants puissants. L'athéisme peut être causé par des événements qui font perdre espoir, comme la guerre, la perte de proches, le dégoût face aux comportements de ses supérieurs, mais aussi la réflexion, autrement dit un athée est capable d'être heureux. Il arrive que des prêtres, suite à un traumatisme, ou une révélation choquante, comme par exemple découvrir que son mentor ou le pape de son culte est dépravé ou corrompu, basculent dans l'athéisme. Les athées sont souvent humains, mais l'athéisme est un concept accessible pour tous les membres d'une race intelligente, quelque soit leur âge ou leur statut social. Certains athées sont très discrets, tandis que d'autres veulent inciter un maximum de personnes à adopter leur vision du monde.

Un maître du jeu peut accorder des grâces divines, comme une hausse temporaire de caractéristiques, ou donner des points de destin à un joueur qui joue athée. Si son personnage est cohérent, il peut s'attirer les faveurs de deux dieux, Zuvassin et Necoho, le premier apprécie la façon dont les athées minent l'autorité des organisations religieuses, le second est motivé par son hostilité à l'égard de toute forme de religion. Ces dieux n'ont pas besoin de prières ou, d'autres marques de dévotion pour rendre service à quelqu'un, la seule condition pour obtenir leur soutien, est de favoriser la réalisation de leurs plans.

Le refus des athées de croire dans l'existence de dieux qui influencent la vie des gens, a un effet sur la magie des prêtres et des esclaves d'une divinité du Chaos, elle la rend moins efficace voire totalement inopérante. Le Chaos la source du pouvoir des dieux, réagit en fonction des pensées, si des humains ou, des elfes ou... refusent de croire que des dieux agissent sur le monde matériel, le Chaos empêche les dieux d'influer sur la vie des hommes, et amenuise les pouvoirs de ceux dont la magie est liée aux dieux, les prêtres et les démons. Un athée à moins de cinquante mètres d'un serviteur d'un dieu qui lance un sort, oblige celui-ci à faire un jet de force mentale en opposition avec celle de l'athée, en cas d'échec il doit effectuer un jet de 1 D100, en fonction des résultats le malus varie :

0-10 : Le sort est activé, mais sa portée, ses dégâts ou son effet guérisseur sur les points de vie, est divisée par deux.

11-90 : La magie échoue.

90-99 : Pendant 1 D 4 rounds aucun pouvoir n'est activable.

100 : Une quête doit être effectuée, pour retrouver la capacité d'utiliser la magie.

Attention la faculté particulière des athées agit sur les ennemis, et les alliés. En outre des personnages particulièrement puissants comme les prêtres de niveau 4, les démons majeurs, les prophètes gris... ne sont pas affectés par les athées. Les druides, les chamans, les sorcières noires, les skavens du clan Pestilens, s'avèrent aussi gênés que les prêtres, pour lancer des sorts en présence des athées.