

- Dérobeur de Tzeentch -

Description :

Les Dérobeurs de Tzeentch volent armes, or et bijoux. Ils dénichent les vieux grimoires, subtilisent les artefacts, remplacent un objet innocent par un objet corrompu. Si le culte a besoin de quelque chose, il peut compter sur les dérobeurs pour le trouver. Si la ruse ne suffit pas, les Dérobeurs utilisent la menace, le chantage ou la force pour obtenir les biens convoités. Nombreux sont les badauds qui croyaient avoir affaire à un simple pickpocket et qui maintenant mangent les pissenlits par la racine. Ce que Tzeentch veut, le Dérobeur lui ramène.

Profil Principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10 %	+10 %	-	+5 %	+15 %	+5 %	+5 %	+10 %
Profil Secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

Compétences :

Nom	PC	CA	Nom	PC	CA
Crochetage			Escamotage		
Déguisement			Evaluation		
Déplacement silencieux			Fouille		
Dissimulation			Perception		
Escalade					

Talents :

Nom	Nom
Agile* (+1D10 % en Agilité)	Connaissance des pièges
Camouflage urbain	

* : gagnée lors de la cérémonie de passage à la nouvelle carrière (nécessite 100 XP par Compétence)

Dotations : Armure légère (gilet de cuir), besace, outils de crochetage, 10 m de corde

Accès : Cultiste de Tzeentch

Débouchés : Infiltrateur de Tzeentch

Spécial : Seuls les cultistes de Tzeentch ayant au moins une mutation peuvent se tourner vers cette carrière

Plan : Dérobeur de Tzeentch => Infiltrateur de Tzeentch => Tueur de Tzeentch => Exécuteur Abominable de Tzeentch

Coût : 2600 XP Max (1400 XP de caractéristiques; 1200 XP de compétences/talents) - depuis un personnage vierge en caractéristiques

- Infiltrateur de Tzeentch -

Description :

Les Infiltrateurs de Tzeentch sont les yeux et les oreilles des cultes de Tzeentch. S'insinuant dans tous les endroits, du taudis au château, ils épient, dérobent les richesses, déposent les objets compromettants nécessaires aux chantages. Ils sont passés maître dans l'art du déguisement et risquent souvent leur vie au service du Dieu du Changement. Certains infiltrèrent même des cultes d'autres Dieux du Chaos pour étudier leurs plans et permettre aux Magus de Tzeentch de les contrecarrer.

Profil Principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+15 %	+15 %	+5 %	+10 %	+20 %	+15 %	+20 %	+20 %
Profil Secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+4	-	-	-	-	-	-

Compétences :

Nom	PC	CA	Nom	PC	CA
Charisme			Escalade		
Commérage			Escamotage		
Connaissances générales (deux au choix)			Expression artistique (acteur)		
Crochetage			Filature		
Déguisement			Langage secret (un au choix)		
Déplacement silencieux			Langue (trois au choix)		
Dissimulation			Lecture sur les lèvres		

Talents :

Nom	Nom
Fuite	Linguistique
Illusion de Tzeentch* (+10% sur Déguisement et Dissimulation)	Sixième sens
Intrigant	

* : gagnée lors de la cérémonie de passage à la nouvelle carrière (nécessite 100 XP par Compétence)

Dotations : Accessoires de déguisement, 4 pigeons voyageurs

Accès : Dérobeur de Tzeentch

Débouchés : Tueur de Tzeentch

Spécial : Pour devenir Infiltrateur de Tzeentch, le personnage doit avoir gagné au moins une récompense du Chaos

Plan : Dérobeur de Tzeentch => Infiltrateur de Tzeentch => Tueur de Tzeentch => Exécuteur Abominable de Tzeentch

Coût : 3100 XP Min (1500 XP de caractéristiques; 1600 XP de compétences/talents) - depuis un Dérobeur de Tzeentch - 3700 XP Max (1500 XP de carac.; 2200 XP de c/t si tout est pris)

- Tueur de Tzeentch -

Description :

Déséquilibrer les organisations religieuses, faire basculer le gouvernement d'une Principauté Frontalière ou dissoudre un culte de Nurgle ne nécessitent souvent qu'un ou deux « accidents mortels », petits coups d'aiguille dans la Trame du Destin. Le Tueur de Tzeentch est en charge de l'élimination des personnes qui font obstacle au Changement, les garants de l'ordre établi. Il se faufile jusqu'à sa cible et la foudroie d'un coup d'arme empoisonnée. De temps en temps, le Tueur de Tzeentch joue un peu avec sa victime, la torturant avec finesse pour obtenir quelques informations, en promettant au malheureux de l'épargner... Ah, l'espoir ! Ils devraient tous savoir que leur destin est de mourir. Le Tueur de Tzeentch aime bien leur rappeler cette vérité.

Profil Principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+ 25 %	+ 25 %	+ 15 %	+ 15 %	+ 30 %	+ 20 %	+ 20 %	+ 20 %
Profil Secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+ 2	+ 6	-	-	-	-	-	-

Compétences :

Nom	PC	CA	Nom	PC	CA
Déguisement			Filature		
Déplacement silencieux			Lecture sur les lèvres		
Dissimulation			Perception		
Escalade			Préparation de poisons		
Esquive			Torture		

Talents :

Nom	Nom
Adresse au Tir	Maîtrise (armes de parade)
Combattant virevoltant	Parade éclair
Coups puissants	Rechargement rapide
Crachat acide*	Résistance aux poisons
Maîtrise (arme de jet)	Sur ses gardes

* : gagnée lors de la cérémonie de passage à la nouvelle carrière (nécessite 100 XP par Compétence)

Dotations : Filet, grappin, 10 m de corde, 4 doses de poison (au choix), 1 arme du Chaos

Accès : Infiltrateur de Tzeentch

Débouchés : Exécuteur Abominable de Tzeentch

Spécial : Pour devenir Tueur de Tzeentch, le personnage doit avoir gagné au moins deux récompenses du Chaos

Plan : Dérobeur de Tzeentch => Infiltrateur de Tzeentch => Tueur de Tzeentch => Exécuteur Abominable de Tzeentch

Coût : 2600 XP Min (1300 XP de caractéristiques; 1300 XP de compétences/talents) - depuis un Infiltrateur de Tzeentch - 3300 XP Max (1300 XP de carac.; 2000 XP de c/t si tout est pris)

- Exécuteur Abominable de Tzeentch -

Description :

La simple menace d'envoyer un Exécuteur Abominable de Tzeentch suffit à remettre au pas tous ceux ayant tendance à oublier leur engagement pris envers le Maître du Hasard. Que ce soit parmi les cultes ou les tribus d'Hommes-bêtes, des légendes circulent : des dizaines de serviteurs du Chaos retrouvés égorgés à l'aube car ils n'avaient pas suivis la voie indiquée par le Maître, des chefs de hordes assassinés au sein de leur campement, des guerriers réduits en une bouillie infâme dégoulinant de leur armure... Personne n'en a jamais vus, mais aucun n'oserait douter à voix haute de leur existence. Les Exécuteurs Abominables de Tzeentch ne se chargent que des meurtres les plus difficiles, les plus spectaculaires, les plus sanguinolents. Ils délèguent les autres aux Tueurs de Tzeentch, qui préfèrent mourir sur leur propre lame que d'avouer un échec à un Exécuteur.

Profil Principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+30 %	+30 %	+20 %	+20 %	+40 %	+25 %	+25 %	+25 %
Profil Secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+3	+8	-	-	-	-	-	-

Compétences :

Nom	PC	CA	Nom	PC	CA
Commandement			Langue (langage sombre)		
Esquive			Préparation de poisons		
Filature			Torture		
Intimidation					

Talents :

Nom	Nom
Ambidextre	Maîtrise (fléaux)
Coups précis	Menaçant
Dur à cuire	Réflexes éclair
Guerrier né	Résistance accrue
Invisible*	Résistance à la magie
Maîtrise (arme lourdes)	Robuste

* : gagnée lors de la cérémonie de passage à la nouvelle carrière (nécessite 100 XP par Compétence)

Dotations : 2 armes du Chaos, 1 armure magique, 1 arc magique

Accès : Tueur de Tzeentch

Débouchés : Aucun

Spécial : Pour devenir Exécuteur Abominable de Tzeentch, le personnage doit avoir gagné au moins trois récompenses du Chaos

Plan : Dérôbeur de Tzeentch => Infiltréur de Tzeentch => Tueur de Tzeentch => Exécuteur Abominable de Tzeentch

Coût : 2700 XP Min (1200 XP de caractéristiques; 1500 XP de compétences/talents) - depuis un Tueur de Tzeentch - 3100 XP Max (1200 XP de carac.; 1900 XP de c/t si tout est pris)