

- Homme-Garou de Tzeentch -

Description :

En absorbant un breuvage constitué de sang et de morceaux de chair d'une Horreur Rose de Tzeentch, un homme entame un long cycle de transformation physique intérieure, celui des Changeurs de Formes de Tzeentch, devenant en quelque sorte des incarnations humaines du Dieu du Changement. Entamer et parcourir ce cycle est extrêmement risqué, les étapes de transformation pouvant être mortelles. L'Homme-Garou de Tzeentch apprend à maîtriser le changement de forme le plus grossier, celui d'homme-bête. Cette forme permet aux cultes de manipuler les tribus d'hommes-bêtes pour accomplir leurs plans machiavéliques. Les Hommes-Garous ont certaines crises de douleur dues à la mutation permanente de leurs corps ; ils ont l'habitude de noyer ces douleurs dans l'alcool.

Profil Principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10 %	-	+10 %	+10 %	+10 %	-	+10 %	-

Profil Secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
-	+5	-	-	-	-	-	-

Compétences :

Nom	PC	CA	Nom	PC	CA
Connaissances générales (hommes-bêtes)			Orienteation		
Escalade			Pistage		
Esquive			Résistance à l'alcool		
Intimidation			Survie		
Langue (langage sombre)			Transformation en Vraigor (FM) - si échec attendre 1D10/3 heures avant de réessayer		

Talents :

Nom	Nom
Coups précis	Griffes aiguisées (+1 en Attaque, +10 en CC)*
Coups puissants	Lutte
Dur à cuire	Résistance accrue
Force Accrue	

* : gagné lors de la cérémonie de passage à la nouvelle carrière (nécessite 100 XP)

Dotations : Bâton, armure légère (veste de cuir), deux bouteilles d'alcool fort.

Accès : Cultiste de Tzeentch

Débouchés : Changeur de Tzeentch

Spécial : Seuls les cultistes de Tzeentch ayant au moins une mutation peuvent se tourner vers cette carrière. Les Changeurs de Forme de Tzeentch ne peuvent pas porter d'armure métallique ni combattre avec des armes métalliques

Plan : Homme-Garou de Tzeentch => Changeur de Tzeentch => Transmutateur de Tzeentch => Métamorphe Ultime de Tzeentch

Coût : 3200 XP (1500 XP de caractéristiques ; 1700 XP de compétences/talents) - depuis un personnage vierge en caractéristiques

- Changeur de Tzeentch -

Description :

En absorbant une nouvelle fois le breuvage constitué de sang et de morceaux de chair d'une Horreur Rose de Tzeentch, un Homme-Garou peut devenir un Changeur de Tzeentch. Hélas, cette transformation peut échouer et donner à la place de nouvelles mutations non contrôlées (20% de probabilité). Un Homme-Garou peut réessayer autant de fois qu'il le désire, jusqu'à ce qu'il réussisse ou jusqu'à ce que son corps s'effondre sous le poids de la corruption du Chaos (il devient alors un *Enfant du Chaos*). Le Changeur de Tzeentch peut remplacer temporairement tout humanoïde. Il est à cet égard un des agents les plus importants pour les opérations criminelles ou les manipulations politiques opérées par le culte. Le corps d'un Changeur est à la fois souple et très robuste. Cette souplesse lui permet de déformer son visage et le rendre terrifiant.

Profil Principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+ 20 %	-	+ 15 %	+ 20 %	+ 15 %	+ 5 %	+ 20 %	-

<u>Profil Secondaire</u>							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
-	+7	-	-	-	-	-	-

Compétences :

Nom	PC	CA	Nom	PC	CA
<i>Changeforme (durée : 1D10/3 * FM minutes ; test FM si blessé, 1D10 * 10 minutes entre 2 Changeforme)*</i>			Filature		
Déplacement silencieux			Langue (1 au choix)		
Dissimulation			Perception		
Esquive			Transformation en Vraigor (FM) - si échec attendre 1D10/3 heures avant de réessayer		
Intimidation			Visage d'épouvante (6 fois / jour) - provoque la terreur pendant 6 rounds		

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

Talents :

Nom	Nom
Acuité auditive	Coups assommants
Acuité visuelle	Sixième sens
Camouflage rural	Vision nocturne

Dotations : Bâton, armure légère (veste de cuir), capeline réversible bleu/doré de qualité exceptionnelle.

Accès : Homme-Garou de Tzeentch

Débouchés : Transmutateur de Tzeentch

Spécial : Pour devenir Changeur de Tzeentch, le personnage doit avoir gagné au moins une récompense du Chaos. Les Changeurs de Forme de Tzeentch ne peuvent pas porter d'armure métallique ni combattre avec des armes métalliques

Plan : Homme-Garou de Tzeentch => Changeur de Tzeentch => Transmutateur de Tzeentch => Métamorphe Ultime de Tzeentch

Coût : 2500 XP Min (1100 XP de caractéristiques ; 1400 XP de compétences/talents) - depuis un Homme Garou - 2700 XP Max (1100 XP de carac.; 1600 XP de c/t si tout est pris)

- Transmutateur de Tzeentch -

Description :

En absorbant encore une fois le breuvage constitué de sang et de morceaux de chair d'une Horreur Rose de Tzeentch, un Changeur peut devenir un Transmutateur de Tzeentch. Cette fois-ci la probabilité que la transformation échoue et donne à la place de nouvelles mutations est de 30%. Un Changeur peut réessayer autant de fois qu'il le désire, jusqu'à ce qu'il réussisse ou jusqu'à ce que son corps s'effondre sous le poids de la corruption du Chaos (il devient alors un Enfant du Chaos). Le Transmutateur de Tzeentch peut cacher toutes ses mutations, respirer sous l'eau et dispose de plusieurs bras. Il devient de fait un individu extrêmement difficile à démasquer et à arrêter. Il est la clé de voûte des opérations les plus complexes du culte.

Profil Principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+30 %	-	+20 %	+30 %	+20 %	+10 %	+30 %	+5 %

<u>Profil Secondaire</u>							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
-	+9	-	-	-	-	-	-

Compétences :

Nom	PC	CA	Nom	PC	CA
Changeforme (durée : 1D10/3 * FM minutes ; test FM si blessé, 1D10 * 10 minutes entre 2 Changeforme)			Hypnotisme		
Commandement			Langue (1 au choix)		
Déplacement silencieux			Lire / écrire		
Dissimulation			Respiration aquatique (FM) - utilisation de branchies ; 1D10 x 10 minutes entre 2 essais		
Esquive					

Talents :

Nom	Nom
Bras multiples *	Imitation
Combattant virevoltant	Sans peur
Contorsionniste	Sens aiguisés
Illusion de normalité étendue (fonctionne pendant les combats)	

* : gagné lors de la cérémonie de passage à la nouvelle carrière (nécessite 100 XP)

Dotations : Bâton, armure légère (veste de cuir), objet magique.

Accès : Changeur de Tzeentch

Débouchés : Métamorphe ultime de Tzeentch

Spécial : Pour devenir Transmutateur de Tzeentch, le personnage doit avoir gagné au moins deux récompense du Chaos. Les Changeurs de Forme de Tzeentch ne peuvent pas porter d'armure métallique ni combattre avec des armes métalliques

Plan : Homme-Garou de Tzeentch => Changeur de Tzeentch => Transmutateur de Tzeentch => Métamorphe Ultime de Tzeentch

Coût : 2400 XP Min (1200 XP de caractéristiques ; 1200 XP de compétences/talents) - depuis un Changeur - 2800 XP Max (1200 XP de carac. ; 1600 XP de c/t si tout est pris)

- Métamorphe ultime de Tzeentch -

Description :

En absorbant une dernière fois le breuvage constitué de sang et de morceaux de chair d'une Horreur Rose de Tzeentch, un Transmutateur peut devenir un Métamorphe ultime de Tzeentch. Cette fois-ci la probabilité que la transformation échoue et donne à la place de nouvelles mutations est de 40%. Un Transmutateur peut réessayer autant de fois qu'il le désire, jusqu'à ce qu'il réussisse ou jusqu'à ce que son corps s'effondre sous le poids de la corruption du Chaos (il devient alors un Enfant du Chaos). Le Métamorphe Ultime de Tzeentch peut faire apparaître les Ailes du Hurlleur, et devient ainsi capable de voler. La simple apparition d'un Métamorphe ultime en vol peut faire fuir toute un village. Au sommet de sa maîtrise corporelle, il est capable de choisir trois mutations de Tzeentch et d'éliminer toute mutation indésirable. Il devient un être terriblement dangereux.

Profil Principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+ 40 %	-	+ 30%	+ 40 %	+ 30 %	+ 20 %	+ 40 %	+ 10 %

Profil Secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
-	+ 12	-	-	-	-	-	-

Compétences :

Nom	PC	CA	Nom	PC	CA
Commandement			Langue (2 au choix)		
Déplacement silencieux			Mutations (3 au choix) (FM)		
Dissimulation			Perception		
Hypnotisme					

Talents :

Nom	Nom
Ailes du Hurlleur (Vol avec M*2, test E si blessé en vol)*	Réflexes éclairs
Frénésie	Résistance aux maladies
Guerrier né	Résistance aux poisons
Menaçant	

* : gagné lors de la cérémonie de passage à la nouvelle carrière (nécessite 100 XP)

Dotations : Bâton, armure légère (veste de cuir), capeline deux objets magiques.

Accès : Transmutateur de Tzeentch

Débouchés : Aucun

Spécial : Pour devenir Métamorphe Ultime de Tzeentch, le personnage doit avoir gagné au moins trois récompense du Chaos. Les Changeurs de Forme de Tzeentch ne peuvent pas porter d'armure métallique ni combattre avec des armes métalliques

Plan : Homme-Garou de Tzeentch => Changeur de Tzeentch => Transmutateur de Tzeentch => Métamorphe Ultime de Tzeentch

Coût : 2800 XP Min (1600 XP de caractéristiques ; 1200 XP de compétences/talents) - depuis un Transmutateur - 3300 XP Max (1600 XP de carac.; 1700 XP de c/t si tout est pris)