

## - Guerrier de Tzeentch -

### Description :

Les Guerriers de Tzeentch sont des individus qui quittent leurs attaches pour se dévouer complètement au Dieu du Chaos Tzeentch. Ils sont étroitement liés à leur dieu, ce que montre bien la corruption de leur corps. Bien qu'ils se soient voués au service du Dieu du Changement, ils conservent une partie de leur souvenir et de leur identité. L'objectif d'un Guerrier de Tzeentch est d'obtenir le rang de Champion et de posséder sa propre suite de combattants afin d'accomplir les méfaits les plus sombres au nom de l'Architecte du Destin.

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
+ 1	+ 4	-	-	-	-	-	-

### Compétences :

Nom	PC	CA	Nom	PC	CA
Commandement			Orientation		
Confusion Bestiale (3 fois / jour) (test sous FM) *			Perception		
Equitation			Pistage		
Fouille			Soin des animaux		
Intimidation			Survie		
Langue (norse, kurgan ou hung)					

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

### Talents :

Nom	Nom
Coups précis	Maîtrise (un type d'armes au choix)
Coups puissants	Sens de l'orientation

**Dotations :** Armure lourde (armure de plaques), fléau d'armes, arme à deux mains ou lance de cavalerie, arme à une main et bouclier

**Accès :** Cultiste de Tzeentch

**Débouchés :** Chevalier de Tzeentch, Vétéran, Champion, Bourreau

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

**Plan :** Guerrier de Tzeentch => Chevalier de Tzeentch => Aspirant Champion de Tzeentch => Champion de Tzeentch

**Coût :** 3000 XP (1500 XP de caractéristiques ; 1500 XP de compétences/talents si tout est pris) - depuis un perso vierge en caractéristiques

## - Chevalier de Tzeentch -

### Description :

Les Chevaliers de Tzeentch sont des Guerriers de Tzeentch qui ont si bien servi leur maître (chef de culte, Champion de Tzeentch) qu'ils ont été récompensés pour leurs efforts exceptionnels. Bien sûr ce n'est pour eux qu'une étape, car leur objectif est d'être Champion et de ne plus dépendre de personne, excepté de leur Dieu. En contrepartie de cette promotion, les Chevaliers de Tzeentch commencent à oublier de petits détails de leur passé. Ils peuvent se rappeler d'événements essentiels, mais rarement de détails précis au sujet de gens ou de lieux, sauf s'ils revêtent une importance certaine.

Profil Principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+ 20 %	+ 5 %	+ 20 %	+ 20 %	+ 20 %	+ 5 %	+ 15 %	+ 5 %
Profil Secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+ 1	+ 6	-	-	-	-	-	-

### Compétences :

Nom	PC	CA	Nom	PC	CA
Commandement			Intimidation		
Connaissances générales (Norsca)			Langage mystique (démoniaque)		
Equitation ou Navigation			Langue (langage sombre, norse, kurgan ou hung)		
Esquive			Perception		
Faveur de Tzeentch (3 fois/jour) (test sous FM) * + 10% CC, F ou E pendant 6 rounds			Survie		

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

### Talents :

Nom	Nom
Dur à Cuire	Maîtrise (un type d'armes au choix)
Elu du Chaos	Menaçant

**Dotations :** Armure lourde (armure de plaques), fléau d'armes, arme à deux mains ou lance de cavalerie, arme à une main et bouclier

**Accès :** Guerrier de Tzeentch

**Débouchés :** Aspirant champion de Tzeentch (l'emprise de Tzeentch est trop profonde pour choisir une autre voie)

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

**Plan :** Guerrier de Tzeentch => Chevalier de Tzeentch => Aspirant Champion de Tzeentch => Champion de Tzeentch

**Coût :** 2300 XP Min (1400 XP de caractéristiques ; 900 XP de compétences/talents) - depuis un Guerrier de Tzeentch ayant pris Equitation - 2800 XP Max (1400 XP de carac.; 1400 XP de c/t si tout est pris)

## - Aspirant champion de Tzeentch -

### Description :

Le statut d'Aspirant champion est souvent le mieux que puissent espérer les Guerriers de Tzeentch, car la plupart dépassent rarement ce grade avancé. La raison en est simple : les Champions de Tzeentch éliminent tous ceux qu'ils considèrent comme leurs rivaux, massacrant tout Aspirant champion pour assurer leur pérennité à la tête de leurs armées. Par conséquent, bien des Aspirants champions évitent ou fuient les Champions pour fonder leur propre troupe. Malheureusement, cette avancée sous l'égide de Tzeentch brouille leur passé originel et ils commencent à s'enfoncer dans le Chaos. Ils ne se souviennent que des détails les plus pertinents de leur passé et beaucoup assument une nouvelle identité pour remplacer celle qu'ils ont perdue.

Profil Principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+30 %	+15 %	+30 %	+30 %	+20 %	+10 %	+20 %	+10 %
Profil Secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+2	+8	-	-	-	-	-	-

### Compétences :

Nom	PC	CA	Nom	PC	CA
Commandement			Langage mystique (démoniaque)		
Connaissances générales (deux au choix)			Langue (trois au choix)		
Equitation ou Navigation			Perception		
Esquive			Survie		
Intimidation					

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

### Talents :

Nom	Nom
Grand Voyageur	Maîtrise (deux types d'armes au choix)
Guerrier né	Sang-froid
Guerrier Frénétique (mutation) *	Téléportation (mutation) *

**Dotations :** Armure lourde (armure de plaques), fléau d'armes, arme à deux mains ou lance de cavalerie, arme à une main et bouclier, objet magique, 2D10 disciples

**Accès :** Chevalier de Tzeentch

**Débouchés :** Champion de Tzeentch (l'emprise de Tzeentch est trop profonde pour choisir une autre voie)

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

**Plan :** Guerrier de Tzeentch => Chevalier de Tzeentch => Aspirant Champion de Tzeentch => Champion de Tzeentch

**Coût :** 2500 XP Min (1400 XP de caractéristiques ; 1100 XP de compétences/talents) – depuis un Chevalier de Tzeentch – 3200 XP Max (1400 XP de carac. ; 1800 XP de c/t si tout est pris)

## - Champion de Tzeentch -

### Description :

Les Champions de Tzeentch comptent parmi les guerriers les plus redoutés du Vieux Monde. Dotés de puissantes armes et protégés par leur blasphématoire armure du Chaos, ils peuvent résister aux pires attaques et vaincre presque n'importe quel adversaire. Ils dirigent des troupes et peuvent s'allier à des seigneurs de guerre plus puissants si la situation l'exige. Etant donné que ce sont les ennemis jurés de toute civilisation, les Champions sont rares, mais ceux qui ont atteint ce rang sont assurément puissants. Ils n'ont aucun souvenir de leur passé, tout entier consumés par la puissance du Chaos qui coule dans leurs veines. Ils prennent un nouveau nom et une nouvelle identité pour remplacer celle qu'ils ont perdue. Ne sont pas rares les Champions qui ont massacré leur propre famille sans le savoir.

Profil Principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+40 %	+25 %	+35 %	+35 %	+25 %	+15 %	+30 %	+15 %
Profil Secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+2	+9	-	-	-	-	-	-

### Compétences :

Nom	PC	CA	Nom	PC	CA
Connaissances générales (trois au choix)			Langage mystique (démoniaque)		
Esquive			Langue (deux au choix)		

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

### Talents :

Nom	Nom
Bras multiples (mutation) * => A: +1, E: +10%	Sans peur
Eloquence	Sens aiguisés
Force accrue	Sociable
Pseudo-démon (mutation) * => Vol et Vision nocturne	Sur ses gardes
Résistance accrue	Troublant
Rompue au Chaos	

**Dotations :** Armure du Chaos, arme magique, objet magique, troupe de guerriers

**Accès :** Aspirant champion de Tzeentch

**Débouchés :** Champion exalté de Tzeentch (l'emprise de Tzeentch est trop profonde pour choisir une autre voie)

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

**Plan :** Guerrier de Tzeentch => Chevalier de Tzeentch => Aspirant Champion de Tzeentch => Champion de Tzeentch

**Coût :** 2800 XP Min (1200 XP de caractéristiques ; 1600 XP de compétences/talents) - depuis un Aspirant Champion de Tzeentch - 3000 XP Max (1200 XP de carac. ; 1800 XP de c/t si tout est pris)