

- Initié de Tzeentch -

Description :

Tzeentch est la plus grande source de magie du Chaos. Le plus commun des mortels peut devenir très puissant avec la bénédiction du Maître du Changement. L'Initié de Tzeentch se voit accorder une intelligence supérieure par le Dieu Sombre (au prix de la corruption de son cerveau, bien sûr) lui permettant d'étudier la Magie Noire dès le début de la formation. L'Initié de Tzeentch doit gagner une récompense du Chaos avant de monter dans l'estime de son dieu et d'accéder à la carrière suivante. Il reçoit cette récompense quand il accomplit un exploit empreint de courage ou quand il l'emporte sur ses ennemis. Ce faisant il attire l'Œil de Tzeentch, et quand cet orbe dément se pose sur lui, l'Initié peut s'attendre à une grande récompense ou à une punition tout aussi spectaculaire (ainsi est la nature du Chaos). Mais la récompense est telle que le jeu en vaut la chandelle.

Profil Principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
-	-	-	-	+5%	+10%	+15%	+5%
Profil Secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
-	+2	-	-	-	+1	-	-

Compétences :

Nom	PC	CA	Nom	PC	CA
Connaissances Académiques (démonologie)			Langue ou Métier (une/un au choix)		
Déguisement			Lire / écrire		
Focalisation			Perception		
Fouille			Sens de la magie		
Langage mystique (démoniaque)					

Talents :

Nom	Nom
Corruption contrôlée	Magie commune (Chaos)
Harmonie aethyrique ou Mains agiles	Magie noire
Intelligent ou Résistance accrue	Résistance à la magie
Intelligence foudroyante* (+2D10 % en Int)	

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

Dotations : Bâton, symbole religieux de Tzeentch, tenue de cultiste

Accès : Au choix

Débouchés : Acolyte de Tzeentch, Escroc, Etudiant, Erudit, Scribe

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

Plan : Initié de Tzeentch => Acolyte de Tzeentch => Magus de Tzeentch => Catachyste de Tzeentch

Coût : 2600 XP Max (1000 XP de caractéristiques; 1600 XP de compétences/talents si tout est pris) - depuis un personnage vierge en caractéristiques

- Acolyte de Tzeentch -

Description :

L'Initié de Tzeentch devenu Acolyte commence à acquérir les compétences nécessaires à la réalisation des plus grands desseins de Tzeentch, comme la destruction des ordres établis et des lois. Les Acolytes de Tzeentch sont partout, du prêtre qui veille sur un autel de Sigmar au magister qui a l'oreille du Comte. Ce sont des personnages insidieux, qui orchestrent leurs machinations avec le plus grand soin pour mener l'Empire à sa perte.

Profil Principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5%	+5%	-	-	+5%	+20%	+20%	+20%
Profil Secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
-	+3	-	-	-	+2	-	-

Compétences :

Nom	PC	CA	Nom	PC	CA
Charisme ou Commandement			Focalisation		
Commérage ou Intimidation			Lire / écrire		
Connaissances Académiques (une au choix)			Perception		
Connaissances Générales (une au choix) ou Déguisement			Préparation de Poisons		
Evaluation			Sens de la magie		

Talents :

Nom	Nom
Dur en affaires ou Harmonie aethyrique	Magie mineure (2 au choix)
Eloquence	Rompu au Chaos
Etiquette	Sang-froid
Grand Voyageur ou Intelligent	Séduisant* (+1D10 % en Soc, +5 % Charisme)
Intrigant	Sombre savoir (Tzeentch)
Linguistique	

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

Dotations : Beaux atours, dague, symbole religieux de Tzeentch, tenue de cultiste

Accès : Au choix

Débouchés : Agitateur, Artisan, Bourgeois, Contrebandier, Escroc, Etudiant, Guerrier du Chaos, Magus de Tzeentch, Noble, Scribe

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

Plan : Initié de Tzeentch => Acolyte de Tzeentch => Magus de Tzeentch => Catachyste de Tzeentch

Coût : 2600 XP Min (1000 XP de caractéristiques; 1600 XP de compétences/talents) - depuis un Initié de Tzeentch avec Harmonie Aethyrique - 3100 XP Max (1000 XP de carac.; 2100 XP de c/t si tout est pris)

- Magus de Tzeentch -

Description :

Les Magi de Tzeentch comptent parmi les plus redoutables de tous les cultistes. Lucides et déterminés, ils mettent en branle des machinations à plusieurs niveaux d'intrigue leur permettant de s'en prendre à l'intégrité de l'Empire. La plupart de ces individus corrompus occupent des places de premier plan et sont donc très influents. Leur maîtrise de la magie est supérieure aux membres des Collèges de Magie, grâce à l'appui de Tzeentch. Ce sont des adversaires redoutables et leurs ennemis périssent sans même connaître leur existence.

Profil Principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10 %	+10 %	+5 %	+5 %	+10 %	+40 %	+20 %	+30 %
Profil Secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+5	-	-	-	+3	-	-

Compétences :

Nom	PC	CA	Nom	PC	CA
Baratin			Focalisation		
Charisme			Intimidation		
Commandement			Langage mystique (deux au choix)		
Commérage			Langue (trois au choix)		
Connaissances Académiques (deux au choix)			Lire / écrire		
Connaissances Générales (deux au choix)			Perception		
Déguisement			Sens de la magie		
Evaluation			Sombre savoir (Chaos)		

Talents :

Nom	Nom
Dur en affaires ou Harmonie aethyrique	Menaçant
Malin sorcier* (+1 en Mag)	Orateur né
Magie mineure (deux au choix)	Projectile puissant
Méditation	Valeureux

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

Dotations : Beaux atours, culte, dague, symbole religieux de Tzeentch, tenue de cultiste, 1 objet magique

Accès : Acolyte de Tzeentch

Débouchés : Cataclyste de Tzeentch

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

Plan : Initié de Tzeentch => Acolyte de Tzeentch => Magus de Tzeentch => Cataclyste de Tzeentch

Coût : 3100 XP Min (1700 XP de caractéristiques; 1400 XP de compétences/talents) - depuis un Acolyte de Tzeentch avec Déguisement - 3700 XP Max (1700 XP de carac.; 2000 XP de c/t si tout est pris)

- Catachyste de Tzeentch -

Description :

Les Catachystes sont de la même étoffe que les Champions du Chaos. Ils peuvent invoquer les pires démons et anéantir des légions entières grâce à leur magie impie, devenant les réceptacles vivants de l'énergie brute du Chaos. Les Magi devenant Catachystes ouvrent leur esprit à cette énergie brute, entamant un voyage sans retour. L'esprit du Catachyste est ravagé par ce déferlement de puissance, devient à tout jamais inféodé à Tzeentch et perd toute humanité. Les Catachystes emploient souvent des démons pour accomplir leur volonté et ce sont des recrues très prisées dans toute horde du Chaos.

Profil Principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+15 %	+15 %	+5 %	+15 %	+20 %	+40 %	+40 %	+30 %
Profil Secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
-	+6	-	-	-	+4	-	-

Compétences :

Nom	PC	CA	Nom	PC	CA
Connaissances Académiques (quatre au choix)			Langage mystique (trois au choix)		
Intimidation			Langue (deux au choix)		

Talents :

Nom		Nom	
Hideux* (= donne le Talent Terrifiant)			
Magie mineure (trois au choix)			

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

Dotations : Familier démoniaque, 1D10 grimoires, 3 objets magiques, symbole religieux de Tzeentch, 1D10/2 démons invoqués

Accès : Magus de Tzeentch

Débouchés : Aucun

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

Plan : Initié de Tzeentch => Acolyte de Tzeentch => Magus de Tzeentch => Catachyste de Tzeentch

Coût : 2500 XP Min (1200 XP de caractéristiques; 1300 XP de compétences/talents) - depuis un Magus de Tzeentch -
2600 XP Max (1200 XP de carac.; 1400 XP de c/t si tout est pris)