
Kazidon le Diplomate

*Profils pour la 1^{ère} version de Warhammer JDR.
Par groule (groule@hotmail.com)*

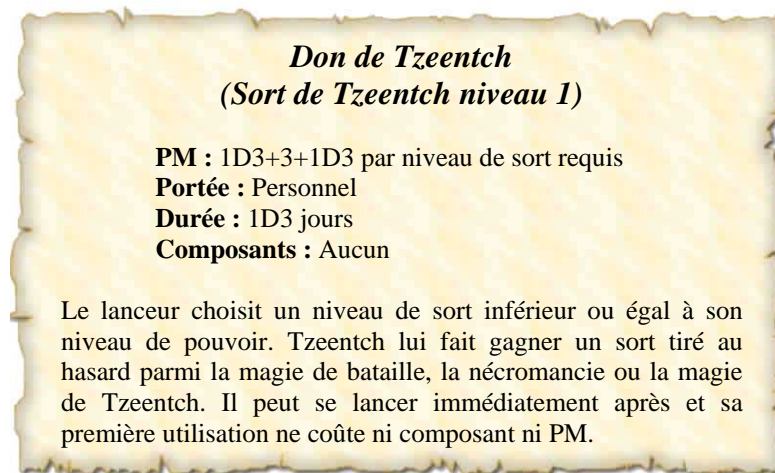
Ici ne vous sont présentés uniquement que quelques détails des profils à modifier pour que le scénario soit adapté à la première édition de Warhammer. Le reste sera laissé à l'imagination du MJ.

Ganz Weissman : Marchand (Cultiste de Tzeench)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	35	4	4	10	55	1	33	43	60	60	65	45

Compétences : Alphabétisation, Calcul mental, Commerce, Equitation, Evaluation, Magikane et incantations – magie chaotique (Tzeentch) niveau 1.

Dotations (sur lui) : 200 Co, 100 Co en bijoux, anneau de force de combat (11 PM), épée, habits riches.



Oberon : Aubergiste

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	34	41	3	3	8	35	1	45	41	35	41	41	45

Compétences : Fermentation, Acuité auditive, Baratin.

Dotations : 200 Co en biens divers.

Kazidon : Démon mineur de Tzeench

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	35	35	4	3	8	60	1	89	89	95	89	89	73

Alignement : Chaotique ... ascendant honnête...

Sectateurs de tzeench

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	39	25	4	4	7	35	1	31	39	45	45	45	33

Quelques sorts de magie mineure.

Dotations : voir V2.

Victor Grumman : Démoniste niveau 2

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	31	4	3	10	45	1	43	51	65	51	65	35

Compétences : (voir livre des règles p145)

Dotations : 100 Co en bijoux, composants, demeure rurale.

Sorts connus : Immobilisation des démons, Conjuraison de démons mineurs, Evocation de démons mineurs, Arrêt de l'instabilité démonique.

Handicap : Grande paranoïa.

Hals Kūpfels : Chasseur de démons

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	41	3	4	8	45	1	30	45	55	55	50	25

Compétences : Alphabétisation, Théologie, Langage secret – Magikane, Pistage, Camouflage rural et urbain, Flair du démon.

Dotations : Vêtements sombres, composants, bourse contenant 17 Co, un collier mystique (25 Co), épée magique (sans pouvoirs).

Sorts connus (Magie démonique niveau 1) : Conjuraison d'un démon mineur, immobilisation des démons, Zone de protection démonique.

Cet homme, comme beaucoup d'autres, vit dans le secret et dans l'ombre car il représente une menace pour les adeptes de la magie démonique. Il appartient à une confrérie secrète. Les PJ n'en sauront pas plus sur ses origines son apprentissage, si ce n'est qu'on ne peut devenir chasseur de démons qu'en ayant des dons de médiums. A noter qu'il maîtrise quelque peu la magie et n'utilise que des sorts de bannissement et de protection.

Flair du démon

Cette compétence se pratique de la même manière que Divination sauf qu'elle est quasi infaillible et réservée aux chasseurs de démons. Le personnage doit être en contact avec un lieu ou un objet propre au démon pour percevoir des informations.