

JE SUIS AFFILIÉ À TZINNTCH

Je suis membre d'une secte, et oui, c'est comme ça. On a beau se voiler la face, ça ne fait aucun doute. Je suis attiré par la puissance, et je ne suis pas là pour rigoler. Grâce à mon appartenance au culte, je dispose d'une puissance accrue dans le domaine de la magie, des sorts plus dangereux, et j'ai des ristournes sur l'équipement... Mais bon, il y a quelques points négatifs, effectivement. J'ai perdu une partie de ma santé dans les études, et ça me coûte une fortune. Il faut bien faire vivre les maîtres de l'ordre, et entretenir les écoles...

Tzinntch est le dieu-démon mystique de la sorcellerie. C'est une entité sombre et cruelle, entièrement vouée à la puissance. Alors quand on s'inscrit, on sait déjà que les autres gens ne vont pas nous aimer.



Une affiliation à Tzinntch a les conséquences suivantes :

Points négatifs :

- le mage ne peut choisir aucune autre spécialisation que celle de Tzinntch
- le mage doit préserver 50% de ses gains en or, nature et bijoux pour les donner au culte*
- le mage commence sa carrière avec -5 points d'EV et -2 en FO sur ses compétences d'origine
- le mage gagne 1D6-1 en EV au changement de niveau s'il choisit d'augmenter l'EV (minimum 1)
- le mage doit obligatoirement porter la robe noire de l'ordre — il peut porter quelque chose en-dessous, coquins

Points positifs :

- le mage a accès à tous les sorts de « magie généraliste », à 1 niveau au-dessus du sien
- le mage commence sa carrière avec +5 PA
- le mage dépense 1 PA de moins pour chaque sort de « magie généraliste » (minimum 1)
- le mage a accès aux sortilèges inédits réservés aux cultistes de Tzinntch



* Le paiement au culte aura lieu entre chaque aventure, ou à chaque fois qu'un sorcier affilié passe près d'un lieu de culte au cours d'une aventure. Il est inutile d'espérer tricher sur les gains : les maîtres de la secte liront dans vos pensées...

