

Nom du personnage :

Lars

Race : humaine
Sexe : masculin
Alignement : neutre
Age : 34 ans
Taille : 1 m 85
Poids :
Vocation : Guerrier
Carrière de base : Garde du corps
Carrière actuelle : Garde du corps
Description : longs cheveux blonds et moustache fine.

Histoire :
 C'est l'un des hommes d'Adam Grandpied. Il est très bien considéré et bien payé et ne se plaint pas de son employeur, qui lui fait confiance en le laissant récolter les versements. Il s'entend très bien avec Thomas, c'est d'ailleurs avec lui qu'il va voir les « clients récalcitrants ». Lars a des origines kislevites, ce qui se traduit par un drôle d'accent : il roule les R. De plus, il parle assez fort et fait des gestes en s'exprimant.
 En ce moment, Lars a des difficultés avec une famille tiléenne qui empiète sur « les terres » d'Adam Grandpied et qui « protège » déjà quelques commerçants et tavernes de Nuln.

Psychologie : Parle tout seul.
Origines :
Lieu de naissance :
Père :
Mère :
Membre de la famille :
Rang social :
Religion : RANALD

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Profil initial														
Carrière 1														
Carrière 2														
Profil actuel	4	54	30	4	4	9	45	2	31	29	32	37	33	25

Compagnons et animaux.

Type	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc

Compétences.	Langages.	Armures.																
<p>Bagarre, Coups assommants, Coups puissants, Désarmement, Esquive, Arme de spécialisation : Armes de poing, Force accrue.</p>	<p>occidental</p> <p>Allures.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>m/rd</th> <th>m/t</th> <th>km/h</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Prudente</td> <td>8</td> <td>48</td> <td>2.3/4</td> </tr> <tr> <td>Normale</td> <td>16</td> <td>96</td> <td>5.3/4</td> </tr> <tr> <td>Rapide</td> <td>64</td> <td>384</td> <td>23</td> </tr> </tbody> </table> <p>Gestion :</p> <p>Point de Destin : 2 Points d'expérience : Point de folie : Point de magie :</p> <p>Blessures</p> <p>9 ➤</p>		m/rd	m/t	km/h	Prudente	8	48	2.3/4	Normale	16	96	5.3/4	Rapide	64	384	23	
	m/rd	m/t	km/h															
Prudente	8	48	2.3/4															
Normale	16	96	5.3/4															
Rapide	64	384	23															

Equipement .

Sur le corps.	EC	Sac à dos.	EC	Sacoche.	EC
Veste de cuire des vêtements solides et pratiques.					

Propriétés.

Armes de contact	I	CC	D	Prd	Armes de distances	Pc	PI	Pe	F	A/T
Epée	-	-	-	-						/
bâton			-1							
Coup de poing			+1							

MAGIE (OBJETS & SORTILEGES)

Point de magie :	
Niveau de pouvoir :	
objets magiques :	

Sortilèges	NS	PM	R	D	Composants.	Effets.

NOTES.

Nom du personnage :

Hugo Vasperini

Race : humaine
Sexe : masculin
Alignement : mauvais
Age : 20 ans
Taille : 1 m 70
Poids : 70 kg
Vocation : Filous
Carrière de base : Spadassin
Carrière actuelle :
Description : Son visage est souriant et ses gestes maladroits. Il a l'allure d'un initié timide et réservé.

Histoire :

Hugo, de son vrai nom Carlo Seguraverde, est un ancien spadassin d'origine estalienne. Il cache d'ailleurs assez mal son accent (le jouer avec un petit accent espagnol). Il est recherché par les autorités depuis plusieurs mois pour avoir assassiné « un client mécontent » et se cache à l'hospice depuis plus d'un mois. Il est parvenu à convaincre Natasha qu'il souhaitait entrer dans l'ordre. Les autres PJ risquent très rapidement de se rendre compte qu'il n'est pas un simple initié inexpérimenté... et il faudra que ce dernier fasse d'ailleurs tout ce qu'il peut pour qu'ils s'en rendent compte le plus tard possible. Sa tête a été mise à prix dans tout le Comté. Tout ce qu'il désire, c'est pouvoir revenir (le plus tôt possible) à l'abri dans l'hospice, le temps que les chasseurs de primes aient oublié son visage et son vrai nom. Bien qu'il sache que l'ordre lui interdit de tuer, il n'hésitera pas à se défendre si nécessaire, montrant une grande habileté aux armes...

Psychologie : Mimétisme

(il est capable d'imiter par la parole ou les geste, la conduite, n'importe quel personnage)

Religion : Khaine

Handicap : Il est sujet à l'allergie aux poils et aux fourrures (crises d'éternuements incontrôlées). Il est sujet à la soif de sang. Si un combat oppose les PJ à d'autres personnages, il doit réussir un test de Sang Froid (Calme) ou se jeter dans la bagarre, il est alors sujet à la Frenésie

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Profil initial														
Carrière 1														
Carrière 2														
Profil actuel	5	45	41	4	3	9	44	2	34	30	35	54	33	29

Compagnons et animaux.

Type	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Cheval														

Compétences.

Adresse au tir, Alphabétisation, Bagarre, Camouflage rural et urbain, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Déplacement silencieux (rural et urbain), Escalade, Désarmement, Equitation (Cheval), Esquive, Piégeage, Pistage, Reconnaissance des pièges, Soins des animaux, Théologie.

Langages.

Occidental
 Estalien
 Langage secret (jargon des voleurs)

Allures.

	m/rd	m/t	km/h
Prudente	8	72	3.1/2
Normale	20	120	7.
Rapide	80	480	28.3/4

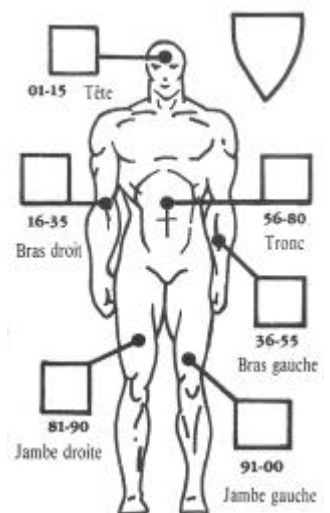
Gestion :

Point de Destin : 1
 Points d'expérience :
 Point de folie :
 Point de magie :

Blessures

9 ➤

Armures.



Equipement .

Sur le corps.	EC	Sac à dos.	EC	Sacoche.	EC
Robe d'initié (cache son épée) Une lanterne					

Propriétés.

Armes de contact	I	CC	D	Prd	Armes de distances	Pc	Pl	Pe	F	A/T
épée	-	-	-	-						/

MAGIE (OBJETS & SORTILEGES)

Point de magie :	
Niveau de pouvoir :	
objets magiques :	

Sortilèges	NS	PM	R	D	Composants.	Effets.

NOTES.

Nom du personnage :

Dr Dieter Melken

Race : humaine
Sexe : masculin
Alignement : bon
Age : 45
Taille : 1 m 72
Poids :
Vocation : lettré
Carrière de base : Etudiant en médecine
Carrière actuelle : Médecin.
Description : cheveux noirs et barbe noire

Histoire :

Dieter Melken travaille pour l'hospice depuis près de 10 ans. Il est complètement dévoué à sœur Brunilde. Il a perdu sa femme et sa fille lors de la grande épidémie de Variole Pourpre. Il n'a depuis, jamais oublié son impuissance face à ce qui leur est arrivé et Dieter pense depuis que si Shallya lui a permis de survivre à cela, c'est pour aider les pauvres gens et sauver d'autres vies. Il réside à l'hospice où il a sa chambre, pas plus grande ou plus décorée que celles des sœurs. Il a également des patient fortunés qu'il visite régulièrement. Une part de ses revenus est versée aux sœurs.

Sur son carnet de rendez-vous, Dieter doit rencontrer Mme Hofflich, une riche femme dont le fils, Kurt, est étudiant à l'université de Nuln... La date : dès le lendemain du début de l'aventure. Elle paie ses prestations jusqu'à 15 CO au lieu des 3 CO demandées fréquemment. Il lui laisse en général deux flacons de verre (cf. équipement) pour ses « maux de tête ».

Psychologie : Phobie envers les chiens

Origines :
 Lieu de naissance :
 Père :
 Mère :
 Membre de la famille : femme et Fille
 décédées s
 Rang social :
 Religion : Shallya

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Profil initial														
Carrière 1														
Carrière 2														
Profil actuel	3*	35	33	4	4	10	44	1	65	52	65	44	53	47

* Dieter boite de la jambe droite et son mouvement est réduit à 3.

Compagnons et animaux.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc

<p>Compétences.</p> <p>Alphabétisation, Chirurgie, Connaissance des parchemins, Endurance à l'alcool, Histoire, Connaissance des parchemins, Esquive, Fabrication de drogues, Pathologie, Préparation de poisons, Théologie, Traumatologie.</p>	<p>Langages.</p> <p>Occidentale Langage secret (Classique) Langue hermétique (Magikane)</p> <p>Allures.</p> <table> <tr> <td></td> <td>m/rd</td> <td>m/t</td> <td>km/h</td> </tr> <tr> <td>Prudente</td> <td>6</td> <td>36</td> <td>2.</td> </tr> <tr> <td>Normale</td> <td>12</td> <td>72</td> <td>4.1/4</td> </tr> <tr> <td>Rapide</td> <td>48</td> <td>288</td> <td>17.1/4</td> </tr> </table> <p>Gestion :</p> <p>Point de Destin : 1 Points d'expérience : Point de folie : Point de magie :</p> <p>Blessures</p> <p>10 ➤</p>		m/rd	m/t	km/h	Prudente	6	36	2.	Normale	12	72	4.1/4	Rapide	48	288	17.1/4	<p>Armures.</p>
	m/rd	m/t	km/h															
Prudente	6	36	2.															
Normale	12	72	4.1/4															
Rapide	48	288	17.1/4															

Equipement .

Sur le corps.	EC	Sac à dos.	EC	Sacoche.	EC
Couteau Vêtement usuel Toge de médecin Sandales à lacets				En cuir de couleur noire des instruments médicaux un petit miroir au cadre argenté 8 flacons de verre contenant une poudre blanche (une dose des stupéfiants : Oreille de Bœuf ou Belle Dame suivant le flacon 4 CO Deux potions de soin (magiques) font regagner 1D6 point de Blessure à tout personnage n'ayant pas eu de blessure grave.	

Propriétés.

Armes de contact	I	CC	D	Prd	Armes de distances	Pc	PI	Pe	F	A/T
Couteau de chasse	+10		-2	-20						/

MAGIE (OBJETS & SORTILEGES)

Point de magie :	
Niveau de pouvoir :	
objets magiques :	

Sortilèges	NS	PM	R	D	Composants.	Effets.

NOTES.

Nom du personnage :

Adam Grandpied

Race : halfeling
Sexe : masculin
Alignement : neutre
Age : 40
Taille : 1 m 10
Poids : 60 kg
Vocation : Filou
Carrière de base : voleur
Carrière actuelle : racketteur
Description : cheveux bruns, yeux noisette.

Histoire :

Adam est un racketteur comme il en existe peu. Il n'hésites pas à sortir ses pistolets s'il se sent menacé. Adam est capable de viser et de tirer avec ces deux armes simultanément. Son accoutrement et ses manières pourraient en faire sourire plus d'un. Mais attention, lorsqu'il fronce les sourcils et plisse le regard, il parvient presque à faire peur... Adam est un contact privilégié de l'hospice de Shallya avec qui il a l'habitude de «travailler». Aujourd'hui, les sœurs ne pourraient pas se passer de lui et de ses services. S'il rackette les commerçants et les marchands des docks de Nuln, il reverse une bonne partie des sommes recueillies aux sœurs pour leur permettre de nourrir et de soigner les malheureux toujours très nombreux à Nuln. Il connaît bien Natasha (Klaus) et c'est tout naturellement qu'il a décidé de lui rendre service. Lars et Thomas sont ses gardes du corps. Bien qu'il en a eu rarement besoin, il se fait représenter par eux lorsqu'il ne peut se déplacer pour la « collecte ». Il faut noter quand même que si les commerçants ne paient pas avec le sourire, il connaît l'utilisation qui est faite de cet argent et parfois certains versent une somme plus importante que prévue, en remerciement pour des soins ou des conseils prodigués : « Alors vous savez il vaut mieux lui qu'un autre... ». Adam paie une dizaine de couronnes par mois à l'Oratoire de Ranald installé dans les bas quartiers de Nuln (Le mot de passe actuel est "Corbeau Noir").

Psychologie :

Origines :
 Lieu de naissance :
 Père :
 Mère :
 Membre de la famille :
 Rang social :
 Religion : Ranald

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Profil initial														
Carrière 1														
Carrière 2														
Profil actuel	3	45	58	3	4	8	55	2	57	36	38	32	43	47

Compagnons et animaux.

Type	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc

Compétences.

Alphabétisation, Ambidextrie, Arme de spécialisation : pistolet, Bagarre, Camouflage urbain, Chance, Connaissance des plantes, Connaissance des parchemins, Connaissance des runes, Coups puissants, Cuisine, Déplacement silencieux (rural et urbain), Esquive, Evaluation, Identification des plantes, Incantation (Magie de Bataille niveau 1), Incantation (Magie Illusoire niveau 1), Pictographie (Voleur), Sens de la Magie, Vision nocturne (20 mètres).

Langages.

Occidental
 Langage secret (Jargon des voleurs)
 Langue hermétique (Magikane illusoire),

Allures.

	m/rd	m/t	km/h
Prudente	6	36	2.
Normale	12	72	4.1/4
Rapide	48	288	17.1/4

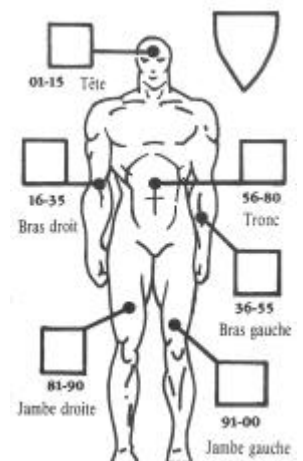
Gestion :

Point de Destin : **2**
 Points d'expérience :
 Point de folie :
 Point de magie : 13

Blessures

8 ➤

Armures.



Equipement .

Sur le corps.	EC	Sac à dos.	EC	Sacoche.	EC
Vêtement chics Chapeau à large bord deux pistolets avec poudre et balles pour 10 tirs 10 CO et 5 pistoles d'argent et 10 sous deux bagues en or (val. 15 CO et 20 CO) Une clef en argent pend à un collier autour de son coup. une pipe et du tabac				En fait : une poche en cuir du souffre un morceau de duvet un petit mannequin de cire à son image	

Propriétés.

Armes de contact	I	CC	D	Prd	Armes de distances	Pc	Pl	Pe	F	A/T
épée	-	-	-	-	pistolets à poudre	8	16	50	3	2/1

MAGIE (OBJETS & SORTILEGES)

Point de magie : 13	
Niveau de pouvoir :	
objets magiques :	

Sortilèges	NS	PM	R	D	Composants.	Effets.
Apparition de petits animaux	min	2	Per	N Ap	aucun	Règle page 153
Flammerole	min	1	per	Ext	aucun	Règle page 153
Exorcisme	min	1	Tou	inst	aucun	Enlève une malédiction
Ouverture	min	3	1m	inst	Une petite clef en argent	Déverrouille automatiquement
Sommeil	Min	2	Tou	1D6 tour	Un morceau de duvet	Règle page 154.
Boule de feu	BA 1	1/boul	48m	inst	Une boule de souffre	Règle page 155
Débilité	BA 1	4	24m	1D6 round	Une fiole d'alcool pure	Règle page 155
Répliques	ILL 1	2/img	per	1h/niv	Un petit mannequin de cire	Règle page 172
Décalage illusoire	ILL 1	2	per	1h/niv	Un miroir argenté	Règle page 172

NOTES.

Nom du personnage :

Natasha Sonnenblume

(ou Frère Klaus Sonnenblume)

Race : Humaine
Sexe : Féminin (masculin si Klaus)
Alignement : Bon
Age : 30 ans
Taille : + de 1m 80
Vocation : Lettré
Carrière de base : Initié
Carrière actuelle : Clerc niveau 1
Description : cheveux blonds courts et les yeux bleu clair qui lui donne une allure de très jeune femme. Elle ne paraît pas son âge, comme si son visage avait été protégé du temps de façon divine.

Histoire :

Sœur de Shallya, Natasha est une femme volontaire qui espère mener à bien son Epreuve pour être jugée digne d'un avancement. Si elle désire accéder à une position plus importante dans l'ordre, ce n'est pas par ambition mais poussée par son désir de faire le bien, elle sait qu'elle doit occuper une position hiérarchique stratégique. Pour mener à bien sa mission, elle est aidée du Doctor Dieter Melken et surtout d'Adam. Le jeune Hugo Vasperini est un apprenti plutôt doué et elle espère en faire un digne représentant de l'ordre en l'emmenant à l'aventure. Il n'est pourtant pas très courageux. Elle a d'ailleurs dû beaucoup insister pour que ce dernier accepte de sortir de l'enceinte de l'hospice de Shallya.

Découvrir d'où vient cette peste mystérieuse et l'enrayer avant qu'elle ne s'étende à toute la ville est son but principal. Elle mènera l'enquête jusqu'au bout pour cela. Natasha a certaine expérience de cette maladie puisqu'elle fut pendant 3 ans à l'hospice-monastère de Seuchenshof dans le Nordland. **Chaque soir, Natasha (avec Hugo) doit revenir à l'hospice faire son rapport.**

Psychologie :

Origines :
Lieu de naissance :
Père :
Mère :
Membre de la famille :
Rang social :
Religion : Shallya
 Natasha mettra tout en œuvre pour que chaque membre du groupe suive les principaux commandements de la Déesse :

- Ne jamais prendre une vie humaine, ni celle d'une créature intelligente.
- Porter secours et soigner quiconque le demandera ou le suppliera.

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Profil initial														
Carrière 1														
Carrière 2														
Profil actuel	4	26	30	3	3	9	45	1	33	26	31	44	46	48

Compagnons et animaux.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc

Compétences.	Langages.	Armures.																
Alphabétisation Connaissance des parchemins Esquive Eloquence incantations (Cléricales niveau 1) Méditation	Occidental Langage secret (Classique). Langue hermétique (Magikane – Shallya) Allures. <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>m/rd</th> <th>m/t</th> <th>km/h</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Prudente</td> <td>8</td> <td>48</td> <td>2.3/4</td> </tr> <tr> <td>Normale</td> <td>16</td> <td>96</td> <td>5.3/4</td> </tr> <tr> <td>Rapide</td> <td>64</td> <td>384</td> <td>23</td> </tr> </tbody> </table> Gestion : Point de Destin : 2 Points d'expérience : Point de folie : Point de magie : 14 Blessures 9 ➤		m/rd	m/t	km/h	Prudente	8	48	2.3/4	Normale	16	96	5.3/4	Rapide	64	384	23	
	m/rd	m/t	km/h															
Prudente	8	48	2.3/4															
Normale	16	96	5.3/4															
Rapide	64	384	23															

Equipement .

Sur le corps.	EC	Sac à dos.	EC	Sacoche.	EC
robe blanche de prêtrise symbole religieux de Shallya : une broche représentant une colombe					

Propriétés.

Armes de contact	I	CC	D	Prd	Armes de distances	Pc	Pl	Pe	F	A/T
un bâton										/

MAGIE (OBJETS & SORTILEGES)

Point de magie : 14	
Niveau de pouvoir :	
objets magiques :	

Sortilèges	NS	PM	R	D	Composants.	Effets.
Aura de Résistance.	1	2	Personnel	1h/niv	Une paire d'aimants	+1 en armure sur tout le corps
Guérison des blessures légères	1	3	Toucher	Permanent	Un morceau de pansement	Redonne 1D6 Blessures
Antipoison	1	1	Toucher	instantanée	Malachite en poudre	(voir livre de base page 180)

NOTES.

Nom du personnage :

Thomas

Race : Humaine
Sexe : masculin
Alignement : Neutre
Age : 30 ans
Taille : 1 m 70
Poids : + de 100 kg
Vocation : Lettré
Carrière de base : Apprenti artisan
Carrière actuelle : Garde du corps
Description : Cet homme de forte corpulence mesure un mètre soixante dix pour plus de 100 kilos. Il a également comme particularité celle d'être complètement chauve

Histoire :

Thomas est comme Lars, au service d'Adam Grandpied. Sa mère, Katharina, a été accueillie à l'hospice des prêtresses de Shallya. Elle est très fatiguée. Bien qu'il ne soit pas un halfeling, Thomas dévore en permanence quelque chose avec une préférence particulière pour la volaille grillée. Son humeur dépend de son estomac. S'il n'a pas mangé depuis plus d'une heure, Thomas devient désagréable et brutal, mais est quelqu'un de sympathique et sociable une cuisse de poulet dans la main... Lorsqu'il hésite ou simplement réfléchit, il ne peut s'empêcher de caresser son crâne lisse.

En ce moment, Thomas a des difficultés avec une famille tiléenne qui empiète sur « les terres » d'Adam Grandpied. Certains commerçants et quelques taverniers de Nuln sont dorénavant protégés par la famille Filippozzi.

Psychologie : Boulimie.

Origines :
 Lieu de naissance :
 Père :
 Mère :
 Membre de la famille :
 Rang social :
 Religion : Ranald

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Profil initial														
Carrière 1														
Carrière 2														
Profil actuel	4	55	36	5	4	11	44	2	35	28	30	34	36	29

Compagnons et animaux.

Type	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc

Compétences.

Bagarre, Consommation (poulet), Coups assommants, Coups puissants, Désarmement, Arme de spécialisation : Armes de poing, Esquive, Force accrue

Langages.

Occidental

Allures.

	m/rd	m/t	km/h
Prudente	8	48	2.3/4
Normale	16	96	5.3/4
Rapide	64	384	23

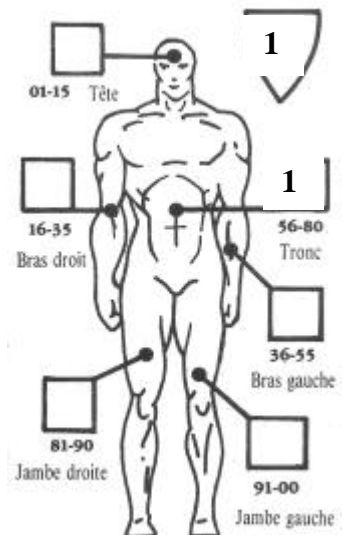
Gestion :

Point de Destin : 1
 Points d'expérience :
 Point de folie :
 Point de magie :

Blessures

11 >

Armures.



Equipement .

Sur le corps.	EC	Sac à dos.	EC	Sacoche.	EC
Veste de cuire Vêtement solides et pratiques épée ciselée (val. 35 CO) 12 CO		du poulet froid (pour un repas) une fiole d'alcool			

Propriétés.

Armes de contact	I	CC	D	Prd	Armes de distances	Pc	Pl	Pe	F	A/T
Coup de poing			+1							/
Dague	+10	-	-2	-20						
Bouclier										
Bâton			-1							
Epée ciselée	-	-	-	-						

MAGIE (OBJETS & SORTILEGES)

Point de magie :	
Niveau de pouvoir :	
objets magiques :	

Sortilèges	NS	PM	R	D	Composants.	Effets.

NOTES.