

Erreur sur la personne

Adaptation par Jakob Fishermann
D'après le travail de Patrick Füngerlings

Auberge-Relais " La Diligence "

Gustav Fondelburger - Aubergiste

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
28	42	38	43	31	34	29	52
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	4	4	0	0	0

Compétences: Commérage +10%, Connaissances générales (Empire +10%), Conduite d'attelage, Évaluation +10%, Fouille, Lire/écire, Langues (reikspiel +10%, bretonnien), Marchandage, Métier (cuisinier), Perception, Résistance à l'alcool +10%.

Talents: Dur en affaire, Étiquette, Maîtrise – armes à feu, Sociable,.

Schwartzie - Mainate

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
20	0	5	10	65	12	24	0
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	4	0	1	2(7)	0	0	0

Compétences: Perception +20.

Talents: Acuité visuelle, Sens aiguisés, Vol.

Herpin Stiggerwurt - Serveur

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35	32	33	43	36	20	21	25
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	3	4	3	0	0	0

Compétences: Commérage +10%, Connaissances générales (Empire), Conduite d'attelage, Équitation, Évaluation, Langues (reikspiel, bretonnien), Métier (brasseur), Perception, Soins des animaux.

Talents: Acuité auditive, Étiquette, Résistance accrue.

Gunnar et Hultz - Cochers

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
42	42 (47)	34	33	37	29 (34)	35	30
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11 (12)	3	3	4	0	0	0

Compétences: Alphabet secret (rôleurs), Commérage +10%, Connaissances générales (Empire), Conduite d'attelage, Équitation, Langues (reikspiel, bretonnien), Orientation, Perception, Soins des animaux.

Talents: Gunnar (Sixième sens, Adresse au tir), Heinz (Dur à cuire, Intelligent), Grand voyageur, Maîtrise – armes à feu.

Dame Isolde von Strudeldorf - Jeune noble

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
36	32	34	32	39	30	30	43
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	3	3	4	0	0	0

Compétences: Commérage +10%, Connaissances générales (Empire +10%), Charisme, Équitation, Expression artistique (musicien), Langues (classique, reikspiel +10%), Lecture/écriture.

Talents: Acuité auditive, Chance, Étiquette, Intrigant, Sociable.

Marie - Garde du corps

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
55	32	50	48	44	30	31	28
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	13	5	4	4	0	0	0

Compétences: Commérage, Connaissances générales (Empire), Esquive, Intimidation, Langue (reikspiel), Perception, Soins.

Talents: Combat de rue, Coups assommants, Désarmement, Force accrue, Guerrier né, Maîtrise (armes de parade, arme de jet), Résistance accrue.

Ernst Heidlemann - Etudiant en médecine (Apprenti-sorcier)

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30	32	33	28	37	43	34	34
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	2	4	1	0	0

Compétences: Comméragé +10%, Connaissances académiques (histoire, magie, science), Connaissances générales (Empire +10%), Consommation d'alcool, Focalisation, Langues (classique, reikspiel +10%), Langage mystique (magick), Lecture/écriture +10%, Perception +10%, Résistance à l'alcool, Sens de la magie, Soins.

Talents: Chance, Dur à cuire, Grand voyageur, Linguistique, Magie commune (occulte), Vision nocturne.

Philippe Destrées - Joueur professionnel

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
48	45	47	36	45	38	32	46
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	13	4	3	4	0	0	0

Compétences: Adresse au tir, Commandement, Comméragé +10%, Connaissances académiques (stratégie/tactique), Connaissances générales (Bretonnie +10%, Empire), Équitation +10%, Escamotage, Esquive +10%, Langues (bretonnien, tiléen, reikspiel), Jeu +10%, Langage secret (langage de batailles), Marchandage, Perception +10%.

Talents: Désarmement, Combat de rue, Coups puissants, Coups assommants, Grand voyageur, Maîtrise (armes à feu), Réflexes éclairs, Tir de précision.

Le Voyage

Rolf Hurtis - Mutant

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
32	25	25	28	39	29	27	10
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	7	2	2	4	0	0	0

Compétences: Déplacement silencieux +10%, Dissimulation +10%, .Langue (reikspiel), Orientation, Survie +10%.

Talents: Fuite, Effrayant.

Mutation : Pourrissement de la peau (donne le talent *Effrayant*).

Mutants

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
31	31	31	31	31	25	31	25
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	3	3	4	0	0	0

Compétences: Déplacement silencieux, Dissimulation, .Langue (reikspiel), Orientation, Survie +10%.

Talents: Coups puissants, Fuite.

Tête d'épingle : Int -5%, doit faire un test d'intelligence dès qu'une action un peu complexe est nécessaire ; il lui reste **6B**.

Pieds fourchus : il lui reste **4B**.

Tête pointue : Int -10% ; il lui reste **8B**.

Tête de chien : sans défense (blessure critique), il mourra dans deux rounds.

Knud - Chef des mutants

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
43	38	40	35	33	33	35	35
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	4	3	4	0	0	0

Compétences: Déplacement silencieux, Dissimulation, Esquive, Langue (reikspiel), Orientation, Survie +10%.

Talents: Coups puissants, Force accrue, Fuite.

Mutation : Peau écaillée (1 PA sur tout le corps)

Le Voyage

Joseph Quartjin - Batelier

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
48	38	42	43	38	30	33	35
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	4	4	4	0	0	0

Compétences: Canotage, Comméragé +10%, Connaissances générales (Empire +10%), Conduite d'attelage, Langage secret (langage des rôdeurs), Langue (reikspiel), Natation, Navigation, Orientation, Perception, Résistance à l'alcool, Survie.

Talents: Force accrue, Grand voyageur, Résistance accrue, Sens de l'orientation.

Max Ernst - Spadassin

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
47	23	46	34	35	34	43	25
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	12	4	3	4	0	0	0

Compétences: Commérage +10%, Connaissances générales (Empire), Équitation, Esquive, Intimidation, Langue (reikspiel).

Talents: Ambidextrie, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Combat de rue, Désarmement, Guerrier né, Maîtrise (armes de parade, arme de jet), Menaçant.

Weissbruck

Adolphus Kuftsos - Chasseur de primes

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
38	56	43	33	40	35	41	28
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	4	3	4	0	0	0

Compétences: Commérage +10%, Connaissances générales (Empire), Déplacement silencieux, Filature, Fouille, Intimidation, Langue (reikspiel), Pistage, Survie.

Talents: Adresse au tir, Coups assommants, Coups puissants, Camouflage rural, Maîtrise (armes paralysantes), Tireur d'élite.

Bengt, Gurt, Willie - Hommes de mains

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33	25	32	40	32	23	30	26
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	3	4	4	0	0	0

Compétences: Esquive, Intimidation, Langage secret (langage des voleurs), Résistance à l'alcool.

Talents: Coups assommants, Lutte, Résistance accrue, Résistance aux poisons.

Ombres sur Bögenhafen

Adaptation par Jakob Fishermann
D'après le travail de Patrick Füngerlings

Le Schaffenfest

Klaus Schattiger – Crieur forain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
36	40	37	33	44	41	35	48
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	3	4	0	0	0

Compétences: Baratin, Charisme, Comméragé +10%, Connaissances générales (Empire +10%), Évaluation +10%, Expression artistique (conteur), Fouille, Langue (reikspiel +10%), Marchandage, Perception.

Talents: Chance, Code de la rue, Imitation, Orateur né, Sixième sens.

"Brute" Braugen – Champion de lutte

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
53	28	52	42	33	31	27	32
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	4	4	4	0	0	0

Compétences: Comméragé, Connaissances générales (Empire), Esquive, Intimidation, Langage secret (langage des voleurs), Langue (reikspiel +10%), Résistance à l'alcool.

Talents: Combat de rue, Coups assommants, Coups puissants, Force accrue, Lutte, Résistance accrue.

Gottri Gurnisson – Ivrogne nain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
43	39	33	48	21	28	35	19
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	4	3	0	0	0

Compétences: Alphabet secret (voleurs), Connaissances générales (Nains), Dissimulation, Évaluation, Langage secret (langage des voleurs), Langues (khazalide, reikspiel), Métier (forgeron, mineur), Résistance à l'alcool.

Talents: Fureur vengeresse, Résistance à la magie, Robuste, Savoir-faire nain, Valeureux, Vision nocturne.

Docteur Malthusius – Forain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
43	37	32	35	30	44	36	51
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	3	3	4	0	0	0

Compétences: Baratin, Charisme, Comméragé +10%, Connaissances générales (Empire +10%), Dressage, Évaluation +10%, Expression artistique (acteur, conteur), Langue (reikspiel +10%), Lecture/écriture, Perception, Soins des animaux.

Talents: Imitation, Maîtrise (armes paralysantes), Orateur né, Sociable.

Grunni – Assistant nain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
47	38	41	38	26	23	42	24
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	4	3	3	0	0	0

Compétences: Comméragé, Conduite d'attelage, Connaissances générales (Empire, Nains), Dressage, Langues (khazalide, reikspiel), Métier (mineur), Soins des animaux.

Talents: Fureur vengeresse, Maîtrise (armes de jet, armes paralysantes), Résistance à la magie, Robuste, Savoir-faire nain, Tireur d'élite, Valeureux, Vision nocturne.

Conseiller Heinz Richter – Magistrat

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
23	25	35	28	27	55	44	55
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	3	2	3	0	0	0

Compétences: Charisme +10%, Comméragé +10%, Connaissances académiques (droit +10%, généalogie/héraldique, histoire), Connaissances générales (Empire +10%), Évaluation, Fouille, Langues (classique, reikspiel +10%), Lecture/écriture, Perception +10%.

Talents: Calcul mental, Étiquette, Intelligent, Orateur né, Sang-froid, Sociable.

Sous la ville

Créature de vase

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33	0	35	56	30	0	-	0
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	16	3	5	4	0	0	0

Règles spéciales :

Immunié à la psychologie. Ne battra en retraite que devant une chaleur ou un feu intense.

Avance inexorablement. Les personnages devront céder du terrain ou être *engloutis*. Un personnage *englouti* prend 1B supplémentaire par round, sans tenir compte de l'*Endurance* ni d'une quelconque protection.

Démon gardien

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
50	20	45	45	50	35	50	5
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	15	4	4(6)	4(6)	0	0	0

Compétences: Esquive, Intimidation +20%, Langage mystique (demonik), Langues (langage sombre, reikspiel), Perception +10%.

Talents: Armes naturelles, Ambidextrie, Aura démoniaque, Coups puissants, Effrayant, Sans peur, Vision nocturne, Vol.

Principaux lieux

Franz Baumann – Aubergiste et membre de la Guilde des voleurs

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
44	28	35	37	43	41	34	39
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	3	4	0	0	0

Compétences: Alphabet secret (voleurs), Charisme, Comméragé +10%, Connaissances générales (Empire +10%), Déplacement silencieux, Dissimulation, Escamotage, Évaluation, Fouille, Langage secret (langage des voleurs), Langue (reikspiel), Marchandage, Métier (brasseur), Perception +10%.

Talents: Acuité visuelle, Calcul mental, Code de la rue, Intelligent, Réflexes éclairs.

Gerhard Schutz – Gardien

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
43	25	28	33	30	38	28	28
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	9	2	3	3	0	0	0

Compétences: Comméragé, Connaissances générales (Empire), Esquive, Fouille, Langue (reikspiel), Perception +10%, Pistage.

Talents: Coups assommants, Coups puissants, Désarmement.

Fang – Chien de garde

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41	0	28	33	30	15	43	0
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	8	2	3	6	0	0	0

Compétences: Natation, Perception +20%, Pistage.

Talents: Armes naturelles, Coups puissants, Sens aiguisés.

Chiens de Teugen

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41	0	32	38	30	10	43	0
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	3	3	6	0	0	0

Compétences: Natation, Perception +20%, Pistage.

Talents: Armes naturelles, Coups puissants, Sens aiguisés.

Reiner Goertrin – Capitaine de la Garde

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
60	49	42	53	50	46	41	52
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	16	4	5	4	0	0	0

Compétences: Commandement +10%, Comméragé +20%, Connaissances académiques (loi, stratégie/tactique +10%), Connaissances générales (Bretonnie +10%, Empire), Équitation +10%, Esquive +20%, Fouille, Intimidation +10%, Langues (bretonnien, reikspiel), Langage secret (langage de batailles +10%), Lecture/écriture, Perception +10%, Pistage.

Talents: Acuité auditive, Désarmement, Combat de rue, Coups puissants, Coups assommants, Intimidant, Maîtrise (armes à feu), Sang-froid, Sur ses gardes.

Friedrich Magirius – Marchand

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33	27	38	41	46	47	49	63
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	4	4	0	0	0

Compétences: Charisme, Comméragé +10%, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire +10%), Déplacement silencieux, Dissimulation, Évaluation +10%, Fouille, Langage secret (langage de guilde), Langues (bretonnien, reikspiel), Lecture/écriture +10%, Marchandage +10%, Métier (marchand +10%), Perception.

Talents: Ambidextrie, Calcul mental, Dur en affaires, Étiquette, Sociable.

L'heure fatidique

Johann Schlussman – Gardien

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33	25	38	35	30	26	31	32
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	3	3	4	0	0	0

Compétences: Comméragé, Connaissances générales (Empire), Esquive, Fouille, Langue (reikspiel), Perception, Pistage.

Talents: Coups assommants, Coups puissants, Désarmement.

Horreurs de Tzeench

Voir *Tome de la Corruption*.

Johannes Teugen – Marchand et Démoniste

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35	37	42	40	49	59	60	51
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	4	4	4	2	0	0

Compétences: Charisme +10%, Commadement, Comméragé +10%, Conduite d'attelages, Connaissances académiques (astronomie, démons, histoire, magie +10%, sciences), Connaissances générales (Bretonnie, Empire +20%, Wastelands), Équitation, Évaluation +10%, Focalisation, Fouille +10%, Intimidation, Langage mystique (magick, demonik), Langage secret (langage de guilde +10%), Langues (bretonnien, classique, langage sombre, reikspiel.), Lecture/écriture +10%, Marchandage +10%, Métier (cartographe, marchand +10%), Perception, Sens de la magie +10%.

Talents: Acuité auditive, Calcul mental, Dur en affaires, Étiquette, Harmonie aethyrique, Linguistique, Magie noire, Main agiles, Magie commune (occulte), Magie

mineure (armure aethyrique, verrou magique), Résistance accrue, Sociable, Sombre savoir (Chaos).

Handicaps magiques : Mutation cosmétique mineure (canines développées), Allergie à l'ail (-10% à tous les tests en présence d'ail), Vie nocturne (-10 % à tous les tests en plein jour).

Gidéon – Démon mineur de Tzeench

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
55	45	50	45	70	45	60	15 (50*)
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	20	5	4	4(6)	2	0	0

* score valable quand Gidéon est sous forme humaine.

Compétences: Esquive, Focalisaiton +10%, Intimidation, Langage mystique (magick, demonik), Langage secret (langage de guilde +10%), Langues (bretonnien, classique, langage sombre, reikspiel), Lecture/écriture +10%, Perception +10%, Sens de la magie.

Talents: Ambidextrie, Armes naturelles, Effrayant, Éthéralité, Feu de Tzeench, Harmonie aethyrique, Linguistique, Magie mineure (armure aethyrique, dissipation, manipulation à distance, verrou magique), Main agiles, Mains agiles, Sans peur, Sociable, Sombre savoir (Chaos), Vision nocturne, Vol.

Franz Steinhäger – Marchand et apprenti-sorcier

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
45	25	42	38	47	61	50	51
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	4	3	4	1	0	0

Compétences: Charisme Comméragé +10%, Connaissances académiques (droit, magie), Connaissances générales (Empire +10%), Équitation, Évaluation +10%, Focalisation, Langage mystique (magick), Langage secret (langage de guilde +10%), Langues (classique, reikspiel.), Lecture/écriture +10%, Marchandage +10%, Métier (marchand +10%), Perception, Sens de la magie.

Talents: Calcul mental, Chance, Dur en affaires, Étiquette, Intelligent, Magie mineure (occulte).

Mort sur le Reik

Adaptation par Jakob Fishermann
D'après le travail de Patrick Fungerlings

La Main Pourpre

Les Sectateurs

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
36	25	31	31	43	35	31	35
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	3	4	0	0	0

Competences: Commerage +10%, Connaissances generales (Empire), Deguisement, Deplacement silencieux, Dissimulation, Evaluation +10%, Filature, Langage secret (Main Pourpre), Langue (reikspiel), Lire/ecrire, Pistage.

Talents: Code de la rue, Fuite, Imitation, Reflexes clair.

Grabuge sur la riviere

Homme-Pieuvre

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41	25	39	48	30	34	27	18
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	13	3	4	4	0	0	0

Competences: Connaissances generales (Empire), Deplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Esquive, Natation +10%, Perception.

Talents: Camouflage rural, Coups assommants, Force accrue, Lutte Resistance accrue, Resistance aux maladies, Sur ses gardes.

Mutations : Yeux protuberants (-5% Soc), Bras-tentacules (-30% aux tests impliquant des manipulations fines, +10% pour les tests impliquant de s'accrocher  quelque chose ou quelqu'un), mutations animales (pieds palmes et branchies ; permet de nager sans malus de M et de respirer sous l'eau).

Mutants

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
31	35	30	34	35	25	25	25
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	3	3	4	0	0	0

Competences: Connaissances generales (Empire), Deplacement silencieux, Dissimulation, Escalade,

Esquive, Natation +10%, Perception.

Talents: Camouflage rural, Coups assommants/

Mutations :

Ailes noires : Ailes (donne le talent *vol* avec M6).

Bec d'oiseau : Mutation animale (bec d'oiseau, sans effet particulier) ; il lui reste **7B**.

Fourreux : Fourrure (aucun effet particulier), Crocs (+1 A avec -2BF et attribut *precise*), il lui reste 8B.

Renate Hausier - Colporteuse

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
34	28	40	37	43	33	35	41
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	4	3	4	0	0	0

Competences: Charisme, Commerage +10%, Conduite d'attelages, Connaissances generales (Empire +10%), Fouille, Langue (reikspiel), Marchandage, Perception, Soins des animaux.

Talents: Resistance accrue, Resistance aux maladies, Sang-froid, Sixieme sens, Sociable.

Weissbruck

Lisa Sauber - Enfant

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25	31	20	21	38	31	28	35
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	4	2	2	5	0	0	0

Competences: Baratin, Commerage Esquive.

Talents: Chance.

Elvira Kleinestun - Charlatan

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
4	31	30	33	42	50	43	61
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	15	3	4	4	0	0	0

Competences: Baratin, Charisme, Commerage +10%, Conduite d'attelages, Connaissances generales (Bretonnie, Empire +10%), Escamotage, Evaluation, Fouille, Langue (reikspiel), Marchandage, Metier (apothicaire, herboriste), Perception, Soins des animaux.

Talents: Dur  cuire, Dur en affaire, Fuite, Grand voyageur, Intelligent, Orateur ne, Resistance aux

maladies, Résistance aux poisons.

Allons voir le Sorcier !

Hieronymus Blitzen – Seigneur-sorcier

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41	39	40	46	51	66	73	50
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	16	4	4	4	4	0	0

Compétences: Charisme, Comméragé 10%, Connaissances académiques (astronomie, histoire, magie +10%, démons, runes), Connaissances générales (Empire +20%, Nains), Équitation, Focalisation +20%, Fouille, Langages mystiques (arcane elfe, magick +20%), Langues (classique +10%, khazalide, reikspiel +10%) Lire/écrire +10%, Perception, Sens de la magie +20%.

Talents: Dur à cuire, Harmonie aethyrique, Magie mineure (alarme magique, armure aethyrique, dissipation, verrou magique), Magie commune (occulte), Mains agiles, Méditation, Projectile puissant, Résistance accrue, Sain d'esprit, Sang-froid, Science de la magie (au choix du MJ), Sociable.

Hans-Peter Schiller – Apprenti-sorcier

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35	25	32	36	25	43	35	36
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	3	4	1	0	0

Compétences: Comméragé, Connaissance académique (magie), Connaissances générales (Empire), Focalisation, Fouille, Langage mystique (magick), Langues (classique, reikspiel) Lire/écrire, Perception, Sens de la magie.

Talents: Ambidextrie, Chance, Harmonie aethyrique, Magie commune (occulte), Sociable.

Les projets de la Couronne Rouge

Etelka Herzen – Maîtresse-sorcière

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
40	35	33	48	50	53	59	43
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	15	3	4	4	3	3	0

Compétences: Charisme, Comméragé 10%, Connaissances académiques (astronomie, démons, magie +10%, philosophie, runes, sciences), Connaissances générales (Empire +10%, Tilée), Équitation, Focalisation +10%, Fouille +10%,

Intimidation, Langages mystiques (demonik, magick +10%), Langues (classique +10%, reikspiel +10%, tiléen) Lire/écrire +10%, Perception, Sens de la magie +10%.

Talents: Acuité visuelle, Calcul mental, Étiquette, Harmonie aethyrique, Intrigant, Magie mineure (alarme magique, armure aethyrique, verrou magique), Magie commune (occulte), Magie noire, Mains agiles, Méditation, Projectile puissant, Résistance accrue, Sang-froid, Science de la magie (Metal).

Possessions : *Baguette d'Onyx* (+1 aux jets d'incantation), *Potion de vol* (comme le sort *Ailes célestes* ; durée 4 : min ; si celui qui utilise cette potion ne connaît le sort lui-même, il doit faire un test d'Ag ; si c'est un succès, il arrive à voler normalement ; si c'est un échec, il se déplacera aléatoirement pendant le tour suivant ; il est nécessaire de faire un test à chaque début de nouveau tour).

Handicaps magiques : Odeur déplaisante (si elle ne la masque pas par du parfum, Etelka subit un malus de-10% en Soc).

Ernst Heidlemann – Compagnon-sorcier

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30	32	33	28	37	48	44	34
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	2	4	2	0	0

Compétences: Comméragé +10%, Connaissances académiques (histoire, magie, science), Connaissances générales (Empire +10%), Focalisation, Fouille, Langues (classique, reikspiel +10%), Langage mystique (demonik, magick), Lecture/écriture +10%, Perception +10%, Résistance à l'alcool, Sens de la magie, Soins.

Talents: Chance, Dur à cuire, Grand voyageur, Harmonie aethyrique, Intelligent, Linguistique, Magie commune (occulte), Magie noire, Sombre savoir (Chaos), Vision nocturne.

Sur le chemin des Crêtes Noires

Gorim Grandmarteau – Chef des Nains de Khazid Slumbol

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
51	24	42	51	36	39	46	27
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	16	4	5	3	0	0	0

Compétences: Canotage, Commandement, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire, Nains +10%), Escalade, Esquive, Évaluation, Langues (khazalide, reikspiel), Lire/écrire, Marchandage, Métier (forgeron, mineur +10%, prospecteur), Orientation, Perception +10%, Résistance à l'alcool, Soins des animaux.

Talents: Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Dur en affaire, Fureur vengeresse, Résistance à la magie, Robuste, Sang-froid, Savoir-faire nain, Valeureux, Vision nocturne.

Prospecteurs nains

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
46	34	43	42	28	29	35	20
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	4	4	3	0	0	0

Compétences: Canotage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire, Nains), Évaluation, Langues (khazalide, reikspiel), Métier (deux parmi : armurier, brasseur, forgeron, mineur, prospecteur, tailleur de pierre), Perception, Soins des animaux.

Talents: Fureur vengeresse, Résistance à la magie, Robuste, Sang-froid, Savoir-faire nain, Valeureux, Vision nocturne.

Durak Dimholt – Prospecteur nain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
48	25	43	43	28	30	43	15
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	4	4	3	0	0	0

Compétences: Canotage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire, Nains), Évaluation, Langues (khazalide, reikspiel), Lire/écrire, Métier (cartographe, mineur, prospecteur), Orientation, Perception, Soins des animaux, Survie.

Talents: Fureur vengeresse, Grand voyageur, Résistance à la magie, Robuste, Sang-froid, Savoir-faire nain, Valeureux, Vision nocturne.

Gutbag Tueur-de-Fouines – Chef Gobelin

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
45	45	42	42	50	30	45	30
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	14	4	4	4	0	0	0

Compétences: Commandement +10%, Déplacement silencieux, Dissimulation, Équitation, Escalade, Esquive +10%, Fouille, Langue (gobelin), Orientation, Perception +10%, Résistance à l'alcool, Survie +10%.

Talents: Combat de rue, Coups précis, Coups puissants, Maîtrise (armes articulées), Sens aiguisés, Vision nocturne.

Possessions : Bouclier magique (+10% en CC pour parer une attaque).

Guerriers gobelins de la Gueule Tordue

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25	30	31	32	35	25	26	20
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	8	3	3	4	0	0	0

Compétences: Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Fouille, Langue (gobelin), Orientation, Perception, Survie.

Talents: Sens aiguisés, Vision nocturne.

Grands loups de la Gueule Tordue

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
36	0	35	37	36	18	35	10
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	3	9	0	0	0

Compétences: Déplacement silencieux, Dissimulation, Natation, Perception +20%, Pistage +10%.

Talents: Armes naturelles, Sens aiguisés, Vision nocturne.

Boulotte Fenaise – Cuisinière halfeling

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
23	36	18	28	50	29	31	40
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	8	1	2	4	0	0	0

Compétences: Baratin, Commérage +10%, Connaissance académique (généalogie/héraldique), Connaissances générales (Empire, Nains), Escamotage, Esquive, Fouille, Langues (halfeling, reikspiel), Métier (cuisinier +10%), Perception.

Talents: Étiquette, Fuite, Résistance au Chaos, Réflexes éclairs, Résistance accrue, Vision nocturne.

En Remontant le Reik

Aynjulls Isembard – Maître-artisan nain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
49	46	42	48	44	52	47	28
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	15	4	4	3	0	0	0

Compétences: Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances académiques (ingénierie, sciences), Connaissances générales (Empire, Nains +10%, Tilée), Évaluation 10%, Langage secret (guilde +10%), Langues (khazalide, reikspiel), Lire/écrire +10%, Marchandage, Métier (charpentier +10%, fabricant

d'armes à feu, forgeron, mineur, tailleur de pierre), Perception +10%.

Talents: Étiquette, Fureur vengeresse, Intelligent, Maître artiller, Maîtrise (armes à feu), Résistance à la magie, Robuste, Savoir-faire nain, Valeureux, Vision nocturne.

Goule

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
43	0	47	55	44	18	41	5
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	14	4	5	4	0	0	0

Compétences: Déplacement silencieux +10%, Dissimulation +10%, Escalade +10%, Esquive +10%, Fouille, Langue (reikspiel), Perception +10%, Survie.

Talents: Armes naturelles, Coups Effrayant, Sans peur, Vision nocturne.

Règles spéciales : Attaques empoisonnées (si la goule blesse quelqu'un, la cible doit effectuée un test d'E -10% ou subir 2B).

Zombies

Voir *Bestiaire du Vieux Monde*.

Kemperbad

Dr Maximilian Schnippmesser – Médecin

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
31	30	38	44	46	62	53	48
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	3	4	4	0	0	0

Compétences: Charisme, Comméragé +10%, Connaissances académiques (sciences), Connaissances générales (Empire +10%), Évaluation 10%, Langues (classique, reikspiel), Lire/écrire +10%, Métier (apothicaire +10%), Perception +10%, Préparation de poisons, Soins +10%.

Talents: Calcul mental, Chirurgie, Intelligent, Résistance accrue, Résistance aux maladies, Résistance aux poisons, Sociable.

Luigi Belladonna – Racketeur

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
47	53	46	49	41	49	47	50
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	17	4	4	4	0	0	0

Compétences: Canotage, Alphabet secret (voleurs), Commandement +10%, Charisme, Comméragé +10%, Connaissances générales (Empire +10%, Tilée +10%), Dissimulation, Évaluation, Fouille, Intimidation +10%,

Jeu, Langage secret (jargon des voleurs +10%), Langues (reikspiel, tiléen), Lire/écrire, Marchandage, Natation, Perception +10% +10%.

Talents: Camouflage urbain, Chance, Code de la rue, Combat de rue, Coups assommants, Coups puissants, Dur à cuire, Dur en affaires, Intelligent, Intrigant, Maîtrise (Menaçant, Robuste, Sang Froid).

Les Collines stériles

Vorster – Doyen du village

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
42	31	46	35	34	29	35	31
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	4	3	5	0	0	0

Compétences: Alphabet secret (rôdeurs), Braconnage, Comméragé, Connaissances générales (Empire +10%), Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Langue (reikspiel), Perception, Pistage, Survie.

Talents: Acuité visuelle, Adresse au tir, Camouflage rural, Course à pied, Maîtrise (armes lourdes), Sain d'esprit, Valeureux.

Villageois

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30	30	33	31	35	29	29	31
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	3	3	4	0	0	0

Compétences: Comméragé, Connaissances générales (Empire), Déplacement silencieux ou Escalade, Dissimulation, Dressage ou Natation, Emprise sur les animaux ou Métier (Cuisinier), Jeu ou Expression artistique (chant), Langue (reikspiel), Métier (fermier), Soins des animaux, Survie

Talents: Camouflage rural, Fuite, Maîtrise (armes paralysante), Valeureux.

Corrobreth – Prêtre de Taal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
46	41	35	42	38	38	52	48
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	3	4	4	1	0	0

Compétences: Alphabet secret (rôdeurs), Charisme, Comméragé, Connaissance académiques (astronomie, histoire, théologie), Connaissances générales (Empire), Déplacement silencieux, Emprise sur les animaux, Escalade, Focalisation, Langage mystique (magick), Langue (classique, reikspiel), Lire/écrire, Perception, Sens de la magie, Soins, +10%, Survie.

Talents: Acuité visuelle, Camouflage rural, Magie commune (divine), Orateur né, Résistance aux poisons, Sens de l'orientation, Sociable.

Brunhilde Gratten – Fantôme

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25	0	30	30	42	31	18	30
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	15	3	3	6	0	0	0

Compétences: Comméragé, Dissimulation +20%, Langue (reikspiel), Perception +20%.

Talents: Effrayant, Éthéral, Mort-vivant, Vision nocturne.

Règles spéciales : voir *Bestiaire du Vieux Monde*.

Squelettes

Voir *Bestiaire du Vieux Monde*.

Crap Raüdig – Chef Skaven

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
56	37	45	45	60	33	40	33
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	14	4	4	5	0	0	0

Compétences: Commandement, Connaissances générales (Skavens +10%), Déplacement silencieux +10%, Dissimulation, Escalade, Esquive +10%, Intimidation, Langues (queekish, reikspiel), Natation, Orientation, Perception +10%, Survie.

Talents: Acuité auditive, Camouflage souterrain, Combat de rue, Coups précis, Coups puissants, Sens aiguisés, Vision nocturne.

Guerriers skavens

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35	25	32	31	43	25	25	16
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	9	3	3	5	0	0	0

Compétences: Connaissances générales (Skavens), Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Esquive, Langues (queekish), Natation, Orientation, Perception +10%, Survie.

Talents: Camouflage souterrain, Combat de rue, Sens aiguisés, Vision nocturne.

En route pour Château Wittgenstein

Mendiants de Wittendorf

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
29	25	28	37	26	25	32	25
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	2	3	4	0	var	0

Compétences: Comméragé, Langue (reikspiel), Résistance à l'alcool, Survie.

Talents: Fuite, Résistance aux maladies.

Folies : au choix du MJ.

Herbert Marcuse, aubergiste

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30	32	31	35	31	34	32	42
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	3	3	4	0	0	0

Compétences: Comméragé, Connaissances générales (Empire), Conduite d'attelages, Évaluation, Fouille, Langue (reikspiel), Lire/écrire, Marchandage, Perception, Résistance à l'alcool.

Talents: Acuité auditive, Dur en affaires, Sociable.

Villageois nécrophages

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35	25	31	37	31	25	38	20
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	3	3	4	0	6	0

Compétences: Comméragé, Déplacement silencieux, Dissimulation, Fouille, Langue (reikspiel), Résistance à l'alcool, Perception, Survie.

Talents: Camouflage souterrain, Fuite, Résistance aux maladies.

Folies : au choix du MJ.

Jean Rousseaux – Charlatan

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
43	43	34	41	47	56	45	58
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	3	4	4	0	3	0

Compétences: Baratin, Charisme +10%, Comméragé +20%, Connaissances académiques (sciences), Connaissances générales (Bretonnie, Empire), Évaluation, Langues (classique, bretonnien, reikspiel), Lire/écrire, Marchandage, Perception, Préparation de poisons, Soins.

Talents: Fuite, Grand voyageur, Intelligent, Linguistique, Maîtrise (armes d'escrime), Orateur né.

Kurt Kurzmann – Domestique

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
29	31	33	46	31	22	30	26
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	3	4	4	0	0	0

Compétences: Résistance à l'alcool.

Talents: Fuite, Résistance accrue, Résistance aux poisons.

Hommes-Bêtes (Bray)

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30	21	31	35	30	24	24	20
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	3	3	5	0	0	0

Compétences: Déplacement silencieux, Dissimulation, Langue (langage sombre), Perception, Pistage, Survie.

Talents: Camouflage rural, Sens aiguisés.

Mutations : Apparence bestiale, Jambes animales (M+1), Écailles (1 PA sur tout le corps).

Règles spéciales : voir *Bestiaire du Vieux Monde*.

Hommes-Bêtes (Gor)

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
40	25	35	44	35	26	25	20
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1(+1)	12	3	4	5	0	0	0

Compétences: Déplacement silencieux, Dissimulation, Langue (langage sombre), Perception, Pistage, Survie.

Talents: Camouflage rural, Coups puissants, Menaçant, Sens aiguisés.

Mutations : Apparence bestiale, Cornes (+1A avec BF-1), Jambes animales (M+1).

Règles spéciales : voir *Bestiaire du Vieux Monde*.

Mutants

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
31	31	32	33	30	26	27	25
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	3	3	4	0	0	0

Compétences: Braconnage, Dissimulation, Déplacement silencieux, Langue (langage sombre), Perception, Soins des animaux, Survie.

Talents: Camouflage rural, Fuite.

Mutations :

Mutant 1 et 2 : Grandes oreilles (donne le talent *acuité auditive*).

Mutant 3 : Maigreux (E -5%).

Mutant 4 : Fourrure verte (aucun effet particulier).

Mutant 5 : Tête d'épingle (Int -10%).

Mutant 6 : Troisième oeil (Perception +10%)

Sigrid – Chef des Hors-la-loi et prêtresse de Rhya

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
56	58	44	54	54	40	51	50
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	17	4	5	4	1	0	0

Compétences: Alphabet secret (rôdeurs, voleurs), Braconnage, Charisme, Commandement, Connaissances académiques (astronomie, stratégie/tactique, théologie), Connaissances générales (Empire +10%), Déplacement silencieux +10%, Dissimulation +10%, Emprise sur les animaux, Escalade, Esquive +10%, Focalisation, Intimidation, Langage mystique (magick), Langage secret (jargon des batailles, jargon des voleurs), Langues (classique, reikspiel +10%), Lire/écrire, Natation, Orientation, Perception +10%, Pistage, Soins des animaux +10%, Survie.

Talents: Adresse au tir, Camouflage rural, Chance, Coups précis, Coups puissants, Incantation de batailles, Magie mineure (divine), Maîtrise (arcs longs, armes paralysantes), Orateur né, Rechargement rapide, Réflexes éclairs, Résistance accrue, Sur ses gardes, Tir précis.

Hors-la-loi

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
38	45	35	35	36	30	38	32
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	12	3	3	4	0	0	0

Compétences: Alphabet secret (voleurs), Braconnage, Commérage, Connaissances générales (Empire), Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Esquive, Langage secret (jargon des voleurs), Langue (reikspiel), Orientation, Perception, Soins des animaux, Survie.

Talents: Adresse au tir, Camouflage rural, Coups assommants.

Hilda Heysenck – Hors-la-loi

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
45	40	41	34	36	36	32	39
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	13	4	3	4	0	0	0

Compétences: Alphabet secret (voleurs), Braconnage, Comméragé, Connaissances générales (Empire), Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Esquive, Langage secret (jargon des voleurs), Langue (reikspiel), Orientation, Perception, Soins des animaux, Survie.

Talents: Adresse au tir, Camouflage rural, Coups assommants, Force accrue, Sociable.

En route pour Château Wittgenstein

Brutagh - Mutant

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35	22	34	37	31	31	27	28
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	3	3	4	0	0	0

Compétences: Dissimulation, Déplacement silencieux, Escalade, Langue (langage sombre), Perception, Soins des animaux, Survie +10%.

Talents: Camouflage souterrain, Combat de rue, Fuite.

Mutations : Ventouses (+20% à tous les tests d'Escalade), Carapace verdâtre (2 PA).

Chauve-souris géantes

Voir *Bestiaire du Vieux Monde*.

Rats géants

Voir *Bestiaire du Vieux Monde*.

Sangsue monstrueuse

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33	0	21	26	30	1	14	0
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	7	2	2	3	0	0	0

Garde du château

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
38	40	31	34	35	28	31	22
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	3	4	0	3	0

Compétences: Comméragé, Connaissances générales

(Empire), Équitation, Esquive, Jeu, Langage secret (jargon des batailles), Langue (reikspiel), Perception.

Talents: Adresse au tir, Désarmement, Dur à cuire, Rechargement rapide, Résistance aux maladies.

Sergents

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
51	40	42	44	40	35	40	31
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	15	4	4	4	0	0	0

Compétences: Commandement, Comméragé, Connaissances générales (Empire), Équitation, Esquive, Intimidation, Jeu, Langage secret (jargon des batailles), Langue (reikspiel), Perception.

Talents: Adresse au tir, Combat de rue, Coups assommants, Coups puissants, Désarmement, Dur à cuire, Menaçant, Rechargement rapide, Résistance aux maladies.

Mutations : Apparence horrible (donne le talent *Effrayant*), Odeur immonde (-5 % à tous les tests de ceux qui sont à moins de deux mètres).

Shif Doppler – Lieutenant de la garde

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
51	46	41	44	43	41	42	36
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	16	4	4	4	0	0	0

Compétences: Commandement +10%, Comméragé, Connaissance académique (stratégie/tactique), Connaissances générales (Empire), Équitation +10%, Esquive +10%, Intimidation, Jeu, Langage secret (jargon des batailles +10%), Langue (reikspiel), Perception.

Talents: Adresse au tir, Combat de rue, Coups assommants, Coups puissants, Désarmement, Dur à cuire, Étiquette, Maîtrise (armes lourdes, fléaux), Menaçant, Rechargement rapide, Résistance aux maladies.

Mutations : Apparence horrible (donne le talent *Effrayant*), Odeur immonde (-5 % à tous les tests de ceux qui sont à moins de deux mètres).

Kratz – Sergent de la garde

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
50	36	53	45	44	35	35	30
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	15	5	4	4	0	0	0

Compétences: Commandement, Comméragé, Connaissances générales (Empire), Équitation, Esquive, Intimidation (+10%), Jeu, Langage secret (jargon des

batailles), Langue (reikspiel), Perception, Résistance à l'alcool.

Talents: Combat de rue, Coups assommants, Coups puissants, Désarmement, Dur à cuire, Force accrue, Guerrier né, Maîtrise (armes lourdes, fléaux), Menaçant, Résistance aux maladies, Valeureux.

Mutations : Apparence horrible (donne le talent *Effrayant*), Odeur immonde (-5 % à tous les tests de ceux qui sont à moins de deux mètres).

Description du château

Hilda, Hans et Fritz – Domestiques

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30	25	31	36	30	25	29	23
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	3	3	4	0	0	0

Compétences: Baratin, Comméragé, Connaissances générales (Empire), Escamotage, Esquive, Évaluation, Fouille, Langue (reikspiel), Métier (cuisine), Perception.
Talents: Acuité auditive, Étiquette, Fuite, Maîtrise - (armes lourdes), Résistance accrue, Résistance aux maladies.

Squelettes

Voir *Bestiaire du Vieux Monde*.

Georg Hegel – Capitaine de la garde

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
48	35	45	55	45	40	40	35
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	18	4	5	4	0	0	0

Compétences: Commandement +10%, Connaissance académique (stratégie/tactique), Esquive +10%, Intimidation (+10%), Langage secret (jargon des batailles), Langue (reikspiel), Perception.

Talents: Coups précis, Coups puissants, Désarmement, Effrayant, Mort-vivant, Parade éclair, Sur ses gardes, Vision nocturne.

Hommes-oiseaux

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
10	10	21	25	44	10	10	10
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	6	2	2	3	0	0	0

Compétences: Esquive +10%, Perception +20%.

Talents: Armes naturelles, Fuite, Sens aiguisés, Vol.

Vigne de la plante monstrueuse

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
50	-	25	28	30	-	-	-
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	7	2	2	3	0	0	0

Gueule de la plante monstrueuse

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
50	-	54	36	30	5	-	-
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	22	5	3	-	0	0	0

La chose dans la Fosse

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
20	-	28	22	20	10	10	-
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
5	30	2	2	-	0	0	0

Note : Chaque bras possède 8B.

Baron Ludwig von Wittgenstein - Mutant

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
40	35	34	47	40	51	48	35
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	3	4	4	0	0	0

Compétences: Baratin, Charisme, Comméragé, Connaissances académiques (Arts +10%, généalogie/héraldique, histoire +10%), Connaissances générales (Empire +10%, Tilée), Équitation, Expressions artistiques (chant, musique), Jeu +10%, Langue (classique, reikspiel +10%, tiléen), Lire/écrire +10%, Perception.

Talents: Ambidextrie, Chance, Étiquette, Fuite, Maîtrise -(armes d'escrime), Orateur né, Sens aiguisés, Sociable, Vision nocturne.

Mutations : Apparence animale (cafard, 2 PA partout).

Démonette de Slaanesh

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
54	0	45	42	57	31	55	65
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	18	4	4(6)	5	0	0	0

Compétences: Charisme +20%, Esquive +10%, Expression artistique (danse), Focalisation, Intimidation (+10%), Langage mystique (demonik), Langue (langage

sombre, reikspiel), Perception.

Talents: Ambidextrie, Armes naturelles, Aura démoniaque, Coups précis, Effrayant, Vision nocturne.

Règles spéciales : Complaisance (la démonette peut utiliser le sort *Pavane de Slaanesh* une fois par combat sans avoir à réussir de test pour le lancer), Voir *Tome de la Corruption*.

Orgue du Chaos

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35	-	25	51*	56	-	-	-
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
4	15*	2	5*	0	0	0	0

* concerne seulement l'orgue lui-même, ses tentacules possèdent E3 et 7B.

Abeilles mutantes

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33	-	13	11	10	5	-	-
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
5	8	1	1	4	0	0	0

Slurd – Mutant

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
34	22	24	27	12	20	60	12
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	8	2	2	4	0	0	0

Compétences: Comméragé, Connaissance académique (généalogie/héraldique), Connaissances générales (Empire), Langue (reikspiel), Perception.

Talents: Étiquette, Résistance aux maladies, Résistance aux poisons, Sang-froid.

Mutations : Pince (donne le talent *Armes naturelles*).

Kurt von Wittgenstein - Mutant

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35	25	37	44	49	22	31	10
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	14	3	4	4	0	0	0

Compétences: Comméragé, Connaissances générales (Empire), Langue (reikspiel), Métier (tailleur, taxidermiste 20%), Perception.

Talents: Ambidextrie, Combat de rue, Lutte.

Mutations : Bras supplémentaires (+2A).

Ulfhednar le Destructeur – Guerrier du Chaos

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
56	35	54	53	56	38	59	31
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	16	5	5	4	0	0	0

Compétences: Commandement +10%, Connaissances générales (Empire, Norsca), Équitation, Esquive +10%, Fouille, Langues (langage sombre, norsque, reikspiel), Navigation, Orientation, Pistage, Soins des animaux, Survie +10%.

Talents: Combat de rue, Coups précis, Coups puissants, Maîtrise (armes lourdes, fléaux, lance de cavalerie), Sens de l'orientation,

Mutations : Bras élastiques (voir *Tome de la Corruption*).

Équipement : Armure du chaos, Fourrure de loup (+1PA tête).

Crakatz – Homme-Bête du Chaos

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
45	25	41	47	37	25	35	17
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	14	4	4	5	0	0	0

Compétences: Déplacement silencieux, Dissimulation, Langue (langage sombre), Perception, Pistage, Survie.

Talents: Camouflage rural, Coups puissants, Maîtrise (armes lourdes), Menaçant, Sens aiguisés.

Mutations : Apparence bestiale, Grandes Cornes (+1A), Jambes animales (M+1), Fourrure épaisse (+1PA).

Règles spéciales : voir *Bestiaire du Vieux Monde*.

Baronne Ingrid von Wittgenstein

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41	36	31	28	40	35	36	42
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	2	4	0	0	0

Compétences: Baratin, Charisme, Connaissance académiques (généalogie/héraldique), Comméragé +10%, Connaissances générales (Empire +10%), Équitation, Expressions artistiques (musique), Jeu, Langue (reikspiel +10%), Lire/écrire, Perception.

Talents: Chance, Étiquette, Intrigant, Orateur né, Sang froid, Sociable.

Mutations : Apparence animale (cafard, 2 PA partout).

Chats-mutants

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33	0	22	13	63	10	24	-
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	6	2	1	6	0	0	0

Compétences: Esquive +10%, Perception +20%.

Talents: Armes naturelles, Fuite, Sens aiguisés.

Poltergeist

Voir *Bestiaire du Vieux Monde*.

Margritte von Wittgenstein – Nécromancienne

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41	36	31	37	47	58	60	36
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	3	3	4	3	4	0

Compétences: Charisme, Commérage 10%, Connaissances académiques (magie, nécromancie +10%, science), Connaissances générales (Bretonnie, Empire +10%), Équitation, Expression artistique (musique), Focalisation +10%, Fouille, Intimidation, Langages mystiques (magick +10%), Langues (bretonnien, classique +10%, reikspiel +10%) Lire/écrire +10%, Perception, Sens de la magie +10%.

Talents: Acuité visuelle, Calcul mental, Chance, Étiquette, Harmonie aethyrique, Intrigant, Magie mineure (alarme magique, armure aethyrique, verrou magique), Magie commune (occulte), Magie noire, Mains agiles, Méditation, Orateur né, Résistance aux maladie, Sang-froid, Sombre savoir (nécromancie).

Possessions : *Baguette de Jais* (+1 dé aux tests de magie, écarter le plus faible résultat), *Anneau de protection contre le feu* (+10% à tous les tests qui implique le feu, diviser par deux les dommages provoqué par le feu magique ou non).

Handicaps magiques : Apparence cadavérique (Soc -10%).

Le monstre de Wittgenstein

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35	0	60	65	10	-	-	-
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	22	6	6	4	0	0	0

Talents: Armes naturelles, Mort-vivant, Terrifiant.

Slagdarg – Bourreau ogre

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
42	21	56	55	24	22	35	20
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	24	5	5	6	0	0	0

Compétences: Connaissances générales (Ogres), Fouille, Intimidation (+10%), Langue (Grumbarth, reikspiel), Perception, Résistance à l'alcool, Torture.

Talents: Combat de rue, Coups assommants, Coups puissants, Effrayant, Maîtrise (armes lourdes), Menaçant, Résistance aux maladies, Sans peur.

Fritz Carhingar,

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
24	20	18	23	23	56	60	20
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	7	1	2	0	0	4	0

Compétences : Langue (reikspiel).

Guerriers skavens

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35	25	32	31	43	25	25	16
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	9	3	3	5	0	0	0

Compétences: Connaissances générales (Skavens), Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Esquive, Langues (queekish), Natation, Orientation, Perception +10%, Survie.

Talents: Camouflage souterrain, Combat de rue, Sens aiguisés, Vision nocturne.

Le Pouvoir Derrière le Trône

Adaptation par Jakob Fishermann
D'après le travail de Patrick Füngrlings

La Famille Tödbringer

Graf Boris Tödbringer – Électeur impérial

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30	32	36	32	29	30	35	36
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	9	3	3	3	0	0	0

Compétences: Baratin, Charisme +10%,
Commandement +20%, Comméragé +10%
Connaissances académiques (généalogie/héraldique +10%, histoire, stratégie/tactique +10%), Connaissances générales (Empire +20%, Kislev), Équitation +10%, Évaluation, Langues (classique, kislévite, reikspiel +10%), Lire/écrire +10%, Perception, Résistance à l'alcool.

Talents: Coups précis, Étiquette, Maîtrise (armes de cavalerie, armes d'escrime, armes de parade, armes lourdes), Orateur né, Sain d'esprit, Sang-froid, Sociable.

Baron Stefan Tödbringer

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
10	0	25	24	18	15	19	15
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	2	2	3	0	0	0

Compétences: Langues (reikspiel).

Baron Heinrich Tödbringer

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
60	58	58	52	55	45	52	57
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	16	5	5	4	0	0	0

Compétences: Baratin, Charisme +20%,
Commandement +20%, Comméragé +10%
Connaissances académiques (généalogie/héraldique +10%, histoire, stratégie/tactique +10%, théologie), Connaissances générales (Empire +20%, Tilée), Équitation +10%, Esquive +10%, Évaluation, Fouille, Langues (classique, eltharin, reikspiel +10%, tiléen), Lire/écrire +10%, Marchandage +10%, Perception +10%.

Talents: Chance, Coups puissants, Coups précis, Éloquence, Étiquette, Force accrue, Intrigant, Linguistique, Maîtrise (armes de cavalerie, armes

d'escrime, armes de parade, armes lourdes), Orateur né, Sang-froid, Sixième sens, Sociable.

Le début de l'aventure

Uli Breitner – Propriétaire

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
45	39	41	43	47	32	40	50
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	4	4	4	0	0	0

Compétences Alphabet secret (voleurs), Baratin +10%, Charisme, Comméragé +10%, Connaissances générales (Empire +10%), Esquive, Évaluation +10%, Fouille, Jeu, Lire/écrire, Langage secret (jargon des voleurs), Langue (reikspiel), Marchandage +10%, Métier (cuisinier), Perception, Résistance à l'alcool.

Talents: Acuité auditive, Chance, Code de la rue, Combat de rue, Coups assommants, Coups puissants, Dur en affaire, Dur à cuire, Résistance accrue, Sociable.

Kurt Gruber – Barman

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
46	37	41	43	45	35	31	45
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	4	4	4	0	0	0

Compétences Baratin +10%, Comméragé +10%, Connaissances générales (Empire), Conduite d'attelage, Esquive, Évaluation +10%, Expression artistique (conteur), Fouille, Jeu, Langue (reikspiel), Marchandage, Métier (brasseur), Perception, Résistance à l'alcool +10%, Soins des animaux.

Talents: Coups assommants, Combat de rue, Imitation, Résistance accrue, Sociable.

Konrad Alpiger – Homme à tout faire

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
28	29	54	38	35	27	38	32
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	5	3	4	0	0	0

Compétences Comméragé, Connaissances générales (Empire), Conduite d'attelage, Évaluation, Langue (reikspiel), Marchandage, Métiers (charpentier, forgeron), Perception.

Talents: Force accrue, Robuste, Sang-froid.

Renata Hoeflehner – Serveuse

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
29	28	32	31	47	38	34	40
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	3	3	4	0	0	0

Compétences Baratin, Comméragé +10%, Connaissances générales (Empire), Escamotage, Esquive, Fouille, Jeu, Langue (reikspiel), Marchandage, Métier (cuisinier), Perception.

Talents: Acuité auditive, Étiquette, Réflexes éclairs, Sang-froid, Sociable.

Tiasmara Flarett – Cuisinière

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
21	36	21	24	47	33	32	47
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	9	2	2	4	0	0	0

Compétences Baratin, Comméragé +10%, Connaissance académique (généalogie/héraldique), Connaissances générales (Halflings), Esquive, Fouille, Jeu, Langue (halfling, reikspiel), Marchandage, Métier (cuisinier +10%), Perception.

Talents: Étiquette, Fuite, Maîtrise (lance-pierre), Réflexes éclairs, Résistance aux Chaos, Vision nocturne.

Le Carnaval

Glugnur – Pourfendeur de Troll

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
55	32	40	48	32	33	46	21
65	42	50	58	42		56	
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	15	4	4	3	0	0	0
	17	5	5	4			

Compétences Connaissances générales (Nains), Esquive, Intimidation, Langue (khalalide, reikspiel), Métier (mineur), Perception, Résistance à l'alcool +10%.

Talents: Coups puissants, Dur à cuire, Fureur vengeresse, Maîtrise (armes lourdes), Réflexes éclairs, Résistance à la magie, Robuste, Sang-froid, Savoir-faire nain, Valeureux, Vision nocturne.

Gustav Holschtweig - Colporteur

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33	25	32	29	38	36	30	40
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	3	2	3	0	0	0

Compétences Baratin, Comméragé, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire), Évaluation, Langue (reikspiel), Marchandage, Perception.

Talents: Dur en affaires, Sang-froid, Sociable.

Hildi Holschtweig - Colporteuse

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25	25	27	29	30	34	37	45
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	2	2	3	0	0	0

Compétences Baratin, Comméragé, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire), Évaluation, Langue (reikspiel), Marchandage, Métier (cuisinier), Perception.

Talents: Acuité auditive, Étiquette, Sociable.

Anton Feigling - Racketteur

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
46	32	48	45	45	27	30	33
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	13	4	4	4	0	0	0

Compétences: Esquive, Intimidation, Langage secret (langage des voleurs), Résistance à l'alcool.

Talents: Code de la rue, Combat de rue, Coups puissants, Coups assommants, Force accrue, Frénésie, Lutte, Résistance accrue.

Bruno Hansgorp - Brute

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41	25	32	38	32	23	30	26
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	3	3	4	0	0	0

Compétences: Esquive, Intimidation, Langage secret (langage des voleurs), Résistance à l'alcool.

Talents: Code de la rue, Combat de rue, Coups assommants.

Karl Mathaus -Gamin des rues

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
29	39	24	32	45	41	34	44
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	2	3	5	0	0	0

Compétences: Baratin, Comméragé +10%, Crochetage, Escalade, Escamotage, Esquive, Langage secret (langage des voleurs), Langue (reikspiel), Perception.

Talents: Acuité auditive, Code de la rue, Course à pied, Maîtrise (lance-pierre).

Déroulement de l'enquête

Isolde Begegnen

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
40	40	38	47	56	45	60	50
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	15	3	4	4	2	0	0

Compétences: Baratin, Charisme +10%, Commandement, Comméragé +10% Connaissances académiques (histoire, théologie +10%), Connaissances générales (Bretonnie, Empire +10%), Focalisation, Langage mystique (magick), Langues (bretonnien, classique, reikspiel +10%), Lire/écrire +10%, Métier (apothicaire +10%, herboriste +10%), Perception +10%, Sens de la magie, Soins +20%.

Talents: Étiquette, Force accrue, Inspiration divine (Shallya), Magie commune (divine), Magie mineure (armure aethyrique) Méditation, Orateur né, Réflexes éclairs, Résistance aux maladies, Sociable.

Les Autorités constituées

Josef Sparsam - Chancelier

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
31	28	31	51	42	67	49	44
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	3	5	4	0	0	0

Compétences: Comméragé, Connaissances académiques (arts, histoire, loi +10%) Connaissances générales (Bretonnie, Empire +10%, Tilée), Évaluation +10%, Jeu, Langues (bretonnien, classique, reikspiel +10%, tiléen), Lire/écrire +10%, Marchandage +10%, Métier (marchand), Résistance à l'alcool.

Talents: Calcul mental, Étiquette, Linguistique, Résistance accrue, Sociable.

Dieter Schmiedehammer – Champion du Graf

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
67	46	51	58	55	45	49	58
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	17	5	5	4	0	0	0

Compétences: Commandement, Comméragé +10%, Conduite d'attelage, Connaissance académique (stratégie/tactique), Connaissances générales (Empire, Nains), Équitation +10%, Esquive +10%, Intimidation, Jeu, Langage secret (jargon des batailles), Langue (reikspiel), Lire/écrire, Perception, Soins des animaux, Survie.

Talents: Combat de rue, Coups assommants, Coups puissants, Coups précis, Désarmement, Dur à cuire, Étiquette, Grand voyageur, Guerrier né, Lutte, Maîtrise (armes d'escrime, armes de parades, armes lourdes, fléaux), Menaçant, Parade éclair, Sociable, Sur ses gardes.

Rallane Lafarel – Ménestrel de la Cour

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
40	58	34	36	63	47	40	68
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	3	3	5	0	0	0

Compétences: Baratin +10%, Charisme +10%, Comméragé +20%, Connaissances académiques (arts), Connaissances générales (Elfes +10%, Empire, Tilée), Expressions artistiques (chanteur +10%, conteur, danseur, musicien +10%), Jeu, Langues (eltharin +10%, reikspiel, tiléen), Lire/écrire +10%, Natation, Ventriloquie.

Talents: Acuité visuelle, Éloquence, Étiquette, Imitation, Linguistique, Maîtrise (arcs longs), Orateur né, Résistance accrue, Sociable, Vision nocturne.

Katarina Tödbringer – La " Princesse "

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25	27	31	34	37	25	43	51
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	3	3	4	0	0	0

Compétences: Baratin, Charisme +10%, Comméragé +10%, Connaissances académiques (arts) Connaissances générales (Empire), Expressions artistiques (chant, danse), Langues (reikspiel +10%), Lire/écrire.

Talents: Chance, Étiquette, Orateur né, Sociable, Sang-froid.

Hildegarde Zimperlich – Le Chaperon

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
23	27	23	34	32	45	40	47
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	2	3	4	0	0	0

Compétences: Baratin, Comméragé, Connaissances académiques (généalogie/héraldique) Connaissances générales (Empire), Évaluation, Expression artistique (chant, danse), Fouille, Jeu, Langues (eltharin, reikspiel), Lire/écrire, Perception.

Talents: Dur en affaires, Étiquette, Sain d'esprit, Sociable.

Ulrich Schutzmann – Commandant de la garde

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
60	53	51	53	49	41	55	50
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	16	5	5	5	0	0	0

Compétences: Commandement +10%, Comméragé +10%, Connaissances académiques (loi, stratégie/tactique +10%), Connaissances générales (Empire +10%, Kislev), Équitation, Esquive +10%, Fouille, Intimidation, Langage secret (jargon des batailles), Langue (kislévite, reikspiel), Lire/écrire, Perception, Pistage, Survie.

Talents: Acuité auditive, Combat de rue, Coups assommants, Coups puissants, Coups précis, Course à pied, Désarmement, Étiquette, Maîtrise (armes de parade, armes lourdes, fléaux), Menaçant, Orientation, Sang-froid.

Général Johann Schwermutt

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
62	47	62	56	57	52	50	53
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	17	6	5	4	0	0	0

Compétences: Charisme, Commandement +10%, Comméragé +10%, Connaissance académique (stratégie/tactique +10%), Connaissances générales (Empire +10%, Kislev, Tilée), Équitation, Esquive +10%, Fouille, Intimidation +10%, Langage secret (jargon des batailles +10%), Langue (kislévite, reikspiel, tiléen), Lire/écrire, Perception, Soins des animaux.

Talents: Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Désarmement, Force accrue, Grand voyageur, Lutte, Maîtrise (armes de cavalerie, armes de parade, armes lourdes), Sur ses gardes.

Maréchal Maximilian von Genscher

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
67	66	60	62	57	58	46	60
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	18	6	6	4	0	0	0

Compétences: Charisme +10%, Commandement +20%, Comméragé +10%, Connaissance académique (généalogie/héraldique +10%, stratégie/tactique +20%), Connaissances générales (Empire +10%, Kislev), Dressage, Équitation +10%, Esquive +20%, Fouille, Intimidation +10%, Langage secret (jargon des batailles +10%), Langue (kislévite, reikspiel +10%), Lire/écrire +10%, Perception +10%, Résistance à l'alcool, Soins des animaux.

Talents: Ambidextrie, Chance, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Désarmement, Étiquette, Force accrue, Intelligent, Maîtrise (armes de cavalerie, armes de parade, armes lourdes, fléau), Orateur né, Parade éclair, Résistance accrue, Sixième sens.

Albrecht Helseher – Grand Sorcier

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
42	37	40	52	55	78	80	46
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	15	4	5	4	4	0	0

Compétences: Charisme, Comméragé, Connaissances académiques (histoire, ingénierie, magie +20%, sciences +10%, runes), Connaissances générales (Elfes, Empire +10%, Nains), Évaluation, Équitation, Focalisation +20%, Fouille, Langages mystiques (arcane elfe, magick +10%), Langues (classique +10%, eltharin, khazalide, reikspiel +10%) Lire/écrire +10%, Marchandage, Métier (apothicaire, herboriste), Perception +10%, Sens de la magie +10%.

Talents: Harmonie aethyrique, Magie mineure (alarme magique, armure aethyrique, dissipation, manipulation à distance, verrou magique), Magie commune (occulte), Mains agiles, Méditation, Projectile puissant, Résistance accrue, Sain d'esprit, Sang-froid, Science de la magie (métal).

Janna Eberhauer – Substitut du Grand Sorcier

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
44	40	36	47	48	73	70	55
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	3	4	4	3	0	0

Compétences: Baratin, Charisme +10%, Comméragé 10%, Connaissances académiques (astronomie, magie +10%), Connaissances générales (Bretonnie, Empire

+10%), Focalisation +10%, Fouille, Langages mystiques (magick +10%), Langues (bretonnien, classique +10%, reikspiel +10%) Lire/écrire, Marchandage, Métier (apothicaire, herboriste), Perception, Sens de la magie +10%.

Talents: Ambidextrie, Chance, Harmonie aethyrique, Intrigant, Magie mineure (armure aethyrique, dissipation, marche dans les airs, silence), Magie commune (occulte), Mains agiles, Méditation, Sain d'esprit, Sang-froid, Science de la magie (cieux), Sociable.

Ar-Ulric – Grand Prêtre d'Ulric

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
42	43	52	56	48	55	73	57
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	18	5	5	4	3	0	0

Compétences: Charisme +20%, Commandement +10%, Comméragé 20%, Connaissances académiques (histoire, magie, théologie +20%), Connaissances générales (Empire +20%, Kislev), Esquive, Équitation, Focalisation +20%, Intimidation, Langage mystique (magick +10%), Langage secret (jargon des batailles), Langues (classique +10%, kislévite, reikspiel +10%) Lire/écrire +10%, Perception +10%, Sens de la magie +10%, Soins +10%.

Talents: Coups précis, Coups puissants, Dur à cuire, Éloquence, Étiquette, Force accrue, Incantation de batailles, Inspiration divine (Ulric), Magie mineure (arme consacrée, armure aethyrique, dissipation, manipulation à distance, verrou magique), Magie commune (divine), Méditation, Orateur né, Résistance accrue, Sain d'esprit, Sang-froid.

Emmanuelle Schlagen – Favorite du Graf

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
37	34	31	36	45	54	48	59
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	3	3	4	0	0	0

Compétences: Baratin, Charisme +10%, Comméragé +20%, Connaissances académiques (arts), Connaissances générales (Empire +10%), Expressions artistiques (comédien +10%, conteur, danseur, mime), Langues (reikspiel +10%), Lire/écrire +10%, Perception.

Talents: Éloquence, Étiquette, Grand voyageur, Imitation, Intrigant, Orateur né, Sociable.

Kirsten Jung – Dame de compagnie

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30	34	31	36	40	50	36	53
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	3	4	0	0	0

Compétences: Baratin, Charisme, Comméragé +10%, Connaissances générales (Empire +10%), Expressions artistiques (chiromancienne, danseur +10%, musicien), Jeu, Langues (reikspiel +10%), Lire/écrire, Perception.

Talents: Chance, Étiquette, Intelligent, Orateur né, Résistance aux poisons, Sang-froid, Sociable.

Petra Liebkosen – Dame de compagnie

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
44	25	34	41	47	44	40	57
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	3	4	5	0	0	0

Compétences: Baratin +10%, Charisme +10%, Comméragé +20%, Connaissances générales (Empire), Escamotage, Évaluation, Expressions artistiques (comédien, conteur, danseur), Fouille, Jeu, Langues (reikspiel), Lire/écrire, Marchandage, Métier (cuisinier), Perception, Soins des animaux.

Talents: Course à pied, Dur en affaires, Étiquette, Fuite, Grand voyageur, Intrigant, Résistance aux maladies, Sociable, Vision nocturne.

Natasha Sinnlich – Dame de compagnie

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
46	33	46	38	44	43	42	50
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	4	3	4	0	0	0

Compétences: Baratin, Charisme +10%, Comméragé +10%, Connaissances générales (Elfes, Empire +10%), Équitation, Expressions artistiques (danseur +10%), Jeu, Langues (eltharin, reikspiel +10%), Lire/écrire, Perception, Résistance à l'alcool.

Talents: Étiquette, Force accrue, Intelligent, Résistance aux maladies, Sang-froid, Sociable.

Siegrfried Prunkvoll – Le Chevalier Éternel

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
42	30	43	47	36	23	49	33
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	14	4	4	4	0	0	0

Compétences: Charisme, Comméragé, Connaissances académiques (généalogie/héraldique +10%, stratégie/tactique), Connaissances générales (Empire), Dressage, Équitation, Esquive, Langage secret (jargon des batailles), Langue (reikspiel), Lire/écrire, Perception, Soins des animaux.

Talents: Coups puissants, Désarmement, Étiquette, Maîtrise (armes de cavalerie, armes lourdes, fléaux), Valeureux.

Allavandrel Fanmaris – Grand Veneur

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35	77	43	48	75	44	47	46
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	14	4	4	5	0	0	0

Compétences: Braconnage +10%, Comméragé +10%, Connaissances générales (Elfes +10%, Empire), Déplacement silencieux +10%, Dissimulation +10%, Langues (eltharin +10%, reikspiel), Lire/écrire, Natation, Orientation, Perception +10%, Pistage +20%, Soins des animaux.

Talents: Acuité visuelle, Adresse au tir, Camouflage rural, Dur à cuire, Maîtrise (arcs longs, armes paralysantes), Rechargement rapide, Réflexes éclairs, Résistance aux poisons, Tireur d'élite, Tir précis, Tir puissant, Vision nocturne.

Gotthard Goebbels – Chef de Kommission

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
37	40	41	43	38	34	45	47
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	15	4	4	4	1	0	0

Compétences: Baratin, Charisme +10%, Commandement, Comméragé +10%, Conduite d'attelages, Connaissances académiques (démons, loi) Connaissances générales (Bretonnie, Empire +10%), Équitation, Évaluation +10%, Fouille, Intimidation, Jeu, Langage mystique (demonik), Langage secret (guilde +10%), Langues (bretonnien, classique, reikspiel), Lire/écrire, Marchandage +10%, Métier (marchand +10%), Résistance à l'alcool +10%, Sens de la magie, Torture.

Talents: Accoutumance au Chaos, Calcul mental, Code de la rue, Étiquette, Fuite, Intrigant, Orateur né, Magie commune (chaos), Magie noire, Maîtrise (armes d'escrime), Sociable.

Mutations : Imbécile (-15% Int), Éruption bizarre (un sein unique), Vile (-10% en Soc, +20% pour les tests d'Intimidation et de Torture).

Luigi Pavarotti – Médecin du baron

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
36	32	63	62	46	50	52	58
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	16	6	6	5	0	0	0

Compétences: Alphabet secret (voleurs), Baratin +10%, Charisme +20%, Comméragé +10%, Conduite d'attelages, Connaissances académiques (sciences) Connaissances générales (Bretonnie, Empire +10%), Déguisement, Déplacement silencieux, Expression artistique (chanteur +10%, musicien), Évaluation +10%, Fouille, Hypnotisme +20%, Jeu, Langage secret (voleurs), Langues (bretonnien, classique, reikspiel, tiléen), Lire/écrire, Marchandage, Métier (apothicaire +10%), Préparations de poisons, Résistance à l'alcool +20%, Soins +10%.

Talents: Acuité auditive, Chance, Code de la rue, Course à pied, Dur à cuire, Force accrue, Grand voyageur, Imitation, Linguistique, Résistance accrue, Résistance aux poisons, Sens de l'orientation, Sociable.

Reiner Ehrlich – Seigneur des lois

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25	30	27	41	45	65	46	45
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	2	4	4	0	0	0

Compétences: Charisme +10%, Comméragé, Connaissances académiques (astronomie, histoire +10%, loi +20%) Connaissances générales (Empire +10%), Évaluation +10%, Fouille, Langues (classique +10%, reikspiel +10%), Lire/écrire +10%, Perception.

Talents: Étiquette, Éloquence, Intelligent, Sang-froid.

Joachim Höflich – Doppelgänger

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41	33	46	51	42	39	37	50
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	16	4	5	4	0	0	0

Compétences: Baratin +10%, Charisme +10%, Comméragé, Connaissances académiques (histoire, loi) Connaissances générales (Empire), Déplacement silencieux, Dissimulation +10%, Évaluation, Fouille, Intimidation, Langues (classique, reikspiel), Lire/écrire +10%, Perception.

Talents: Calcul mental, Imitation, Intrigant, Orateur né, Sain d'esprit, Volonté de fer.

Karl-Heinz Wasmeier – Le Pouvoir derrière le Trône

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
45	42	36	52	53	69	68	53
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	16	3	5	4	4	0	0

Compétences: Charisme +10%, Commérage 10%, Connaissances académiques (démons, lois +10%, magie +10%, science), Connaissances générales (Empire +10%, Kisleb), Déguisement, Équitation, Focalisation +10%, Fouille, Intimidation +10%, Langages mystiques (demonik, magick +10%), Langues (classique +10%, kislévite, reikspiel +10%) Lire/écrire +10% Marchandage, Perception, Préparation de poisons, Sens de la magie +10%.

Talents: Accoutumance au Chaos, Harmonie aethyrique, Intrigant, Magie mineure (Alarme magique, armure aethyrique, dissipation, Lien, Verrou magique), Linguistique, Magie commune (Chaos, occulte), Magie noire, Mains agiles, Méditation, Orateur né, Projectile puissant, Réflexes éclairs, Résistance accrue, Sang-froid, Science de la magie (métal), Sixième sens, Sociable, Sorts supplémentaires (*Fault of Form, Rigidity of Body and Mind*).

Mutations : Sorcier maléfique (+1 Mag).

Les Événements clés

Nastassia Hess – L'espionne

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
51	52	36	45	53	59	62	63
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	14	3	4	4	0	0	0

Compétences Alphabet secret (voleurs), Baratin +20%, Charisme +10%, Commérage +20%, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire +10%, Tilée +10%), Crochetage +10%, Déguisement, Déplacement silencieux +20%, Dissimulation +10%, Équitation, Escalade +10%, Escamotage +10%, Esquive +10%, Évaluation, Expression artistique (comédien +10%), Fouille +10%, Langage secret (jargon des voleurs), Langues (reikspiel +10%, tiléen +10%), Lecture sur les lèvres +10%, Lire/écrire, Marchandage +10%, Perception +20%.

Talents: Acuité auditive, Camouflage urbain, Chance, Code de la rue, Coups assommants, Dur en affaires, Étiquette, Grand voyageur, Intelligent, Intrigant, Maîtrise (armes de jet), Sixième sens, Sociable, Sur ses gardes, Vision nocturne.

Snikkit

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
46	17	45	32	50	27	29	19
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	12	4	3	5	0	0	0

Compétences: Commandement, Connaissances générales (Skavens +10%), Déplacement silencieux +10%, Dissimulation, Escalade, Esquive, Langues (queekish, reikspiel), Natation, Orientation, Perception +10%, Survie.

Talents: Camouflage souterrain, Coups puissants, Sens aiguisés, Vision nocturne.

Guerriers skavens

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35	25	32	31	43	25	25	16
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	9	3	3	5	0	0	0

Compétences: Connaissances générales (Skavens), Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Esquive, Langues (queekish), Natation, Orientation, Perception +10%, Survie.

Talents: Camouflage souterrain, Combat de rue, Sens aiguisés, Vision nocturne.

Hommes-Bêtes (Gor)

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
40	25	35	44	35	26	25	20
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1(+1)	12	3	4	5	0	0	0

Compétences: Déplacement silencieux, Dissimulation, Langue (langage sombre), Perception, Pistage, Survie.

Talents: Camouflage rural, Coups puissants, Menaçant, Sens aiguisés.

Mutations : Apparence bestiale, Cornes (+1A avec BF-1), Jambes animales (M+1).

Règles spéciales : voir *Bestiaire du Vieux Monde*.

Gobelins

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25	30	31	32	35	25	26	20
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	8	3	3	4	0	0	0

Compétences: Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Fouille, Langue (gobelin), Orientation, Perception, Survie.

Talents: Sens aiguisés, Vision nocturne.

Erina Eberhauer – Sorcière

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
27	33	40	29	36	51	54	38
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	4	2	4	2	0	0

Compétences: Charisme, Comméragage, Connaissances académiques (astronomie, magie), Connaissances générales (Empire), Focalisation, Fouille, Langues (classique, reikspiel +10%), Langage mystique (magick), Lecture/écriture, Perception, Sens de la magie.

Talents: Dure à cuire, Force accrue, Harmonie aethyrique, Intelligent, Magie commune (occulte), Magie mineure (alarme magique, armure aethyrique), Science de magie (cieux).

Golthog – Mercenaire ogre

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33	17	56	50	29	17	29	23
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	26	5	5	6	0	0	0

Compétences: Connaissances générales (Ogres, Empire), Esquive, Fouille, Intimidation (+10%), Langue (Grumbarth, reikspiel), Perception, Résistance à l'alcool.

Talents: Combat de rue, Coups puissants, Désarmement, Effrayant, Grand voyageur, Maîtrise (armes lourdes), Menaçant, Résistance aux maladies, Sans peur.

Fritz Schwanger – Propriétaire de la Fosse

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
48	27	42	47	40	27	37	33
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	14	4	4	4	0	0	0

Compétences Alphabet secret (voleurs), Baratin, Comméragage +10%, Connaissances générales (Empire), Conduite d'attelage, Dissimulation, Escamotage, Esquive, Évaluation, Fouille, Jeu, Langage secret (langage des voleurs), Langue (reikspiel), Marchandage, Perception, Résistance à l'alcool +10%, Soins des animaux.

Talents: Code de la rue, Coups assommants, Coups puissants, Combat de rue, Force accrue, Fuite, Intimidant, Résistance accrue, Résistance aux poisons.

Otto Geschwur – Barman

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
40	25	41	43	46	26	35	27
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	4	4	5	0	0	0

Compétences Comméragage +10%, Connaissances générales (Empire), Fouille, Jeu, Langue (reikspiel), Métier (brasseur), Perception, Résistance à l'alcool +10%.

Talents: Acuité auditive, Code de la rue, Coups assommants, Combat de rue, Dure à cuire, Réflexes éclairs, Résistance accrue.

Séléna – Serveuse/Barmaid

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
22	22	31	34	45	23	27	41
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	3	3	4	0	0	0

Compétences Baratin, Charisme, Comméragage +10%, Connaissances générales (Empire), Escamotage, Esquive, Fouille, Jeu, Langue (reikspiel), Métier (cuisinier), Perception.

Talents: Acuité auditive, Réflexes éclairs, Résistance aux maladies, Sociable.

Bruno Kohl – Revendeur de drogue

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
31	35	34	42	43	44	35	34
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	3	4	4	0	0	0

Compétences Alphabet secret (voleurs), Baratin +10%, Comméragage +20%, Connaissances générales (Empire), Conduite d'attelage, Déplacement silencieux, Dissimulation +10%, Escamotage, Évaluation +10%, Fouille, Jeu, Langage secret (langage des voleurs), Langue (reikspiel), Marchandage +10%, Perception.

Talents: Calcul mental, Code de la rue, Dur en affaires, Imitation, Résistance aux poisons,.

Marie-Astrid Platini – Petite amie de Bruno

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
22	27	30	33	42	27	32	46
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	3	3	4	0	0	0

Compétences Charisme, Comméragage +10%, Connaissances générales (Bretonnie, Empire),

Escamotage, Esquive, Expressions artistiques (comédien, danseur), Langue (bretonnien, reikspiel), Perception.

Talents: Imitation, Orateur né, Réflexes éclairs, Sociable.

Le Traître est démasqué

Bunhilde Klaglich (alias Elise Kaltblutig, et Frau Kenner)

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
44	42	44	51	53	47	50	60
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	15	4	5	4	0	6	0

Compétences Alphabet secret (voleurs), Baratin +10%, Charisme +10%, Comméragé +10%, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire, Bretonnie), Crochetage, Déguisement +10%, Déplacement silencieux +10%, Dissimulation +10%, Équitation, Escalade +10%, Escamotage +10%, Esquive, Évaluation, Expression artistique (acrobate, comédien +10%), Fouille +10%, Intimidation, Langage secret (jargon des voleurs), Langues (reikspiel +10%, tiléen +10%), Lecture sur les lèvres, Lire/écrire, Marchandage +10%, Natation, Perception +10%, Torture.

Talents: Acuité auditive, Calcul numérique, Camouflage urbain, Camouflage souterrain, Contorsionniste, Code de la rue, Combat de rue, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Dur en affaires, Étiquette, Fuite, Grand voyageur, Imitation, Intelligent, Lutte, Maîtrise (armes de jet, fléaux), Résistance accrue, Sociable, Sur ses gardes.

Hultz Fleischer

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
42	32	44	40	43	32	35	30
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	4	4	4	0	0	0

Compétences: Comméragé +10%, Connaissances générales (Empire), Esquive, Intimidation, Jeu, Langage secret (langage des voleurs), Langue (reikspiel), Résistance à l'alcool.

Talents: Code de la rue, Combat de rue, Coups assommants, Coups puissants, Désarmement, Force accrue, Lutte, Menaçant, Sang-froid, Sur ses gardes.

Wertha Mitsschuldige

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
46	29	43	41	37	24	27	25
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	14	4	4	4	0	0	0

Compétences: Comméragé, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire), Équitation, Esquive, Intimidation, Jeu, Langage secret (langage des batailles), Langue (reikspiel), Natation, Résistance à l'alcool.

Talents: Ambidextrie, Coups assommants, Coups puissants, Coups précis, Désarmement, Force accrue, Maîtrise (armes de parade, armes lourde), Vision nocturne.

Anton Hundisch

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25	25	28	34	38	44	37	29
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	2	3	4	1	0	0

Compétences: Comméragé, Connaissances académiques (magie), Connaissances générales (Empire), Consommation d'alcool, Focalisation, Langues (classique, reikspiel +10%), Langage mystique (magick), Lecture/écriture +10%, Perception +10%, Résistance à l'alcool, Sens de la magie.

Talents: Acuité auditive, Magie commune (occulte), Mains agiles, Intelligent, Réflexes éclairs.

Swelt Tunger – Cuisinier et cambrioleur

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
43	45	41	36	48	30	29	35
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	4	3	4	0	0	0

Compétences Alphabet secret (voleurs), Comméragé, Connaissances générales (Empire), Conduite d'attelage, Crochetage +10%, Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Escamotage, Évaluation, Fouille +10%, Langage secret (langage des voleurs), Langue (reikspiel), Métier (cuisinier), Perception.

Talents: Calcul mental, Code de la rue, Combat de rue, Camouflage urbain, Connaissance des pièges, Guerrier né.

Grunzer – Chien de guerre de Swelt

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41	0	32	38	30	15	43	0
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	3	3	6	0	0	0

Compétences : Natation, Perception, Pistage +20%.

Talents: Armes naturelles, Fuite, Sens aiguisés.

Gaston – Maître d'hôtel, scribe et bourreau

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
44	28	54	37	43	36	52	42
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	5	3	4	0	0	0

Compétences Alphabet secret (voleurs), Comméragé, Connaissances académiques (histoire, science), Connaissances générales (Bretonnie, Empire), Conduite d'attelage, Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Escamotage, Évaluation, Fouille +10%, Intimidation, Jeu, Langue (bretonnien, classique, reikspiel), Lire/écrire, Métier (apothicaire), Perception, Soins +10%, Torture.

Talents: Acuité auditive, Calcul mental, Chirurgie, Étiquette, Maîtrise (fléaux), Résistance à la magie, Résistance aux maladies, Sang-froid, Sociable.

Geier – Jardinier, braconnier et éclaireur

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
55	60	48	45	42	44	44	32
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	17	4	4	4	0	0	0

Compétences: Alphabet secret (rôdeurs), Braconnage +10%, Canotage, Comméragé +10%, Connaissances générales (Empire), Déplacement silencieux +10%, Dissimulation +10%, Dressage, Emprise sur les animaux, Équitation, Esquive, Fouille +10%, Langue (reikspiel), Lire/écrire, Natation, Orientation, Perception +10%, Pistage +20%, Soins des animaux.

Talents: Acuité visuelle, Adresse au tir, Camouflage rural, Dur à cuire, Maîtrise (arcs longs), Rechargement rapide, Résistance accrue, Résistance aux poisons, Tir puissant.

Schrecker – Faucon

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
38	0	10	10	38	12	24	0
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	7	1	1	2(8)	0	0	0

Compétences : Perception +20%.

Talents: Acuité visuelle, Armes naturelles, Coups précis, Sens de l'orientation, Sens aiguisés, Vol.

Règles spéciales : les serres et le bec de l'oiseau inflige -2 BF et possède l'attribut *rapide*.

Donner et Blitz – Destriers

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30	0	45	45	30	10	10	0
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	18	4	4	8	0	0	0

Compétences : Natation, Perception +10%.

Talents: Acuité auditive, Armes naturelles, Coups puissants, Sens aiguisés.

Lurk – Gladiateur et garde du corps

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
59	29	55	51	37	22	38	29
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	14	5	5	4	0	0	0

Compétences: Comméragé, Connaissances générales (Empire), Esquive +10% Intimidation +10%, Jeu, Langue (reikspiel), Résistance à l'alcool.

Talents: Combat de rue, Coups assommants, Coups puissants, Coups précis, Désarmement, Force accrue, Guerrier né, Maîtrise (armes lourdes, fléaux), Résistance accrue, Sur ses gardes.

