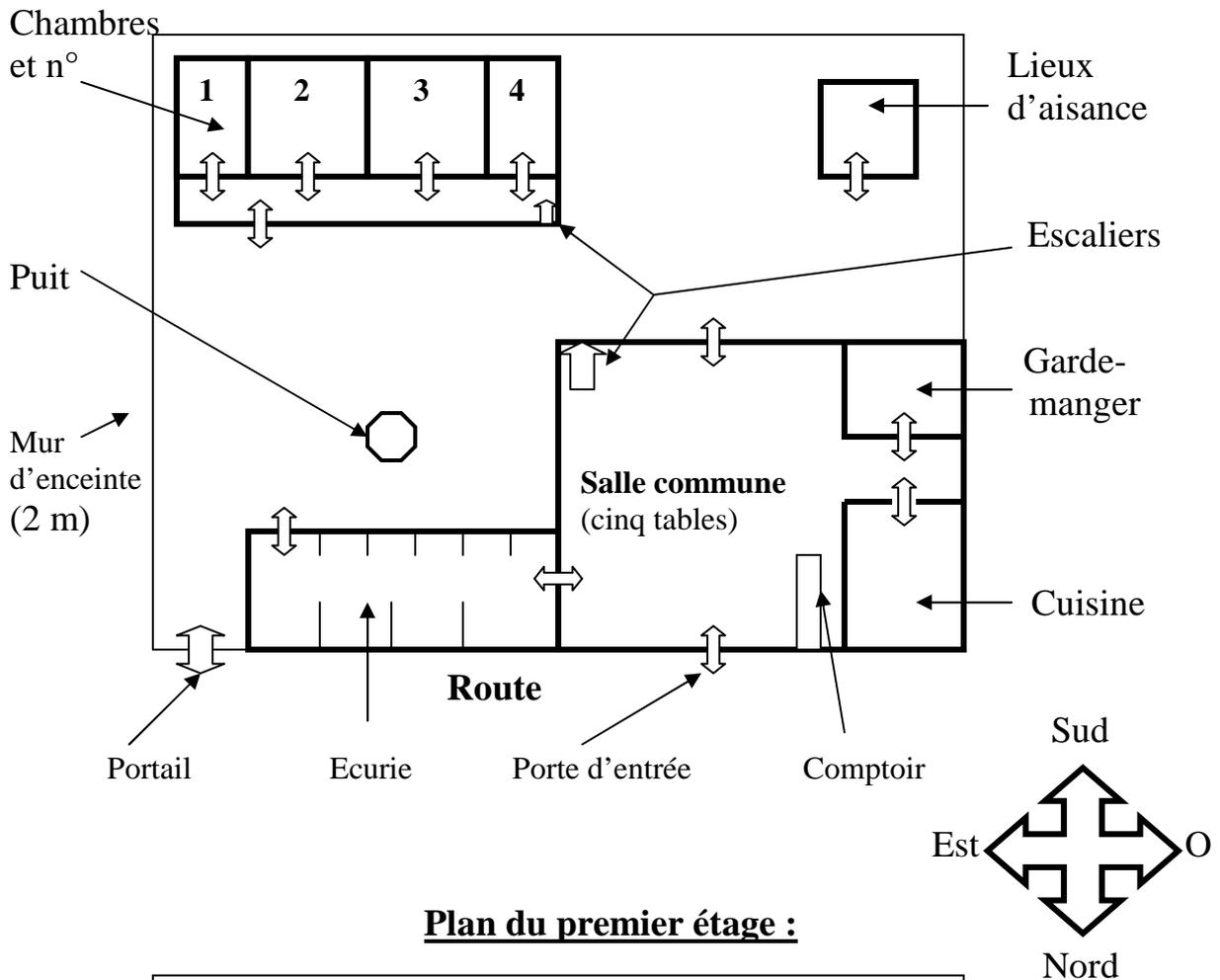
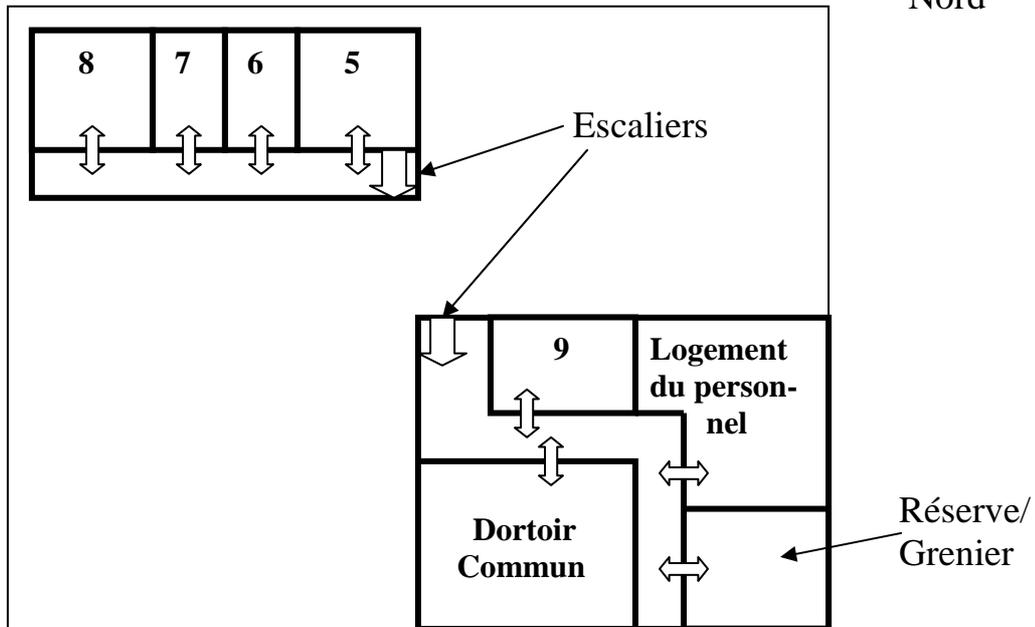


Plan du rez-de-chaussée de l'auberge du Refuge Chaleureux :



Plan du premier étage :



Chaque pièce possède au moins une fenêtre

Vladimir Serianov, hors-la-loi exilé.

Carrière : Hors-la-loi (ex-cocher)

Race : humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33%	46%	32%	38%	44%	31%	38%	40%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	3	3	4	0	1	0

Compétences : Alphabet secret (rôdeur), Comméragé, Conduite d'attelage, Equitation, Esquive, Langue (Reikspeil, Kislevien), Orientation, Perception, Soins, Soins des animaux.

Talents : Grand Voyageur, Sur ses gardes, Maîtrise (armes à feu).

Armure : Gilet de mailles, veste de cuir.

Armes : arc et munitions pour 10 tirs, bouclier, hache.

Dotations : Vêtements communs, diligence, 2 Co.

Gabrielle Ventock, cantatrice exaspérante/Roz Geschichte, courtisane.

Carrière : Ménestrel (ex-bateleur)

Race : humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
29%	38%	26%	25%	43%	31%	39%	49%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	9	2	2	4	0	0	0

Compétences : Baratin, Charisme, Comméragé, Connaissance générales (Empire), Expression artistique (Chanteur +10%, Musicien), Langue (Reikspeil +10%), Natation, Perception.

Talents : Eloquence, Imitation, Etiquette.

Armure : -

Armes : dague.

Dotations : Matériel de maquillage, Costume de scène, Robe de bonne qualité, 2 Co.

Heinz Mündlich, faux aubergiste.

Carrière : Aubergiste (ex-bourgeois)

Race : humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41%	42%	34%	31%	42%	37%	31%	46%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	3	4	0	2	0

Compétences : Alphabet secret (voleur), Baratin, Braconnage, Charisme, Comméragé +10%, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire), Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Esquive, Perception, Soins des animaux.

Talents : Coups assommants, Camouflage rural.

Armure : gilet de cuir

Armes : épée, arc et flèches pour 15 tirs.

Dotations : Vêtements communs, Auberge, 13 Co.

Adelbert et Béatrix Frage, paysans errants/Hanna, jeune fille abusée.

Carrières : Paysans (Serviteur pour Hanna)

Races : humains

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
36%	34%	33%	41%	35%	26%	29%	31%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	4	4	0	3	0

Compétences : Braconnage, Conduite d'attelage, Déplacement silencieux, Dissimulation, Dressage, Emprise sur les animaux, Jeu, Métier (fermier), Soins des animaux.

Talents : Camouflage rural, Fuite.

Armures : -

Armes : bâtons.

Dotations : vêtements communs de mauvaise qualité, flasques, sac à dos, 3 jours de rations, 2 PA.

Eckart, jeune garçon possédé

Carrière : Monstre

Race : humain ? Démon ?

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
55%	38%	48%	24%	60%	31%	58%	47%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	21	4	2(4)	5	0	8	0

Compétences : Baratin, Charisme (+10%), Esquive, Expression artistique (danseur), Langage mystique(démoniaque), Langue (Reikspeil), Perception, Torture.

Talents : Ambidextre, Armes naturelles, Aura démoniaque, Coups puissants, Coups précis, Effrayant, Troublant, Vision nocturne, Volonté de Fer.

Armure : -

Armes : pinces (dégâts BF, attribut précise)

Dotations : vêtements communs.

Règles spéciales : - *Assassin* : le démon qui possède le corps d'Eckart souhaite faire durer le plaisir, c'est pourquoi il reste caché aux yeux de tous en attendant de frapper. Sous sa forme d'enfant, Eckart n'est en rien différent d'un petit garçon normal. Il peut décider d'adopter ou de retirer sa forme démoniaque au prix d'une action gratuite, auquel cas il gagne des *pinces* et les talents *Effrayant* et *Troublant*. Toute personne ayant le talent *Sens de la magie* peut ressentir une légère perturbation de l'Aethyr s'il se trouve dans un rayon de 20 mètres du garçon au moment de cette transformation.
 - *Aura démoniaque* et *Volonté de fer* : ces talents permettent d'éviter toute forme de contrôle ou d'intimidation et de bénéficier d'un bonus de +2 en BE.

Erdman Tolzen, criminel déguisé

Carrière : Racketteur (ex Coupe-jarret)

Race : humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
49%	47%	42%	40%	38%	33%	44%	40%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	14	4	4	4	0	4	0

Compétences : Comméragé, Connaissances générales (Empire), Esquive +10%, Intimidation, Jeu, Langage secret (voleur), Marchandage, Perception, Résistance à l'alcool.

Talents : Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Désarmement, Menaçant, Maîtrise (armes à feu), Sang-froid, Sur ses gardes.

Armure : gilet de mailles et gilet de cuir.

Armes : Epée, Coups-de-poing, Pistolet avec poudre en tonnelet pour 40 tirs et munitions pour 10 tirs.

Dotations : Uniforme de garde, chapeau, cheval de selle, menottes, 13 PA.

Heinrich Bacher, psychopathe traumatisé

Carrière : Spadassin

Race : humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
40%	29%	41%	33%	38%	26%	39%	25%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	13	4	3	4	0	6	0

Compétences : Comméragé, Equitation, Esquive, Intimidation, Marchandage.

Talents : Combat de rue, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Désarmement, Menaçant, Sur ses gardes.

Armure : -

Armes : aucune.

Dotations : vêtements de prisonnier.

Folie : Persécutions impies (Skavens).

Bartomar, jeune blanc-bec

Carrière : Escroc

Race : humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33%	33%	31%	33%	38%	37%	32%	40%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	3	3	4	0	0	0

Compétences : Alphabet secret (voleur), Baratin, Charisme, Comméragé, Evaluation, Expression artistique (acteur), Jeu, Langage secret (voleur), Langue (Reikspeil +10%), Perception.

Talents : Chance, Calcul mental, Fuite, Eloquence.

Armure : -

Armes : dague.

Dotations : Beaux atours, Jeu de cartes, 6 Co.

Corvin Hofstetter, chevalier panthère en mission secrète

Carrière : chevalier (ex-écuyer)

Race : humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
48%	31%	42%	48%	47%	39%	42%	40%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	14	4	4	4	0	0	0

Compétences : connaissances académiques (généalogie/héraldique, stratégie/tactique), Equitation +10%, Esquive, Langage secret (langage de bataille), Langue (Reikspeil, Bretonien, Kislévite), Perception +10%.

Talents : Coups puissants, Maîtrise (armes de cavalerie, armes lourdes).

Armure : armure de mailles complète

Armes : épée, bouclier

Dotations : symboles religieux, vêtements communs, chapeau, destrier avec selle et harnais, 20 Co.