



Personnages Pré-tirés pour Brigandyne
Vol. 01

Ce PDF contient 6 personnages pré-tirés pour Brigandyne.

Cette fois-ci ce n'est pas une création 100% maison. Je me suis contenté d'adapter à Brigandyne le remarquable travail d'auteur et créateur de contenu pour Warhammer le jeu de rôles.

Ce groupe de personnages est issu du scénario : Retour à la forêt de Grovod, du maître en la matière Alfred Nuñez Jr.

Je vous invite à parcourir son superbe blog si vous pratiquez la langue de Shakespeare : www.madalfred.com

La traduction française a été réalisée par "Capitaine Bug".

Vous pouvez trouver le scénario en français sur le site du SDEN :

www.sden.org/warhammer/scenarios/independants/article/retour-a-la-foret-de-grovod

Relecture/Correction : Jais Pingouroux et Nicolas Chenidet

Un grand merci à eux deux pour cette précieuse aide.

Feuille de personnage réalisée par Kosmic Dungeon.

www.kosmicdungeon.com

Brigandyne est un JDR écrit et publié par James Tornade.

Blog officiel de Brigandyne : www.brigandyne.wordpress.com

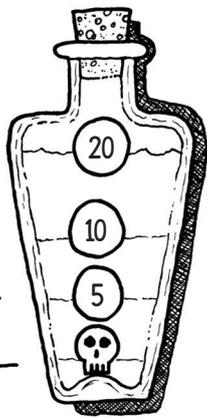
4
BF

20
PV

Init
1D10+
37



Max _____
Léger _____
-10 VOL
Sérieux _____
-20 VOL
Grave(o) _____
critique



BRIGANDYNE

Nom: Leonhard Topfer
Peuple: humain Sexe: M
Carrière: Guide Racoleur
Archetype: Coq Age: 21 ans
Taille, Poids: 1m88, 82kg Cheveux: Châtain
Droitier Gaucher

COM: 38 43

CNS: 38 38

DIS: 37 37

END: 42 42

FOR: 41 41

HAB: 41 41

MAG: 0 0

MVT: 34 34

PER: 37 42

SOC: 40 45

SRV: 33 33

TIR: 32 32

VOL: 40 40

Armure

01-02 Tête: 0

03-05 Bras: 1

06-08 Torse: 1

09-10 Jambes: 0

Bouclier: +0

Description:
Ambidextre

Signes distinctifs:
Cicatrice au visage (-10% SOC)

Traits de caractères:
Prétentieux, Impulsif, Séducteur

Coup spécial:

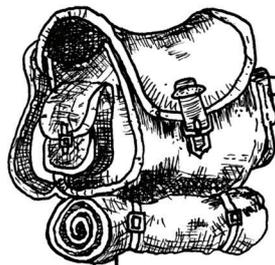
Spécialisations:
o Charme
o Main nues

Armes de mêlée	Dégâts	Allonge	Dis	Main	Spécial
o Epée	BF	C	C	1	
o					
o					
o					
Armes de tir	Dégâts	Portée	Dis	Main	Spécial
o					
o					

Fortune

9

Progression bars for Fortune (5 columns of 5 squares each)



Destin

1

Folie

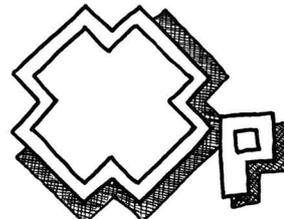
0

o Epée
o Veste de Cuir
o Pipe et blague à tabac
o _____
o _____

Or: 11 Argent: 5 Cuivre: _____



Progression bars for various skills (5 columns of 5 squares each)



Leonhard Topfer

Votre famille s'est installée dans le port ostlandais de Salkalten (population actuelle de 1 500 personnes, d'après ce que vous avez entendu) en 2462, dans le cadre du plan de Jens-Peter Riemann pour remplacer la domination de Marienburg sur le commerce de la Mer des Griffes. Le commerce a stagné en quelques années après la construction du port, mais la ville a survécu, commerçant à très petite échelle avec Erengard, et proposant un lieu d'escale pour les bateaux qui se rendent vers des ports plus grands. L'absent Gustav von Wolder dirige la ville depuis aussi longtemps que vous pouvez vous souvenir. La vie à Salkalten était dure, avec les malheureux qui restaient en parvenant tant bien que mal à vivre des dépôts d'ambre locaux, de la pêche, et du ramassage du sel des cuvettes taillées dans les falaises peu profondes. L'alcoolisme et le chômage étaient toujours très répandus à Salkalten, même avec l'arrivée récente de la flotte impériale de Norden, un autre port ostlandais à l'ouest. Comme les autres, vous ne savez pas trop pourquoi la flotte est arrivée, mais la ville a accueillie avec joie son argent – pour se plaindre ensuite des marins et de leur comportement. Malgré tout, la présence de la marine a créée des opportunités pour un individu ambitieux comme vous. En fait, vous étiez certain de pouvoir vous faire un paquet si vous aidiez ces étrangers à trouver tous les plaisirs que Salkalten pouvait offrir. Il y avait des tripots à profusion, ainsi que des salles de jeu, des bordels, et d'autres lieux de mauvaise réputation. Malheureusement, vous n'aviez pas vraiment compté sur la présence d'autres "entrepreneurs" au même état d'esprit. La compétition faisait rage dans votre voie, mais vous ne comptiez pas abandonner cette belle vie jusqu'à ce que vous rencontriez le Vieux Sal. Il "proposa" de racheter ceux qui dépendaient de vous, afin que vous puissiez trouver un métier plus adapté à vos compétences. Vous avez tout d'abord refusé, bien entendu, mais les gars du Vieux Sal ont décidé que vous aviez besoin d'être un peu "persuadé". Plusieurs coupures de couteau plus tard, vous étiez plus que content d'accéder à leur requête. Pas étonnant que vous vouliez quitter ce trou.

Récemment, vous avez vu une opportunité. Un crieur public a annoncé « l'honorable Humfried Grünfeld cherche à engager six personnes robustes et braves, compétentes dans l'utilisation des armes, et vives d'esprit, pour l'escorter vers le répugnant port kislévite d'Erengard et l'arrière-pays proche. La mission devrait être dangereuse, donc seules les personnes résolues et au cœur vaillant devront se présenter. Les entretiens commenceront rapidement, à midi le 3 sommerzeit, à la taverne du Porc et de la Fouine. » Avec l'envie de vous échapper de Salkalten occupant la majeure partie de vos pensées, vous avez enfilés vos plus beaux – et les moins sales de vos rares – vêtements, et vous êtes lavé dans l'espoir de faire une bonne impression. Quand vous êtes arrivé, il y avait toutes sortes de créatures misérables qui tentaient leur chance. De braves gens en fait. Vous doutiez que le moindre d'entre eux ne tienne plus d'une journée à l'extérieur de cette ville ennuyeuse. Donc au lieu de vous inquiéter pour le boulot, vous avez espéré. Quand votre tour est arrivé, vous avez été conduit dans une chambre privée. Humfried Grünfeld était un vieil homme, ses cheveux bruns étaient striés de gris, et il avait l'air faible. Il avait l'air d'un érudit ou d'un marchand, vous ne savez pas trop lequel des deux. Il a posé quelques questions étranges sur votre histoire et vos ambitions. Vous lui avez répondu de votre mieux. Après quelques instants de silence, Herr Grünfeld vous a dit que vous étiez embauché, et vous a indiqué d'être sur les docks à l'aube le lendemain. Le voyage vers Erengard se ferait sur une péniche côtière, le Vent Froid. Herr Grünfeld vous a dit qu'il paierait une avance de 10 Co, avec un solde de 20 Co dû à la fin du voyage qui devrait durer 2 semaines. Vous avez rapidement accepté ses termes, et êtes arrivé le lendemain matin de votre engagement. Vous avez embarqué sur le navire pour le voyage de 2 jours avec les autres qu'il avait engagé.

A cours du voyage, vous vous êtes fait votre opinion sur vos nouveaux compagnons :

Natasha Petrovich – Vous êtes certain que vous auriez pu gagner un paquet si elle avait été l'une de ces professionnelles de la nuit. Malgré tout, Natasha se comporte comme si elle faisait partie de ceux qui savent s'occuper d'eux-mêmes. Elle devra tenir compte de ce que les autres pensent des kislévites et de ceux qui ont servis dans la garde. Natasha a ces deux traits en sa défaveur.

Faustmann Maurer – Bien que votre esprit compense votre manque d'expérience avec une arme, vous n'êtes pas très sûr de comprendre ce qui qualifie Faustmann pour ce boulot. Il ressemble à une sorte de manouvrier. Et qu'est-ce que c'est que ce gourdin et ce chien ? Vous espérez que celui-ci empêchera les autres de trop gémir.

Bengt Jäger – Au moins Bengt a été de quelque utilité pendant le voyage. Vous espérez que ce marin ne sera pas comme "un poisson hors de l'eau" à Erengard. Vous devez sortir ce genre de pensée de votre tête. La seule fois où vous avez fait un commentaire, ce Bengt totalement dépourvu d'humour vous a jeté un regard tellement méchant.

Gerda Picdefer – Vous êtes content que celle-là ne recherche pas le genre de travail avec lequel vous étiez familier. Ouf. Vous trouvez les nains quelque peu repoussants, et clairement désagréables à regarder (ce sont des gens tellement vilains). Sans aucun doute, vous vous comporterez bien avec elle, parce que vous avez entendu des rumeurs à propos des nains et de leurs rancunes.

Hildebrandt Bäcker – Vous vous souvenez avoir vu ce mec vers les tavernes. Des mauvaises nouvelles partout autour. Vous ne saviez pas vraiment s'il aimait briser des dents, ou se faire de l'argent en tabassant les gens. D'un côté, vous êtes inquiet à l'idée d'être à proximité de ce gars excessivement agressif. De l'autre, il pourrait bien valoir le coup que vous deveniez "amis". Vous espérez, bien entendu, qu'il ne tabasse pas ses amis.

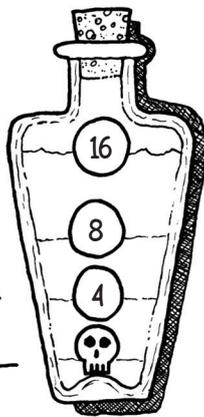


Max _____

Léger _____
-10 VOL

Sérieux _____
-20 VOL

Grave(o) _____
critique



BRIGANDYNE

Nom: Natasha Petrovitch
 Peuple: humain Sexe: F
 Carrière: Garde
 Archetype: Ours Age: 22 ans
 Taille, Poids: 1m76, 51Kg Cheveux: Blonds
 Droitier Gaucher
 Description:

COM: 34

CNS: 33

DIS: 40

END: 36

FOR: 43

HAB: 40

MAG: 0

MVT: 36

PER: 39

SOC: 32

SRV: 40

TIR: 47

VOL: 41

Armure

01-02 Tête: 0

03-05 Bras: 2

06-08 Torse: 3

09-10 Jambes: 0

Bouclier: +0

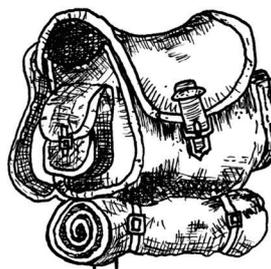
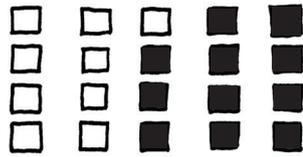
Signes distinctifs:
Très maigre

Traits de caractères:
Attentive, Protectrice, Réservee

Coup spécial:

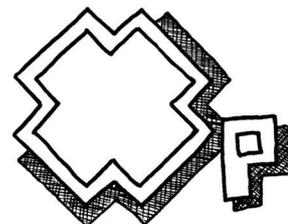
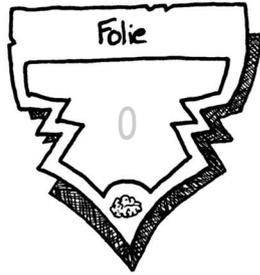
Spécialisations:
 Courage
 Vigilance

Armes de mêlée	Dégâts	Allonge	Dis	Main	Spécial
<input type="checkbox"/> Epée	BF	C	C	1	
<input type="checkbox"/>					
<input type="checkbox"/>					
<input type="checkbox"/>					
Armes de tir	Dégâts	Portée	Dis	Main	Spécial
<input type="checkbox"/> Arbalète	BF +4	30m	C	2	Lente, Maniable
<input type="checkbox"/>					
<input type="checkbox"/>					



- Epée
- Chemise de maille
- Arbalète + carreaux (X25)
-
-

Or: 10 Argent: Cuivre:



Natasha Petrovitch

Votre famille s'est installée dans le port ostlandais de Salkalten (population actuelle de 1 500 personnes, d'après ce que vous avez entendu) en 2462, dans le cadre du plan de Jens-Peter Riemann pour remplacer la domination de Marienburg sur le commerce de la Mer des Griffes. Le commerce a stagné en quelques années après la construction du port, mais la ville a survécu, commerçant à très petite échelle avec Erengard, et proposant un lieu d'escale pour les bateaux qui se rendent vers des ports plus grands. L'absent Gustav von Wolder dirige la ville depuis aussi longtemps que vous pouvez vous souvenir. La vie à Salkalten était dure, avec les malheureux qui restaient en parvenant tant bien que mal à vivre des dépôts d'ambre locaux, de la pêche, et du ramassage du sel des cuvettes taillées dans les falaises peu profondes. L'alcoolisme et le chômage étaient toujours très répandus à Salkalten, même avec l'arrivée récente de la flotte impériale de Norden, un autre port ostlandais à l'ouest. Comme les autres, vous ne savez pas trop pourquoi la flotte est arrivée, mais la ville a accueilli avec joie son argent – pour se plaindre ensuite des marins et de leur comportement. Malgré tout, il y a eu un peu de répit avec la marine en ville. Les ostlandais sont très hostiles vis-à-vis des kislévites, comme votre famille, et la vie était dure pour vous tous. Vous vous êtes engagée dans la garde dans l'espoir de gagner un peu de respect, jusqu'à ce que vous réalisiez que la majeure partie de cette ville abandonnée par les dieux méprise à peu près autant la garde que les kislévites. Malgré ce rejet, vous avez essayé de votre mieux. Il y a environ deux semaines, votre patrouille a été prise au milieu d'un affrontement entre des loups de mer de la marine et une bande locale, les Gars des Rues, au sujet d'une femme. Tandis que vous essayiez en vain de mettre fin à l'affrontement, quelqu'un a sorti une arme, et la tuerie a commencé. Vingt personnes sont mortes, dont la plupart était des matelots, et votre patrouille a été arrêtée pour abandon de poste. Une enquête par la suite vous a absoute, ainsi que vos camarades sur place, mais le paon en charge vous a tous virés pour sauver sa peau. La rumeur disait que l'un des marins morts était le fils d'une puissante famille du Reikland. Pas étonnant que vous vouliez quitter ce trou.

Récemment, vous avez vu une opportunité. Un crieur public a annoncé « l'honorable Humfried Grünfeld cherche à engager six personnes robustes et braves, compétentes dans l'utilisation des armes, et vives d'esprit, pour l'escorter vers le répugnant port kislévite d'Erengard et l'arrière-pays proche. La mission devrait être dangereuse, donc seules les personnes résolues et au cœur vaillant devront se présenter. Les entretiens commenceront rapidement, à midi le 3 sommerzeit, à la taverne du Porc et de la Fouine. » Avec l'envie de vous échapper de Salkalten occupant la majeure partie de vos pensées, vous avez enfilés vos plus beaux – et les moins sales de vos rares – vêtements, et vous êtes lavé dans l'espoir de faire une bonne impression. Quand vous êtes arrivée, il y avait toutes sortes de créatures misérables qui tentaient leur chance. De braves gens en fait. Vous doutiez que le moindre d'entre eux ne tienne plus d'une journée à l'extérieur de cette ville ennuyeuse. Donc au lieu de vous inquiéter pour le boulot, vous avez espéré. Quand votre tour est arrivé, vous avez été conduite dans une chambre privée. Humfried Grünfeld était un vieil homme, ses cheveux bruns étaient striés de gris, et il avait l'air faible. Il avait l'air d'un érudit ou d'un marchand, vous ne savez pas trop lequel des deux. Il a posé quelques questions étranges sur votre histoire et vos ambitions. Vous lui avez répondu de votre mieux. Après quelques instants de silence, Herr Grünfeld vous a dit que vous étiez embauchée, et vous a indiqué d'être sur les docks à l'aube le lendemain. Le voyage vers Erengard se ferait sur une péniche côtière, le Vent Froid. Herr Grünfeld vous a dit qu'il paierait une avance de 10 Co, avec un solde de 20 Co dû à la fin du voyage qui devrait durer 2 semaines. Vous avez rapidement accepté ses termes, et êtes arrivée le lendemain matin de votre engagement. Vous avez embarqué sur le navire pour le voyage de 2 jours avec les autres qu'il avait engagé.

A cours du voyage, vous vous êtes faite votre opinion sur vos nouveaux compagnons :

Leonhardt Topfer – Vous connaissez ce genre de lèches-bottes parasites. Il utilise ceux qui ont perdu espoir et les démunis pour “divertir” les désespérés et les prédateurs, en échange d'un paiement. Vous ne savez pas exactement pourquoi il aurait abandonné un métier aussi “peinard” pour voyager vers l'inconnu, et vous ne vous en souciez pas vraiment. Vous espérez juste que votre vie ne va pas dépendre de ses “capacités”.

Faustmann Maurer – Bien qu'il n'exerce pas un métier honorable, Faustmann fournit au moins un service précieux en chassant les animaux nuisibles porteurs de maladie. Il semble être un type assez agréable, en particulier dans cette compagnie assez hétéroclite. En dehors de ça, vous ne pouvez qu'espérer qu'il ne sera pas trop perdu dans cette aventure au grand air.

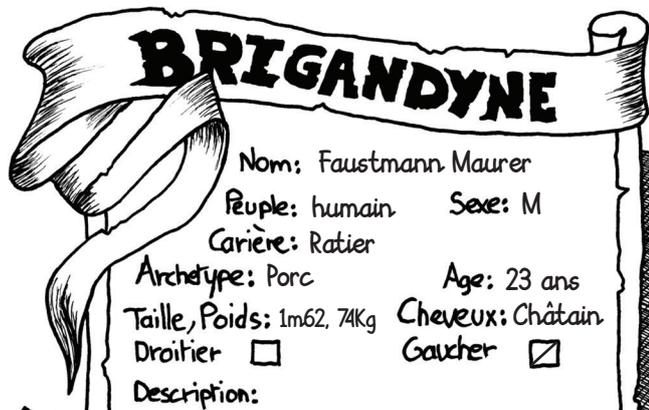
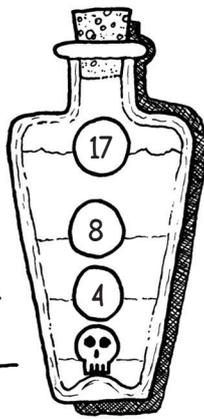
Bengt Jäger – Un ostlandais pur et dur, ce qui n'est pas une bonne chose, pour ce qui vous concerne. Bien qu'il prétende être venu à Erengard auparavant, Bengt a toujours une mauvaise image des kislévites comme vous. Ses commentaires grossiers sur les hommes d'équipage kislévites du Vent Froid disent à peu près tout.

Gerda Picdefer – Pour une raison étrange, vous appréciez la naine. Elle ne se comporte pas vis-à-vis des kislévites comme les autres de Salkalten, et elle est assez confiante en ses capacités. Elle est largement capable de se défendre vis-à-vis des membres les plus odieux de ce groupe.

Hildebrandt Bäcker – Les dieux vous ont épargné cette crapule qui pense qu'il est meilleur que ceux qui sont plus faibles que lui, et que les kislévites. En fait, vous auriez adoré avoir l'occasion de l'arrêter pour avoir agressé la mauvaise personne. Vous souriez à l'idée de sa réaction en étant arrêté par une femme kislévite et membre de la garde.



Max _____
 Léger _____
 -10 VOL
 Sérieux _____
 -20 VOL
 Grave(o) _____
 critique



Nom: Faustmann Maurer
 Peuple: humain Sexe: M
 Carrière: Ratier
 Archetype: Porc Age: 23 ans
 Taille, Poids: 1m62, 74Kg Cheveux: Châtain
 Droitier Gaucher

Description:

Vision nocturne

Signes distinctifs:

Nez plat

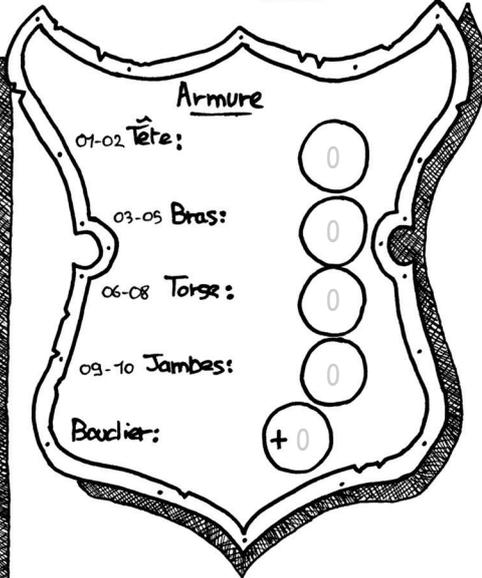
Traits de caractères:

Grossier, Spontané, Sale

Coup spécial:

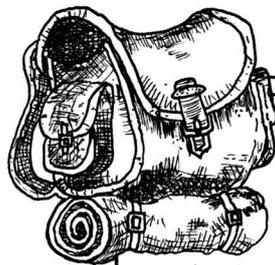
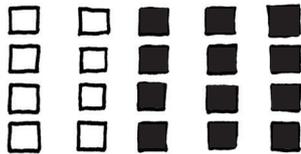
Spécialisations:

- o Fronde
- o Piégeage



COM:	40	40	<input type="checkbox"/>
CNS:	33	28	<input type="checkbox"/>
DIS:	33	38	<input checked="" type="checkbox"/>
END:	42	42	<input type="checkbox"/>
FOR:	34	39	<input type="checkbox"/>
HAB:	36	41	<input type="checkbox"/>
MAG:	0	0	<input type="checkbox"/>
MVT:	35	35	<input type="checkbox"/>
PER:	41	46	<input checked="" type="checkbox"/>
SOC:	34	34	<input type="checkbox"/>
SRV:	35	35	<input type="checkbox"/>
TIR:	43	43	<input type="checkbox"/>
VOL:	37	37	<input type="checkbox"/>

Armes de mêlée	Dégâts	Allonge	Dis	Main	Spécial
o Gourdin	BF -2	C	C	1	Assommant
o					
o					
o					
Armes de tir	Dégâts	Portée	Dis	Main	Spécial
o Fronde	BF -1	15m	AA	1	Assommant
o					
o					



- o Gourdin
- o Fronde + Billes de Pierre (X50)
- o Petit chien hargneux (Spike)
- o

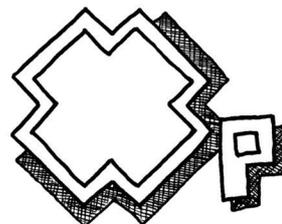
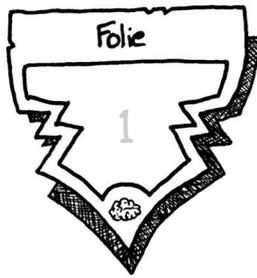
o Perche de Ratier

o 4 Pièges à petit gibier

Or: 10

Argent:

Cuivre:



faustmann Maurer

Votre famille s'est installée dans le port ostlandais de Salkalten (population actuelle de 1 500 personnes, d'après ce que vous avez entendu) en 2462, dans le cadre du plan de Jens-Peter Riemann pour remplacer la domination de Marienburg sur le commerce de la Mer des Griffes. Le commerce a stagné en quelques années après la construction du port, mais la ville a survécu, commerçant à très petite échelle avec Erengard, et proposant un lieu d'escale pour les bateaux qui se rendent vers des ports plus grands. L'absent Gustav von Wolder dirige la ville depuis aussi longtemps que vous pouvez vous souvenir. La vie à Salkalten était dure, avec les malheureux qui restaient en parvenant tant bien que mal à vivre des dépôts d'ambre locaux, de la pêche, et du ramassage du sel des cuvettes taillées dans les falaises peu profondes. L'alcoolisme et le chômage étaient toujours très répandus à Salkalten, même avec l'arrivée récente de la flotte impériale de Norden, un autre port ostlandais à l'ouest. Comme les autres, vous ne savez pas trop pourquoi la flotte est arrivée, mais la ville a accueillie avec joie son argent – pour se plaindre ensuite des marins et de leur comportement. Bien entendu, comme beaucoup de navires qui mouillèrent à Salkalten, les vaisseaux de la marine ont amené de la vermine d'autres parties du monde. Cela a amené un travail indispensable pour vous et vos collègues, en particulier du fait que la plupart des gens considèrent que ce métier est pour les pauvres et les dégénérés. De toutes façons leur point de vue importait peu. Chasser les rats en permanence en alerte était un travail exigeant, nécessitant patience et persévérance. Ce n'était pas un boulot pour tout le monde. Avec le temps, vous avez même dressé un petit chien pour vous aider dans votre boulot. Le problème était que votre contribution à la société n'était pas appréciée. Les heures étaient longues et éprouvantes. Certaines personnes mettent de la nourriture empoisonnée dans l'espoir d'exterminer les rongeurs. Malheureusement, vous et vos camarades courriez le risque d'être malade quand vous consommiez cette nourriture. Cela, en soi, aurait pu être considéré comme un risque raisonnable, tout comme être mordu par les araignées venimeuses tapies dans les sombres recoins des bâtiments et des rares égouts du port. Malheureusement, certains appâts étaient garnis d'humicide, ce qui vous a rendu, ainsi que vos collègues, gravement malades. Un ou deux en sont même morts empoisonnés ! Pire encore, un gang local, les Gars des Rues, a essayé de vous obliger à payer pour leur "protection". Quand vos collègues et vous avez refusé, le gang vous a tabassé. L'un de vos collègues, Johann, a terminé dans le coma. Pas étonnant que vous vouliez quitter ce trou.

Récemment, vous avez vu une opportunité. Un crieur public a annoncé « l'honorable Humfried Grünfeld cherche à engager six personnes robustes et braves, compétentes dans l'utilisation des armes, et vives d'esprit, pour l'escorter vers le répugnant port kislévite d'Erengard et l'arrière-pays proche. La mission devrait être dangereuse, donc seules les personnes résolues et au cœur vaillant devront se présenter. Les entretiens commenceront rapidement, à midi le 3 sommerzeit, à la taverne du Porc et de la Fouine. » Avec l'envie de vous échapper de Salkalten occupant la majeure partie de vos pensées, vous avez enfilés vos plus beaux – et les moins sales de vos rares – vêtements, et vous êtes lavé dans l'espoir de faire une bonne impression. Quand vous êtes arrivé, il y avait toutes sortes de créatures misérables qui tentaient leur chance. De braves gens en fait. Vous doutiez que le moindre d'entre eux ne tienne plus d'une journée à l'extérieur de cette ville ennuyeuse. Donc au lieu de vous inquiéter pour le boulot, vous avez espéré. Quand votre tour est arrivé, vous avez été conduit dans une chambre privée. Humfried Grünfeld était un vieil homme, ses cheveux bruns étaient striés de gris, et il avait l'air faible. Il avait l'air d'un érudit ou d'un marchand, vous ne savez pas trop lequel des deux. Il a posé quelques questions étranges sur votre histoire et vos ambitions. Vous lui avez répondu de votre mieux. Après quelques instants de silence, Herr Grünfeld vous a dit que vous étiez embauché, et vous a indiqué d'être sur les docks à l'aube le lendemain. Le voyage vers Erengard se ferait sur une péniche côtière, le Vent Froid. Herr Grünfeld vous a dit qu'il paierait une avance de 10 Co, avec un solde de 20 Co dû à la fin du voyage qui devrait durer 2 semaines. Vous avez rapidement accepté ses termes, et êtes arrivé le lendemain matin de votre engagement. Vous avez embarqué sur le navire pour le voyage de 2 jours avec les autres qu'il avait engagé.

A cours du voyage, vous vous êtes fait votre opinion sur vos nouveaux compagnons :

Leonhardt Topfer – Vous vous souvenez de cet homme traînant dans les endroits fréquentés par les marins. Toujours en train d'essayer de les entraîner vers des "distractions" contre de l'argent. Il était encore plus une vermine que les rats que vous tuiez. Vous espérez que son épée est aussi acérée que sa langue. Sinon, il pourrait ne pas rester longtemps dans cette expédition.

Natasha Petrovich – Un individu assez sympa, même pour un ancien membre de la garde de Salkalten. Du moins, vous supposez qu'elle ne fait plus partie de la garde. Vous avez entendu les autres faire des commentaires grossiers au sujet de ses origines kislévites, mais pour l'instant vous n'avez rien vu indiquant que Natasha corresponde au stéréotype alcoolique et rustre. Qui plus est, elle pourrait être la personne la plus sûre avec laquelle trainer dans cette expédition.

Bengt Jäger – Vous ne savez toujours pas trop quoi penser de cet homme. Il parle de ses voyages vers d'autres ports, bien que s'il avait été aussi bon marin qu'il le prétend, pourquoi n'eût-il pas été parti avant de Salkalten ? Vous pensez qu'il pourrait être un peu moins aventurier qu'il ne le prétend. Cependant, vous êtes émerveillé par son amour de la bouteille.

Gerda Picdefer – Vous n'avez jamais vraiment rencontré de nains avant cette expédition, en dehors des rares qui habitent à Salkalten. Vous avez entendu parler de leur capacité à tenir rancune, se battre, boire, et maudire, mais Gerda est la première avec laquelle vous interagissez. Vous allez devoir être prudent.

Hildebrandt Bäcker – Vous avez vu comment ce voyou au mauvais caractère peut rapidement se retrouver impliqué dans une bagarre dans les quelques occasions où vous avez travaillé près des tripots des quais qu'il fréquentait. Vous ne savez pas comment il a été sélectionné, mais il doit être ici pour ses muscles. Vous espérez juste qu'il n'entraînera pas le reste de l'expédition avec lui s'il n'arrive pas à contrôler ses pulsions violentes.

Bengt Jäger

Votre famille s'est installée dans le port ostlandais de Salkalten (population actuelle de 1 500 personnes, d'après ce que vous avez entendu) en 2462, dans le cadre du plan de Jens-Peter Riemann pour remplacer la domination de Marienburg sur le commerce de la Mer des Griffes. Le commerce a stagné en quelques années après la construction du port, mais la ville a survécu, commerçant à très petite échelle avec Erengard, et proposant un lieu d'escale pour les bateaux qui se rendent vers des ports plus grands. L'absent Gustav von Wolder dirige la ville depuis aussi longtemps que vous pouvez vous souvenir. La vie à Salkalten était dure, avec les malheureux qui restaient en parvenant tant bien que mal à vivre des dépôts d'ambre locaux, de la pêche, et du ramassage du sel des cuvettes taillées dans les falaises peu profondes. L'alcoolisme et le chômage étaient toujours très répandus à Salkalten, même avec l'arrivée récente de la flotte impériale de Norden, un autre port ostlandais à l'ouest. Comme les autres, vous ne savez pas trop pourquoi la flotte est arrivée, mais la ville a accueillie avec joie son argent – pour se plaindre ensuite des marins et de leur comportement. Comme votre père, et son père, vous êtes né de la mer. Vous avez trouvé du travail sur les navires qui commerçaient avec Marienburg, Neue Emskrank, Norden, et Erengard. Le travail était très dur, mais vous étiez en mesure de voyager parfois hors de l'apathique Salkalten. Malheureusement, l'arrivée de la marine a tout changé. Même si le boulot n'était pas mouvementé avant leur arrivée, la présence de la marine a consommé les petits excédents de marchandises et de céréales que la ville possédait. En retour, cela limita la quantité de travail disponible pour les matelots comme vous. Comme les autres, vous vous êtes tourné vers la boisson, et rêviez de ce que la vie aurait pu être. Un jour, vos collègues et vous titubiez pour rentrer chez vous après une soirée à la taverne du Phoque Blanc. Une bande de la marine décida que vous ressembliez tous à des candidats pour le recrutement. L'un de vos camarades, Hans, avait un peu trop bu, et dit aux marins ce qu'ils pouvaient se faire (vous n'êtes pas certain que ces gus aient eu l'agilité pour y parvenir). Après un échange de quelques plaisanteries supplémentaires, les gars de la marine commencèrent à agiter leurs matraques avec un peu trop d'enthousiasme. Vous avez reçu quelques coups, mais Hans reçu le pire de la rossée. D'autres matelots et marins entendirent l'agitation depuis les tavernes voisines, et décidèrent d'aider leurs camarades dans une grande bagarre générale. Vous avez saisi l'occasion de ramper hors de la mêlée et de lécher vos blessures. La dernière fois que vous avez entendu parler d'Hans, c'était une nouvelle recrue de la marine impériale. Pas étonnant que vous vouliez quitter ce trou.

Récemment, vous avez vu une opportunité. Un crieur public a annoncé « l'honorable Humfried Grünfeld cherche à engager six personnes robustes et braves, compétentes dans l'utilisation des armes, et vives d'esprit, pour l'escorter vers le répugnant port kislévite d'Erengard et l'arrière-pays proche. La mission devrait être dangereuse, donc seules les personnes résolues et au coeur vaillant devront se présenter. Les entretiens commenceront rapidement, à midi le 3 sommerzeit, à la taverne du Porc et de la Fouine. » Avec l'envie de vous échapper de Salkalten occupant la majeure partie de vos pensées, vous avez enfilés vos plus beaux – et les moins sales de vos rares – vêtements, et vous êtes lavé dans l'espoir de faire une bonne impression. Quand vous êtes arrivé, il y avait toutes sortes de créatures misérables qui tentaient leur chance. De braves gens en fait. Vous doutiez que le moindre d'entre eux ne tienne plus d'une journée à l'extérieur de cette ville ennuyeuse. Donc au lieu de vous inquiéter pour le boulot, vous avez espéré. Quand votre tour est arrivé, vous avez été conduit dans une chambre privée. Humfried Grünfeld était un vieil homme, ses cheveux bruns étaient striés de gris, et il avait l'air faible. Il avait l'air d'un érudit ou d'un marchand, vous ne savez pas trop lequel des deux. Il a posé quelques questions étranges sur votre histoire et vos ambitions. Vous lui avez répondu de votre mieux. Après quelques instants de silence, Herr Grünfeld vous a dit que vous étiez embauché, et vous a indiqué d'être sur les docks à l'aube le lendemain. Le voyage vers Erengard se ferait sur une péniche côtière, le Vent Froid. Herr Grünfeld vous a dit qu'il paierait une avance de 10 Co, avec un solde de 20 Co dû à la fin du voyage qui devrait durer 2 semaines. Vous avez rapidement accepté ses termes, et êtes arrivé le lendemain matin de votre engagement. Vous avez embarqué sur le navire pour le voyage de 2 jours avec les autres qu'il avait engagé.

A cours du voyage, vous vous êtes fait votre opinion sur vos nouveaux compagnons :

Leonhardt Topfer – Vous avez vu ce genre de gars au boulot, et avez utilisé ses services. Malgré tout, ce sont des mecs péteux et superficiels, et Leonhardt semble être le pire du lot. En fait, vous seriez très content s'il pouvait garder pour lui ses commentaires idiots. Maintenant que vous y réfléchissez, à quoi est-ce qu'il va servir dans cette expédition ? Peut-être trouver à manger pour le groupe ?

Natasha Petrovich – Dommage qu'elle soit kislévite, bien qu'elle puisse être utile, étant donné l'endroit où vous allez. Elle est assez canon, bien que clairement très froide. Peut-être qu'elle a été choisie par Humfried pour interagir avec ses compatriotes alcooliques et paresseux à Erengard. Vous allez essayer de garder pour vous votre avis sur les étrangers rébarbatifs. Natasha était dans la garde, elle pourrait décider de vous trancher la gorge pendant votre sommeil.

Faustmann Maurer – Le putain de chien qu'a amené Faustmann l'identifie clairement comme l'un des vulgaires ratiers que vous avez vu sur les quais. Par les couilles détrempées de Manann, comment est-ce qu'il s'est fait engagé pour ce boulot ? Au moins le gars sait quelle est sa place et reste derrière.

Gerda Picdefefer – Vous n'avez eu que de rares interactions avec les nains, et vous savez que ce sont des gars durs en affaire et grands buveurs. Vous vous demandez à quel point Gerda ressemble aux autres ? Peut-être que vous aurez l'occasion de l'affronter dans un concours de boisson. Vous avez aussi entendu dire que les nains ont le nez pour trouver l'or. Peut-être que cette naine conduira l'expédition vers un trésor caché ?

Hildebrandt Bäcker – Vous avez entendu parler de ce gus par vos associés. D'après ce qu'on vous a dit, Hildebrandt était un dur des Gars des Rues. Vous vous demandez comment il en est arrivé à rejoindre cette petite expédition. Est-ce qu'il fuit quelque chose ? Ou est-ce que c'est un espion ? Vous avez décrété qu'il fallait que vous gardiez un oeil sur lui jusqu'à ce que vous puissiez déterminer pour quelle raison il se rend à Kislev.

5
BF

24
PV

Init
1D10+
35



Max _____
Léger _____
-10 VOL
Sérieux _____
-20 VOL
Grave(o) _____
critique

24
12
6
Skull icon

BRIGANDYNE

Nom: Gerda Picdeper
Peuple: nain Sexe: F
Carrière: Contrebandière
Archetype: Taureau Age: 62 ans
Taille, Poids: 1m43, 61Kg Cheveux: Brun
Droitier Gaucher

Description:
Vision nocturne
Résistance à la Magie

Signes distinctifs:
Voix forte

Traits de caractères:
Fière, Joviale, Intimidante

Coup spécial:

Spécialisations:
o Déplacements Silencieux
o Renseignements

Armure

01-02 Tête: 0
03-05 Bras: 0
06-08 Torse: 1
09-10 Jambes: 0
Bouclier: +0

COM: 46 51

CNS: 37 32

DIS: 38 38

END: 47 47

FOR: 45 55

HAB: 42 42

MAG: 0 0

MVT: 30 30

PER: 32 32

SOC: 28 33

SRV: 32 32

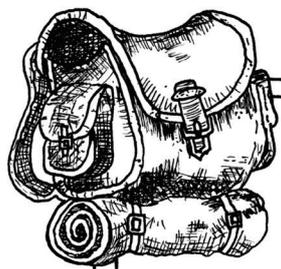
TIR: 31 31

VOL: 41 41

Armes de mêlée	Dégâts	Allonge	Dis	Main	Spécial
<input type="checkbox"/> Hache	BF	C	C	1	
<input type="checkbox"/>					
<input type="checkbox"/>					
<input type="checkbox"/>					
Armes de tir	Dégâts	Portée	Dis	Main	Spécial
<input type="checkbox"/>					
<input type="checkbox"/>					

Fortune
8

Progression bars for Fortune



Hache
 Gilet de Cuir

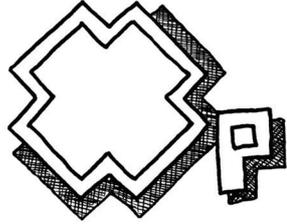
Or: 14 Argent: 12 Cuivre:

Destin
1

Folie
0



Progression bars for Destin and Folie



Gerda Picdefer

Votre famille s'est installée dans le port ostlandais de Salkalten (population actuelle de 1 500 personnes, d'après ce que vous avez entendu) en 2462, dans le cadre du plan de Jens-Peter Riemann pour remplacer la domination de Marienburg sur le commerce de la Mer des Griffes. Le commerce a stagné en quelques années après la construction du port, mais la ville a survécu, commerçant à très petite échelle avec Erengard, et proposant un lieu d'escale pour les bateaux qui se rendent vers des ports plus grands. L'absent Gustav von Wolder dirige la ville depuis aussi longtemps que vous pouvez vous souvenir. La vie à Salkalten était dure, avec les malheureux qui restaient en parvenant tant bien que mal à vivre des dépôts d'ambre locaux, de la pêche, et du ramassage du sel des cuvettes taillées dans les falaises peu profondes. L'alcoolisme et le chômage étaient toujours très répandus à Salkalten, même avec l'arrivée récente de la flotte impériale de Norden, un autre port ostlandais à l'ouest. Comme les autres, vous ne savez pas trop pourquoi la flotte est arrivée, mais la ville a accueilli avec joie son argent – pour se plaindre ensuite des marins et de leur comportement. A la différence de nombre d'habitants, vous avez considéré que l'arrivée de la marine ouvrait de nouvelles opportunités pour vous et vos collègues. Les marins étaient toujours à la recherche de moyens de se faire de l'argent, ou d'obtenir des objets ou marchandises normalement indisponibles, donc il était relativement facile d'étendre votre réseau de contacts et d'acheteurs. Vous ne vous êtes plus souciée de vous demander si avoir quittées les mines d'ambre des années auparavant avait été la bonne chose à faire. La vie était tout simplement magnifique et vous faisiez de l'argent. Puis tout s'est effondré. La puissance et l'influence d'un gang local, les Gars des Rues, croissaient. Non seulement ils se dressaient face aux marins agressifs, mais ils cherchaient à prendre le contrôle de la contrebande. Des entrepreneurs indépendants, comme vous, étaient pressurés pour donner aux Gars une part des profits, et payer pour leur protection. Vous et d'autres habitants avec la même tournure d'esprit avez décidé de prendre position. Grosse erreur. Les Gars amenèrent des muscles, et une nuit de combat laissa plusieurs de vos camarades morts. Qui plus est, vous avez laissé plusieurs des Gars démembrés, ce qui n'a pas enchanté leurs camarades. Vous avez été obligé de faire profil bas de votre mieux, mais vous saviez que ce n'était qu'une affaire de temps avant que les Gars ne viennent vous chercher avec un certain nombre d'associés en ville. Pas étonnant que vous vouliez quitter ce trou.

Récemment, vous avez vu une opportunité. Un crieur public a annoncé « l'honorable Humfried Grünfeld cherche à engager six personnes robustes et braves, compétentes dans l'utilisation des armes, et vives d'esprit, pour l'escorter vers le répugnant port kislévite d'Erengard et l'arrière-pays proche. La mission devrait être dangereuse, donc seules les personnes résolues et au cœur vaillant devront se présenter. Les entretiens commenceront rapidement, à midi le 3 sommerzeit, à la taverne du Porc et de la Fouine. » Avec l'envie de vous échapper de Salkalten occupant la majeure partie de vos pensées, vous avez enfilés vos plus beaux – et les moins sales de vos rares – vêtements, et vous êtes lavée dans l'espoir de faire une bonne impression. Quand vous êtes arrivée, il y avait toutes sortes de créatures misérables qui tentaient leur chance. De braves gens en fait. Vous doutiez que le moindre d'entre eux ne tienne plus d'une journée à l'extérieur de cette ville ennuyeuse. Donc au lieu de vous inquiéter pour le boulot, vous avez espéré. Quand votre tour est arrivé, vous avez été conduite dans une chambre privée. Humfried Grünfeld était un vieil homme, ses cheveux bruns étaient striés de gris, et il avait l'air faible. Il avait l'air d'un érudit ou d'un marchand, vous ne savez pas trop lequel des deux. Il a posé quelques questions étranges sur votre histoire et vos ambitions. Vous lui avez répondu de votre mieux. Après quelques instants de silence, Herr Grünfeld vous a dit que vous étiez embauchée, et vous a indiqué d'être sur les docks à l'aube le lendemain. Le voyage vers Erengard se ferait sur une péniche côtière, le Vent Froid. Herr Grünfeld vous a dit qu'il paierait une avance de 10 Co, avec un solde de 20 Co dû à la fin du voyage qui devrait durer 2 semaines. Vous avez rapidement accepté ses termes, et êtes arrivée le lendemain matin de votre engagement. Vous avez embarqué sur le navire pour le voyage de 2 jours avec les autres qu'il avait engagé.

A cours du voyage, vous vous êtes faite votre opinion sur vos nouveaux compagnons :

Leonhardt Topfer – Voilà un homme qui profite du travail des autres. Bon, il y en a beaucoup à Salkalten, peut-être trop. Vous avez vu comment il regarde Natasha (comme de la marchandise) et vous avez remarqué qu'il essaye d'éviter de vous regarder. Non pas que ça ait de l'importance pour vous. Vous vous demandez comment il s'en sortira dès qu'il sera au-delà des limites d'une ville.

Natasha Petrovich – Celle-là semble désireuse de faire ses preuves, bien que vous ne compreniez pas bien pourquoi. Malgré tout, elle est confiante dans ses capacités, et tient la dragée haute aux hommes de cette expédition. Quelles que soient les surprises qui vous attendent, vous êtes sûre que Natasha se comportera avec honneur.

Faustmann Maurer – Un ratier (d'après les apparences et le chien qu'il a avec lui) qui semble être un peu intimidé par vous. Vous vous demandez pourquoi. Vous ne vous souvenez pas avoir eu affaire à lui (et votre mémoire est assez précise) donc ça ne peut pas être ça. Tant pis. C'est son problème, pas le vôtre.

Bengt Jäger – Vous ne savez pas trop quoi penser de ce loup de mer. Il semble être préoccupé par la bouteille, comme tant d'habitants de Salkalten qui ont navigué, et qui cherchent la moindre raison de boire un coup. Vous ne seriez pas surprise s'il vous demandait de participer à un concours de boisson. Les alcooliques sont tellement prévisibles.

Hildebrandt Bäcker – Celui-là semble avoir écrit "voyou" partout sur lui. Vous l'avez vu se battre de loin, et étiez contente qu'il y ait une certaine distance entre vous et les gens qu'il frappait. Vous ne savez pas vraiment si sa participation à l'expédition est une bonne chose ou pas. Il pourrait fournir les muscles nécessaires pour éloigner les ennuis, ou il pourrait attirer des problèmes louches.

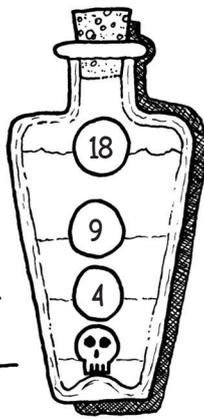


Max _____

Léger _____
-10 VOL

Sérieux _____
-20 VOL

Grave(o) critique _____



BRIGANDYNE

Nom: Hildebrant Bâcker
Peuple: humain Sexe: M
Carrière: Spadassin Age: 21 ans
Taille, Poids: 1m75, 79Kg Cheveux: Brun
Droitier Gaucher

Archetype: Loup
Description:
Résistance à l'Alcool
Signes distinctifs:
Crâne rasé
Traits de caractères:
Violent, Cynique, Solitaire
Coup spécial:
Spécialisations:
o Vigilance
o Duel

COM: 42 52

CNS: 37 37

DIS: 34 34

END: 37 37

FOR: 48 48

HAB: 39 39

MAG: 0 0

MVT: 38 38

PER: 44 49

SOC: 33 28

SRV: 39 39

TIR: 33 33

VOL: 34 34

Armure

01-02 Tête: 0

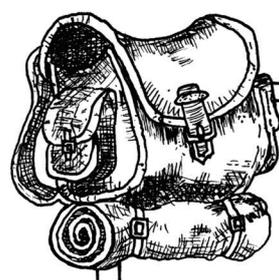
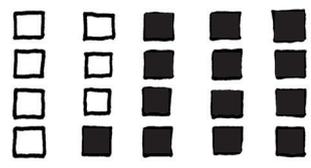
03-05 Bras: 2

06-08 Torse: 3

09-10 Jambes: 0

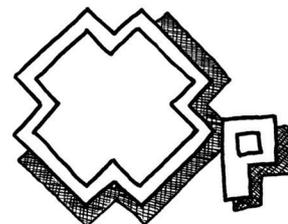
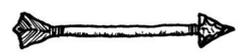
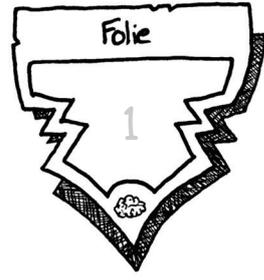
Bouclier: +1

Armes de mêlée	Dégâts	Allonge	Dis	Main	Spécial
o Epée	BF	C	C	1	
o					
o					
o					
Armes de tir	Dégâts	Portée	Dis	Main	Spécial
o					
o					



- o Epée
- o Chemise de maille
- o Bouclier
- o
- o

Or: 10 Argent: Cuivre:



Hildebrant Bäcker

Votre famille s'est installée dans le port ostlandais de Salkalten (population actuelle de 1 500 personnes, d'après ce que vous avez entendu) en 2462, dans le cadre du plan de Jens-Peter Riemann pour remplacer la domination de Marienburg sur le commerce de la Mer des Griffes. Le commerce a stagné en quelques années après la construction du port, mais la ville a survécu, commerçant à très petite échelle avec Erengard, et proposant un lieu d'escale pour les bateaux qui se rendent vers des ports plus grands. L'absent Gustav von Wolder dirige la ville depuis aussi longtemps que vous pouvez vous souvenir. La vie à Salkalten était dure, avec les malheureux qui restaient en parvenant tant bien que mal à vivre des dépôts d'ambre locaux, de la pêche, et du ramassage du sel des cuvettes taillées dans les falaises peu profondes. L'alcoolisme et le chômage étaient toujours très répandus à Salkalten, même avec l'arrivée récente de la flotte impériale de Norden, un autre port ostlandais à l'ouest. Comme les autres, vous ne savez pas trop pourquoi la flotte est arrivée, mais la ville a accueilli avec joie son argent – pour se plaindre ensuite des marins et de leur comportement. Selon vous, les gars de la marine sont les pires ordures possibles. Votre père, un alcoolique et un rustre, a été tué dans un accident quand les crapules de marins ont décidé qu'il ferait un bon souffre-douleur. Quelques autres sont allés avec votre grande soeur, qui cherchait de la compagnie quand son maudit mari l'a virée parce qu'elle était une mauvaise cuisinière. Votre mère, autrefois le rocher qui maintenait la famille unie, a lentement perdu l'esprit. Vous avez été abordé par un groupe de jeunes hommes – qui s'appelaient eux-mêmes les Gars des Rues – pour les rejoindre afin de remettre les gars de la marine à leur place. Vous étiez trop heureux d'accepter pour leur rendre la monnaie de leur pièce. La vie était magnifique, tandis que vous déclenchiez des bagarres et tabassiez les marins. Vous aviez gagné une sorte de réputation quand vous avez perdu pied. Il semble que le but des Gars était d'imposer leur influence sur Salkalten. Dans ce but, vous étiez leur outil pour forcer la lie de la marine (qui étaient eux-mêmes une bande de criminels) à respecter la bande, et en apprenant à compter avec elle. Un de vos amis, Rudi Herschensohn, vous a dit que les Gars étaient sur le point d'atteindre un accord avec les gars de la marine, et que vous alliez leur être remis, comme "paiement" pour sceller l'accord. Cette trahison de base vous a pris par surprise, mais vous saviez que vous ne pouviez pas affronter les Gars là-dessus. Votre avenir dans ce cul-de-basse-fosse de l'Empire ne semblait pas brillant. Pas étonnant que vous vouliez quitter ce trou.

Récemment, vous avez vu une opportunité. Un crieur public a annoncé « l'honorable Humfried Grünfeld cherche à engager six personnes robustes et braves, compétentes dans l'utilisation des armes, et vives d'esprit, pour l'escorter vers le répugnant port kislévite d'Erengard et l'arrière-pays proche. La mission devrait être dangereuse, donc seules les personnes résolues et au coeur vaillant devront se présenter. Les entretiens commenceront rapidement, à midi le 3 sommerzeit, à la taverne du Porc et de la Fouine. » Avec l'envie de vous échapper de Salkalten occupant la majeure partie de vos pensées, vous avez enfilés vos plus beaux – et les moins sales de vos rares – vêtements, et vous êtes lavé dans l'espoir de faire une bonne impression. Quand vous êtes arrivé, il y avait toutes sortes de créatures misérables qui tentaient leur chance. De braves gens en fait. Vous doutiez que le moindre d'entre eux ne tienne plus d'une journée à l'extérieur de cette ville ennuyeuse. Donc au lieu de vous inquiéter pour le boulot, vous avez espéré. Quand votre tour est arrivé, vous avez été conduit dans une chambre privée. Humfried Grünfeld était un vieil homme, ses cheveux bruns étaient striés de gris, et il avait l'air faible. Il avait l'air d'un érudit ou d'un marchand, vous ne savez pas trop lequel des deux. Il a posé quelques questions étranges sur votre histoire et vos ambitions. Vous lui avez répondu de votre mieux. Après quelques instants de silence, Herr Grünfeld vous a dit que vous étiez embauché, et vous a indiqué d'être sur les docks à l'aube le lendemain. Le voyage vers Erengard se ferait sur une péniche côtière, le Vent Froid. Herr Grünfeld vous a dit qu'il paierait une avance de 10 Co, avec un solde de 20 Co dû à la fin du voyage qui devrait durer 2 semaines. Vous avez rapidement accepté ses termes, et êtes arrivé le lendemain matin de votre engagement. Vous avez embarqué sur le navire pour le voyage de 2 jours avec les autres qu'il avait engagé.

A cours du voyage, vous vous êtes fait votre opinion sur vos nouveaux compagnons :

Leonhardt Topfer – Quelque chose chez ce gars vous dérange. Peut-être qu'il est trop exagérément amical, ce qui vous fait vous interroger sur son orientation. Il pourrait même s'avérer trop mielleux pour son propre bien. Vous espérez simplement que ce flagorneur manie aussi bien l'épée que sa langue.

Natasha Petrovich – Votre aversion pour les larbins de la marine n'a d'égal que votre aversion pour ces paresseux de kislévites. Bien que quelque peu rébarbative, Natasha semble différente de ceux que vous avez tabassés quand l'envie vous en prenait. Elle est très amère, et presque désireuse que quelqu'un ose la frapper. Vous enviez ça. Malgré tout, c'est une kislévite, et on ne peut pas faire confiance à ces gens.

Faustmann Maurer – Un gars tranquille avec un chien jappeur. Bizarre. Carrément bizarre. Qui emmènerait de son plein gré un chien dans une expédition ? Source de nourriture de secours ? Nuisance ? Peut-être que le vieil homme a perdu l'esprit quand il a engagé ce gars.

Bengt Jäger – Vous avez presque la même opinion des loups de mer comme Bengt que des idiots de la marine. Celui-ci vous pose quelques soucis. Il arrive qu'il vous jette d'étranges regards de côté. Vous vous demandez si c'est un espion des Gars. Vous êtes tenté à l'idée de lui extirper la vérité, mais des pensées lancinantes vous disent d'attendre et de le laisser agir le premier. Vous devez être sur vos gardes autour de lui.

Gerda Picdefer – Maintenant que vous y réfléchissez, les nains ne sont pas sur votre liste des gens que vous préférez fréquenter. Ils sont à peine au-dessus des clochards de la marine, des limaces kislévites, et des ordures de matelots dans votre esprit. Bah ! Vous n'allez pas vous inquiéter à propos de cette femme nabot ou des autres. Vous avez été embauché pour faire un boulot, et vous le ferez, même si vous devez aller dans cette Kislev pleine d'ordures.