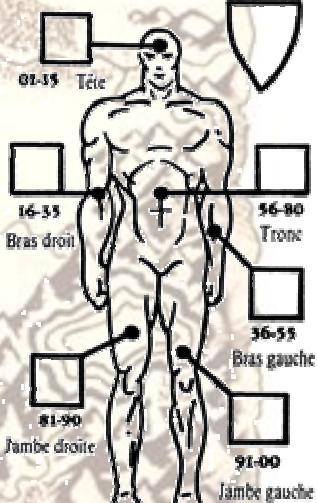


FEUILLE DE PERSONNAGE

WARHAMMER JEU DE ROLE FANTASTIQUE

NOM DU PERSONNAGE	MIDDENHEIM	TALABHEIM
Nom du joueur	sommet d'un piton	au centre de
Description du personnage	émerge de la forêt	fond d'un
	Elle est aussi appelée	bois par la
	Loup Blanc, c'est le lieu	merci
	du dieu Ulric.	Impact à
		rocheuse
		considérable



COMPETENCES	DE LORENE	Bonus
LES MONTAGNES NOIRES sont les plus inhospitalières des marches de l'Empire. Le climat y est imprévisible et les pics exceptionnellement hauts.		
		La FORET DE recouvre la plus grande partie de l'Ostland, c'est une bande d'hommes renégats du Chac-
NETN abrite une des merveilles de l'Empire un pont de bois mobile qui peut être relevé pour permettre le passage des bateaux sur le fleuve Reile.		
		Le MOOTLAND est habitant. Bien qu'ils soient très vigilants contre les

ALLURES	M / Round	M / Tour	Km/h	Pts de Destin	Expérience	ARGENT - RICHESSES
PRUDENTE						D'AROLY est une
NORMALE						COURONNE
RAPIDE						state de la Bretagne, c'est là que le roi est couronné

TRAITS DE CARACTERES ET ATTRIBUTS RACIAUX

LANGAGES ET ARÈNES	
les invasions	venues du nord.
Les bretonnes	tiennent de
nombreuses places-fortes au sud	
du défilé et le château de	

PSYCHOLOGIE et SANTE (inclus folies, effets de coups critiques, ...)

LA MER DES GRIFFES

MARCHANDISES ET EQUIPEMENT (portés par le personnage, sac à dos, etc.)

EQUIPEMENT (Chariot, Monture, Bateau, etc.)

EQUIPEMENT (poches et bourse)

EQUIPEMENT (Possédé mais non transporté)

Points de Magie	Niveau de Pouvoir	Type de Magie				
ZHUEBAR se dresse au bord d'un gouffre dans lequel se jette une gigantesque cataracte. Les ingénieurs nains y ont installé des milliers de roues à aubes actionnant des marteaux.						
SORTS CONNUS	NS	PM	P	D	Composants	Effets
Il sera ou de industriel et la magie la plus c'est aussi le siège de la Guilde des Ingénieurs.						
KARAK A KARAK est l'ancienne capitale de l'empire nain et le siège du Roi. C'est la plus ancienne et la mieux fortifiée des forteresses des nains.						
Karad Varn se tenait jadis sur les falaises qui surplombent le Lac Noir, et ses mines s'enfonçaient sous les montagnes. Aujourd'hui le nom de Ro					ZHUFIA KARAK VARN	
ruine qui attire les chasseurs du monde entier.						MONT GUNBIAD (Roya, Golde)
KARAK UNGOR fut la première forteresse à tomber aux mains des peaux vertes. Aujourd'hui, elle appartient aux gobelins de la nuit de la Rouge, qui l'appellent l'O					KARAK A KARAK	MONTAGNES DU BORD DU MONDE
KARAK DRAZH, appelée aussi Fort du Tueur, se dresse au sud du Col du Pic, l'ancienne route naine reliant l'est et l'ouest. Son maître est Ungrim Poing de Fer, descendant d'une lignée de Rois Tuem						
KARAK AUX HUIT PICS s'étend dans une grande vallée entourée de huit montagnes. L'endroit est maintenant en ruines, il a été attaqué et détruit par les orques il y a plusieurs siècles.						
A son apogée, le Roc du Cité des Jovaux, mais aujourd'hui, les nains appellent ces ruines KARAK AZ GAL, le Pic du Butin. Après sa destruction par les orques, l'endroit fut occupé par Graug le Terrible, un dragon qui y amassa un immense trésor et veilla jalousement dessus durant des siècles. Depuis sa mort, les mains de Skalf le Tueur de Dragons, l'ancienne forteresse est devenue le rendez-vous des casseurs de trésors.					KARA DRAZH KARAK AZ GAL	KARAK AUX HUIT PICS
Le Rocher Noir fut jadis la forteresse de KARAK DRAZH, édifiée à l'entrée occidentale du Col de la Mort. Sa perte est une des plus grandes offenses non vengées du Grand Lame des Rancunes.						KARAK AZUL
KARAK AZUL, aujourd'hui appelée le Pic de Fer, est l'une des dernières forteresses du sud à rester aux mains des nains. Ses habitants sont de farouches guerriers et ses artisans forgent des armes parmi les meilleures qui soient.						