

FORBIDDEN LANDS

Nain

PEUPLE

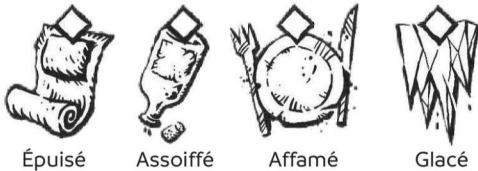
PROFESSION

Voleur

ATTRIBUTS

Force	3	
Agilité	5	
Esprit	4	
Empathie	3	

ÉTATS



Blessures critiques:



Ordo

NOM

Atout:

Personne ne possède un pas aussi léger que le votre.

Terrible secret:

C'est plus fort que vous, vous dérobez tous les biens précieux qui passent dans votre champ de vision.

Âge:

Jeune

Réputation:

APPARENCE



TALENTS

RANG

Dur à cuire

Voie de l'assassin

1

Ambidextrie

1

COMPÉTENCES

NIVEAU

Artisanat (FORCE)	
Endurance (FORCE)	
Mêlée (FORCE)	2
Vigueur (FORCE)	
Dextérité (AGILITÉ)	2
Furtivité (AGILITÉ)	2
Souplesse (AGILITÉ)	1
Tir (AGILITÉ)	
Érudition (ESPRIT)	
Intuition (ESPRIT)	1
Perception (ESPRIT)	1
Survie (ESPRIT)	
Dressage (EMPATHIE)	
Manipulation (EMPATHIE)	1
Représentation (EMPATHIE)	1
Soins (EMPATHIE)	

CASQUE

PROTECTION



BOUCLIER

BONUS

ARMURE

Armure en cuir

PROTECTION

2

ARMES

BONUS

DÉGÂTS

PORTÉE

NOTE

Dague

+1

1

Au contact

1M, Léger, Pointu, Tranchant

Dague

+1

1

Au contact

1M, Léger, Pointu, Tranchant

VOLONTÉ

EXPERIENCE



RELATIONS

- PJ 1: **Oösräm** : Vous avez déjà partagé quelques bouteilles avec lui. Il boit pour oublier quelque chose, mais vous ignorez quoi.
- PJ 2: **Tiss** : Elle surveille parfois ses arrières. Vous vous demandez ce qui peut bien inquiéter une bavette comme elle.
- PJ 3: **Aral** : Vous appréciez sa discrétion et son silence. Vous pouvez passer des heures ensemble sans ressentir le besoin de parler.
- PJ 4: **Redwin** : Vous avez déjà aperçu un objet précieux parmi ses affaires. Depuis, vous évitez de rester seul près de son paquetage.

ÉQUIPEMENT

BONUS
D'ÉQUIPE-
MENT

1. **Corde (10m)** **+1**
 2. **Grappin** **+1**
 3. _____
 4. _____
 5. _____
 6. _____
 7. _____
 8. _____
 9. _____
 10. _____
- Capacité d'encombrement **6**

MONTURE

Nom



Force Agilité

- | | |
|-----|-----|
| 1. | 11. |
| 2. | 12. |
| 3. | 13. |
| 4. | 14. |
| 5. | 15. |
| 6. | 16. |
| 7. | 17. |
| 8. | 18. |
| 9. | 19. |
| 10. | 20. |

PROVISIONS

Nourriture

d6



Eau

d6



Flèches



Torches



NOTES

Dur à cuire : Les nains sont les plus coriaces de tous les peuples, ils sont capables de poursuivre la lutte quand leurs camarades exténués n'ont plus aucune force. Vous pouvez mettre le paquet plusieurs fois en dépensant des points de Volonté. Chaque point utilisé vous permet de mettre le paquet une fois de plus.

Voie de l'assassin 1 : Quand vous réussissez une ATTAQUE FURTIVE, vous pouvez dépenser des points de Volonté pour augmenter les dégâts de +1 par point utilisé.

Ambidextrie 1 : Vous pouvez utiliser votre arme secondaire pour réaliser une attaque supplémentaire par round, qui comptera comme une action rapide. Vous devez manier une arme LÉGÈRE et l'attaque subit un malus de -2.

PIÈCES

ARGENT

6

CUIVRE

OR



FORBIDDEN LANDS

Nain

PEUPLE

PROFESSION

Guerrier

APPARENCE

ATTRIBUTS

Force	4	
Agilité	3	
Esprit	3	
Empathie	3	

Oösram

NOM

Atout:

Vous pouvez supporter n'importe quelle blessure.

Terrible secret:

Vous abusez parfois de la bouteille pour chasser les souvenirs de tous ceux que vous avez tués.

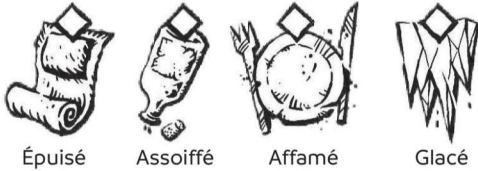
Âge:

Vieux

Réputation:



ÉTATS



Épuisé Assoiffé Affamé Glacé

Blessures critiques:



CASQUE

PROTECTION



BOUCLIER

BONUS

+2

Grand bouclier

ARMURE

Armure en cuir clouté

PROTECTION

3

COMPÉTENCES

NIVEAU

Artisanat (FORCE)	1
Endurance (FORCE)	2
Mêlée (FORCE)	1
Vigueur (FORCE)	1
Dextérité (AGILITÉ)	
Furtivité (AGILITÉ)	
Souplesse (AGILITÉ)	
Tir (AGILITÉ)	1
Érudition (ESPRIT)	2
Intuition (ESPRIT)	2
Perception (ESPRIT)	
Survie (ESPRIT)	
Dressage (EMPATHIE)	
Manipulation (EMPATHIE)	1
Représentation (EMPATHIE)	2
Soins (EMPATHIE)	2

ARMES

Marteau de guerre

BONUS

+2

DÉGÂTS

2

PORTÉE

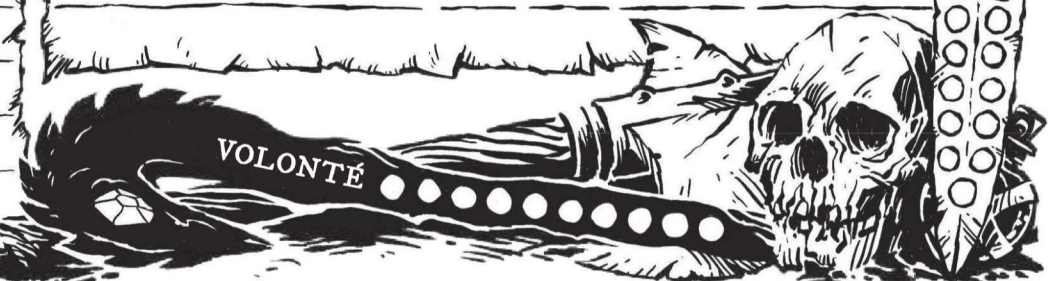
Au contact

NOTE

1M, Contondant, Crochet

VOLONTÉ

EXPERIENCE



RELATIONS

PJ 1: **Tiss** : Vous avez déjà combattu côte à côte. Vous savez que si tout tourne mal, elle sera encore là.

PJ 2: **Aral** : Il ne pose jamais de questions sur votre passé. C'est probablement pour ça que vous appréciez sa compagnie.

PJ 3: **Redwin** : Sa manière de parler de victoire vous rappelle des hommes que vous auriez préféré ne jamais connaître.

PJ 4: **Jorun** : Une nuit où vous aviez trop bu, vous lui avez raconté quelque chose. Au matin, vous ne vous souveniez plus de quoi.

ÉQUIPEMENT

BONUS
D'ÉQUIPE-
MENT

1. **Lanterne**

2. **Huile pour lampe**

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

10.

Capacité d'encombrement

8

MONTURE

Nom



Force

Agilité

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

10.

11.

12.

13.

14.

15.

16.

17.

18.

19.

20.

PROVISIONS

Nourriture

d8



Eau

d6



Flèches



Torches

d6



NOTES

Dur à cuire : Les nains sont les plus coriaces de tous les peuples, ils sont capables de poursuivre la lutte quand leurs camarades exténués n'ont plus aucune force. Vous pouvez mettre le paquet plusieurs fois en dépensant des points de Volonté. Chaque point utilisé vous permet de mettre le paquet une fois de plus.

Voie du bouclier 1 : Quand un ami à portée PROCHE est assailli, vous pouvez dépenser 1 point de Volonté pour PARER l'attaque à sa place. Cette PARADE, qui suit les règles habituelles, compte comme une de vos actions pour ce round.

Maître des marteaux 1 : Vos jets d'attaque bénéficient d'un bonus de +1 quand vous vous battez avec une arme CONTONDANTE.

Maître du bouclier 1 : Vous bénéficiez d'un bonus de +1 sur vos jets de PARADE quand vous portez un bouclier.

Impossible 1 : Vous bénéficiez d'un bonus de +1 sur vos jets d'INTUITION quand on cherche à vous MANIPULER.



FORBIDDEN LANDS

Nain

PEUPLE

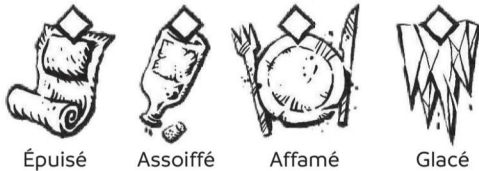
PROFESSION

Guerrière

ATTRIBUTS

Force	4	
Agilité	4	
Esprit	3	
Empathie	3	

ÉTATS



Blessures critiques:



Tiss

NOM

Atout:

Vous ne vous enfuyez jamais pendant un combat.

Terrible secret:

Une force obscure est à vos trousses.

Âge:

Adulte

Réputation:

APPARENCE



TALENTS

RANG

Dur à cuire

Voie de l'épée

1

Réflexes fulgurants

1

Chanceux

1

CASQUE

PROTECTION



BOUCLIER

BONUS

ARMURE

Armure en cuir clouté

PROTECTION

3

COMPÉTENCES

NIVEAU

Artisanat (FORCE) 1

Endurance (FORCE)

Mêlée (FORCE) 2

Vigueur (FORCE) 1

Dextérité (AGILITÉ) 1

Furtivité (AGILITÉ) 1

Souplesse (AGILITÉ) 1

Tir (AGILITÉ)

Érudition (ESPRIT) 2

Intuition (ESPRIT) 1

Perception (ESPRIT) 2

Survie (ESPRIT)

Dressage (EMPATHIE)

Manipulation (EMPATHIE) 1

Représentation (EMPATHIE)

Soins (EMPATHIE)

ARMES

BONUS

DÉGÂTS

PORTÉE

NOTE

Épée à deux mains

+2

3

Au contact

2M, Lourd, Parade, Pointu, Tranchant

EXPERIENCE

VOLONTÉ



RELATIONS

- PJ 1: **Aral** : Vous avez remarqué qu'il observe toujours les environs. Sa présence vous rassure plus que vous ne voudriez l'admettre.
- PJ 2: **Redwin** : Il vous a autrefois posé une question très précise sur votre passé. Vous n'avez jamais compris pourquoi.
- PJ 3: **Jorun** : Son ours semble parfois réagir étrangement en votre présence. Vous préférez ne pas savoir ce qu'il ressent.
- PJ 4: **Ordo** : Tu l'as surpris plusieurs fois à t'observer. Tu crains qu'il ait découvert quelque chose à ton sujet.

ÉQUIPEMENT

BONUS
D'ÉQUIPE-
MENT

1. **Longue-vue** **+2**

- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.

Capacité d'encombrement **8**

MONTURE

Nom

Force Agilité



- | | |
|-----|-----|
| 1. | 11. |
| 2. | 12. |
| 3. | 13. |
| 4. | 14. |
| 5. | 15. |
| 6. | 16. |
| 7. | 17. |
| 8. | 18. |
| 9. | 19. |
| 10. | 20. |

PROVISIONS

Nourriture

d8



Eau

d6



Flèches



Torches



NOTES

Dur à cuire : Les nains sont les plus coriaces de tous les peuples, ils sont capables de poursuivre la lutte quand leurs camarades exténués n'ont plus aucune force. Vous pouvez mettre le paquet plusieurs fois en dépensant des points de Volonté. Chaque point utilisé vous permet de mettre le paquet une fois de plus.

Voie de l'épée 1 : Quand vous touchez votre adversaire avec une attaque de corps-à-corps, vous pouvez dépenser 1 point de Volonté pour trouver un défaut dans son armure ou un point faible naturel. L'armure n'offre aucune protection contre votre attaque.

Réflexes fulgurants 1 : Vous pouvez piocher deux cartes d'initiative au lieu d'une. Choisissez celle de votre choix, remettez l'autre dans le paquet d'initiative et mélangez-le avant que les autres participants ne piochent leurs cartes d'initiative.

Chanceux 1 : Quand vous subissez une blessure critique, vous pouvez relancer les dés. Choisissez le plus bas résultat.



FORBIDDEN LANDS

Nain

PEUPLE

PROFESSION

Chasseur

ATTRIBUTS

Force	4	
Agilité	4	
Esprit	3	
Empathie	3	

Aral

NOM

Atout:
Vos flèches atteignent toujours leur cible.

Terrible secret:
Vous vous sentez mal à l'aide en société et préférez la solitude.

Âge:

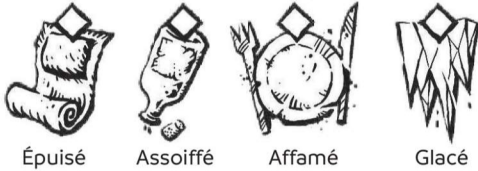
Adulte

Réputation:

APPARENCE



ÉTATS



Blessures critiques:



CASQUE

PROTECTION



BOUCLIER

BONUS

ARMURE

Armure en cuir

PROTECTION

2

COMPÉTENCES

NIVEAU

Artisanat (FORCE)	
Endurance (FORCE)	1
Mêlée (FORCE)	1
Vigueur (FORCE)	1
Dextérité (AGILITÉ)	
Furtivité (AGILITÉ)	1
Souplesse (AGILITÉ)	
Tir (AGILITÉ)	2
Érudition (ESPRIT)	
Intuition (ESPRIT)	
Perception (ESPRIT)	2
Survie (ESPRIT)	2
Dressage (EMPATHIE)	2
Manipulation (EMPATHIE)	
Représentation (EMPATHIE)	
Soins (EMPATHIE)	1

ARMES

Arbalète lourde

BONUS

+1

DÉGÂTS

3

PORTÉE

Longue

NOTE

2M, Lourd, Rechargement (action lente)

Dague

+1

1

Au contact

1M, Léger, Pointu, Tranchant

VOLONTÉ

EXPERIENCE



RELATIONS

PJ 1: **Redwin** : Il parle beaucoup trop à votre goût, mais vous reconnaissez qu'il sait maintenir un groupe debout.

PJ 2: **Jorun** : Vous préférez largement la compagnie de son ours à celle de Jorun. Vous croyez que l'ours partage cet avis.

PJ 3: **Ordo** : Vous l'avez déjà vu prendre quelque chose qui ne lui appartenait pas. Vous n'avez rien dit.

PJ 4: **Oösram** : Vous avez déjà retrouvé Oösram ivre alors que vous montiez la garde.

ÉQUIPEMENT

BONUS
D'ÉQUIPE-
MENT

1. **Carquois**

2. **Bandages**

+1

3. **Petite tente**

+2

4.

5.

6.

7.

8.

9.

10.

Capacité d'encombrement

8

MONTURE

Nom



Force

Agilité

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

10.

11.

12.

13.

14.

15.

16.

17.

18.

19.

20.

PROVISIONS

Nourriture

d8



Eau

d8



Flèches

d10



Torches



NOTES

Dur à cuire : Les nains sont les plus coriaces de tous les peuples, ils sont capables de poursuivre la lutte quand leurs camarades exténués n'ont plus aucune force. Vous pouvez mettre le paquet plusieurs fois en dépensant des points de Volonté. Chaque point utilisé vous permet de mettre le paquet une fois de plus.

Voie de la flèche 1 : Quand vous touchez une cible avec une attaque à distance, vous pouvez dépenser 1 point de Volonté pour trouver un défaut dans son armure ou un point faible naturel. L'armure n'offre aucune protection contre votre attaque.

Sixième sens 1 : Vous bénéficiez d'un bonus de +1 sur vos jets de PERCEPTION quand un ennemi tente de vous tendre une embuscade ou d'effectuer une attaque furtive.

Herboriste 1 : Vous bénéficiez d'un bonus de +1 sur vos jets de SURVIE quand vous CHERCHEZ DES PROVISIONS pendant un trajet.



FORBIDDEN LANDS

Nain

PEUPLE

PROFESSION

Champion

APPARENCE

ATTRIBUTS

Force	4	
Agilité	4	
Esprit	4	
Empathie	2	

Redwin

NOM

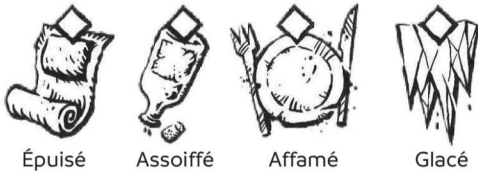
Atout:
Vous ne laissez jamais impunie une insulte envers votre divinité.

Terrible secret:
Vous n'hésitez pas à sacrifier vos compagnons pour atteindre votre objectif.

Âge: Adulte Réputation:



ÉTATS



Épuisé Assoiffé Affamé Glacé

Blessures critiques:



CASQUE

Spangenhelm



BOUCLIER



ARMURE

Cotte de maille



ARMES

Fléau d'armes

BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE	NOTE
+1	2	Proche	1M, Contondant

VOLONTÉ

COMPÉTENCES

NIVEAU

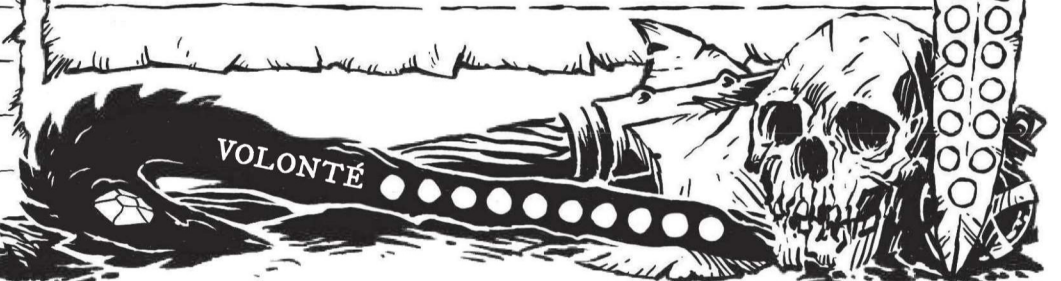
Artisanat (FORCE)	
Endurance (FORCE)	2
Mêlée (FORCE)	3
Vigueur (FORCE)	2
Dextérité (AGILITÉ)	
Furtivité (AGILITÉ)	
Souplesse (AGILITÉ)	1
Tir (AGILITÉ)	
Érudition (ESPRIT)	1
Intuition (ESPRIT)	
Perception (ESPRIT)	1
Survie (ESPRIT)	1
Dressage (EMPATHIE)	
Manipulation (EMPATHIE)	
Représentation (EMPATHIE)	2
Soins (EMPATHIE)	

TALENTS

RANG

Dur à cuire	
Voie du serment	1
Intimidation	1
Berserker	1

EXPERIENCE



RELATIONS

PJ 1: **Jorun** : Vous considérez Jorun comme l'un des plus fiables du groupe.

PJ 2: **Ordo** : Vous savez parfaitement ce qu'il est. Un jour, ses talents pourraient être utiles, alors Vous fermez les yeux.

PJ 3: **Oösräm** : C'est un bon combattant, mais vous craignez que ses faiblesses finissent un jour par mettre la mission en danger.

PJ 4: **Tiss** : Son courage force votre respect. Vous aimeriez seulement savoir ce qui semble parfois la préoccuper.

ÉQUIPEMENT

BONUS
D'ÉQUIPE-
MENT

1. **Symbole sacré**

2. **Piège à ours**

+2

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

10.

Capacité d'encombrement

8

MONTURE

Nom



Force

Agilité

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

10.

11.

12.

13.

14.

15.

16.

17.

18.

19.

20.

PROVISIONS

Nourriture

d8



Eau

d8



Flèches



Torches

d6



NOTES

Dur à cuire : Les nains sont les plus coriaces de tous les peuples, ils sont capables de poursuivre la lutte quand leurs camarades exténués n'ont plus aucune force. Vous pouvez mettre le paquet plusieurs fois en dépensant des points de Volonté. Chaque point utilisé vous permet de mettre le paquet une fois de plus.

Voie du serment 1 : Quand vous effectuez un jet pour une action ayant une conséquence directe sur votre serment ou qui vous rapproche de votre objectif sacré, vous pouvez dépenser 1 point de Volonté afin de gagner 1d8 d'artefact pour ce jet, avant de lancer les dés. L'activation de ce talent ne compte pas comme une action.

Intimidation 1 : Vous pouvez faire un jet de VIGUEUR à la place d'un jet de MANIPULATION quand vous menacez quelqu'un pour l'obliger à faire ce que vous voulez.

Berserker 1 : Lorsque vous êtes Brisé, vous pouvez laisser libre cours à votre fureur sauvage. Vous récupérez immédiatement un nombre de points dans l'attribut réduit à 0 égal à votre rang de BERSERKER. Vous devez attaquer sans délai l'adversaire le plus proche au corps-à-corps et continuer à vous battre jusqu'à ce que vous soyez à nouveau Brisé, ou que tous les ennemis situés dans votre champ de vision deviennent Brisés. Pendant que vous êtes enragé, vous êtes immunisé aux tentatives de MANIPULATION et toutes vos attaques de corps-à-corps infligent 1 point de dégâts supplémentaire. Si vous devenez Brisé alors que vous êtes en proie à la fureur du BERSERKER, vous ne pouvez plus utiliser ce talent.



FORBIDDEN LANDS

Nain

PEUPLE

PROFESSION

Cavalier

ATTRIBUTS

Jorun

NOM

Atout:
En selle, vous chevauchez plus vite
que le vent.

Terrible secret:
Votre ours a plus d'importance à vos
yeux que n'importe quel autre être
vivant.

Âge:

Adulte

Réputation:

APPARENCE



ÉTATS



Épuisé



Assoiffé



Affamé



Glacé

Blessures critiques:



CASQUE

PROTECTION



BONUS

BOUCLIER

ARMURE

Armure en cuir

PROTECTION

2

COMPÉTENCES

NIVEAU

Artisanat (FORCE) 1

Endurance (FORCE) 1

Mêlée (FORCE) 2

Vigueur (FORCE)

Dextérité (AGILITÉ) 1

Furtivité (AGILITÉ)

Souplesse (AGILITÉ)

Tir (AGILITÉ) 2

Érudition (ESPRIT)

Intuition (ESPRIT) 1

Perception (ESPRIT) 1

Survie (ESPRIT) 1

Dressage (EMPATHIE) 2

Manipulation (EMPATHIE)

Représentation (EMPATHIE)

Soins (EMPATHIE) 1

TALENTS

RANG

Dur à cuire

Voie du compagnon

1

Maître lancier

1

Chef de camp

1

EXPERIENCE

ARMES

BONUS

DÉGÂTS

PORTÉE

NOTE

Arbalète légère

+1

2

Longue

2M, Rechargement
(action lente)

Lance courte

+1

1

Proche

1M, Pointu

VOLONTÉ



RELATIONS

- PJ 1: **Ordo** : Votre ours ne l'aime pas. Vous n'avez besoin d'aucune autre raison pour vous méfier de lui.
- PJ 2: **Oösram** : Vous connaissez une partie de ce qu'il a fait autrefois mais il pense probablement que vous avez oublié.
- PJ 3: **Tiss** : Votre ours devient nerveux lorsqu'elle approche. Depuis peu, cela commence à vous inquiéter.
- PJ 4: **Aral** : C'est l'un des rares Nains à traiter votre ours comme un compagnon plutôt que comme une monture.

ÉQUIPEMENT

BONUS
D'ÉQUIPE-
MENT

1. **Carquois**

2. **Briquet à silex**

+1

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

10.

Capacité d'encombrement

6

MONTURE

Nom
Baahn (Ours)



Force **6** Agilité **2**

1. **Torches**

11.

2. **Couverture**

+1

12.

3. **Corde (10m)**

+1

13.

4. **Lanterne**

14.

5. **Huile pour lampe**

15.

6. **Cuisine de campagne**

16.

7. **Grande tente**

+2

17.

8.

18.

9.

19.

10.

20.

PROVISIONS

Nourriture

d8



Eau

d8



Flèches

d10



Torches



NOTES

Dur à cuire : Les nains sont les plus coriaces de tous les peuples, ils sont capables de poursuivre la lutte quand leurs camarades exténués n'ont plus aucune force. Vous pouvez mettre le paquet plusieurs fois en dépensant des points de Volonté. Chaque point utilisé vous permet de mettre le paquet une fois de plus.

Voie du compagnon 1 : Si vous dépensez 1 point de Volonté alors que vous êtes Brisé, votre monture restera à vos côtés pour vous défendre. Il attaquera tous les adversaires qui veulent s'en prendre à vous.

Maître lancier 1 : Vos jets d'attaque bénéficient d'un bonus de +1 quand vous vous battez avec une lance, une pique, une hallebarde ou un trident.

Chef de camp 1 : Vous bénéficiez d'un bonus de +1 sur votre jet de SURVIE quand vous PRÉPAREZ LE CAMP pendant un trajet.

