# P.C. 3.0.M.M. A.C.C.

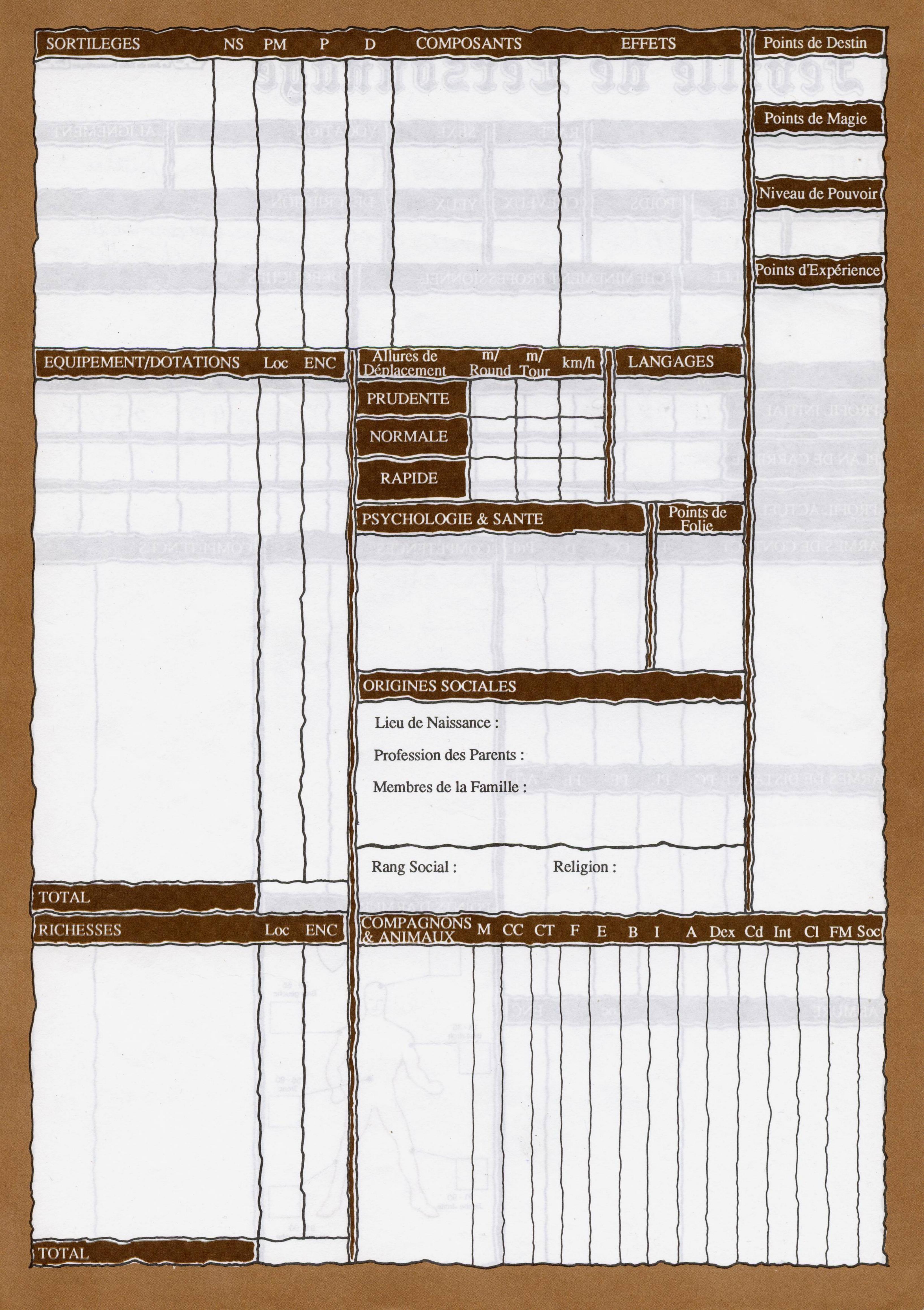
Poids, Enfance, Rang social, Signes distinctifs, Origines, Naissance, Noms & prénoms, Aspects divers, Généalogie, Etc.



# Feville de Bersonnage



			W CEVE	TUTUOCA	TION			MATT	CNICM	ENTE
NOM		RACE	SEXE	VOCA	TION				GNEM	ENI
		CHIEVELIN		DECC	DIDTION					
AGE TAILLE	POIDS	CHEVEUX	YEUX	DESC	RIPTION					
	TI CONTRACTOR OF THE PARTY OF T									
CARRIERE ACTUELLE	CHEMINE	MENT PROFI	ESSIONNEL		EBOUCE	HES				
M	CC CT	F	$\mathbf{B}$	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
PROFIL INITIAL							40			
PLAN DE CARRIERE										
PROFIL ACTUEL										
ARMES DE CONTACT	I CC	D Prd	COMPÉTEN	CES		Co	MPÉTE	NCES		
				uoil II						
ARMES DE DISTANCE PC	PL PE	FE A/T								
	M								)	
			POINTS D'A  O1 - 15 Tête	RMURE						
ADMIDE	Loc	ENC		(1-)	36 - 55 Bras gauche					
ARMURE			16 - 35 Bras droit							
				1	56 - 80					
				1/1/	Tronc					
			81 - 90 Jambe droite		91-00					
					91 - 00 Jambe gauche					



## ORIGINES DU PERSONNAGE

Tout comme les informations qu'un Joueur peut recueillir à partir des descriptions de la Race, de la Carrière, des Compétences et de la Religion de son personnage, les renseignements qui suivent peuvent être considérés comme des éléments intéressants... et utiles. Ils s'intégrent, sans aucune difficulté, dans le livre de règles de Warmammer — le Jeu de Rôle Fantastique.

#### NOMS DES PERSONNAGES

La plupart des personnages de la campagne de L'Ennemi Intérieur sont natifs de L'Empire, une contrée du Vieux Monde qui est plus ou moins conforme à l'Allemagne de notre propre monde, à l'époque moyenâgeuse. Cette campagne se situe essentiellement dans L'Empire, et c'est pourquoi les noms Humains des listes qui suivent ont été intentionnellement "germanisés".

# Noms Humains Prénoms

Les listes suivantes sont constituées de prénoms impériaux courants. Vous pouvez en choisir un dans une de ces listes lorsque vous en avez besoin, ou lancez un "D1000" si vous préférez (c.-à-d., lancez trois D10: considérez le premier comme chiffre des "centaines", le second comme celui des "dizaines" et le dernier comme les "unités"). Ces listes n'ont pas la prétention d'être exhaustives, mais comprennent la plupart des prénoms les plus populaires en usage dans L'Empire.



001-002	Adam	405-408	Gebhartd(t)	665-672	Martin
003-006	Adelbert 2	409-412	Georg 1/3	673-676	Matthias
007-022	Adolf/Adolphus	413-420	Gerhard(t)	677-684	Max 1/Maxi-
					millian
023-026	Albert	421-424	Gottfried	685-686	Moritz 6
027-034	Albricht/Alberich	425-428	Gotthard	687-694	Niklaus/
02. 02.	/Albrecht	120 120	Journal	00,-0,4	Nikolas/
	'				Nikolaus
035-036	Aldhelm	429-432	Gottlieb	695-698	Olaf 5
037-044	Alex/Alexei 3		Gregor 3	699-700	
031-044	/Alexis 3	755757	Gregor 5	099-700	USKal /
045-048	Alfred/Alfried	135 138	Gunnar	701-708	Orra
049-050	Alfricht			/01-/00	Otto
049-050	Amich	439-440	Gunthar/	700 716	D11/D 1 2
051 066	A 3 4/5	147 100	Gunther	109-110	Paul 1/Paulus2
051-066	Anders 4/5	447-462		717 70 .	n
			Gustav/	717-724	Peter1/Pieter
0.7 071		1	Gustavus 2		
067-074	Andreas	463-466	Hals	725-726	Quintus 2
075-082	Anton 6/7	467-498	Hannes 1/	Significant 1	
		In the second	Hans 1	727-728	Ralf 5
083-084	Arthur	499-500	Hartwig	729-736	Rolf 1/5
085-088	Axel	501-516	Heinrich	737-738	Reinal
089-092	Barthelm	517-524	Heinz 1	739-746	Reiner
093-100	Bengt 5	525-526	Heirony-		
		The same was	mus 2	747-754	Reinhard(t)
101-116	Bernhard(t)	527-534		755-762	Reinhold
117-132	Berthold(t)		Hergard	763-766	Reinwald
133-140	Boris	537-544	Herman(n)	767-770	Rudiger/Rutge
141-164	Bruno	545-546	Homin	771-778	Rudolf/Rudi
165-196	Carolus 2/Carl 1	547-548	Hildebrand(t)		
103-170	/Karl 1	549-550	1	781-788	Ruprecht
197-220	Claus/Klaus	551-554	Holger 5		Siegfried
				789-792	Sigismund/Sig
221-228	Conrad/Konrad	555-556		793-800	Sigmund/Siggi
229-232	Diehl		Humfried	801-802	Stehmar
233-240	Dieter	559-562		803-818	Stephan/Stefan
241-244	Dietrich	563-566	Joachim 4	819-820	Theodosius 2/6
245-248	Eberhard(t)				Theo
	A Road Base more sta	567-598	Johann 1/		
249-250	Eckhard(t)		Johannes	821-822	Theophilus 2/6
					Theo
251-254	Edgar	599-606	Josef 1	823-830	Thomas
255-262	Ehrhard(t)	607-608	Kaspar	831-832	Tobias 2/6
263-266	Ehrmann	609-610	Kastor	833-840	Udo
267-268	Emmerich	611-614	Knud 5/		
			Knut 5	841-844	Uhler
269-292	Erich	615-638			Ulrich
293-324	Ernst 1		Lorenz 6	853-856	Viktor 3
325-332	Erwin				
333-334				857-860	Vorster
	Faustmann	643-646		861-868	Waldemar
335-336	Felix 2/6	647-648		869-876	Walter
337-340	Ferdinand	649-656	Ludovicus 2/	Bucker	
et a est	THE CONTRACT STATE SHAREST THE		Ludwig	877-909	Werner 1
341-372	Franz 1	657-660	Lukas	910-942	Wilhelm
373-404	Friedrich/Fritz 1	661-664	Magnus 2	943-959	Wolf
ors curry.	/Frederik	Mary Trees	Carl Street Street	960-983	Wolfgang
ensolve (See		Paners bills		984-000	Wolmar

中央的1400年中央中国的1400年中国的1400年中央1400年中央1400年中央1400年中央1400年中央1400年中央1400年中央1400年中央1400年中央1400年中央1400年中央1400年中央1400年

Prénoms	Féminins			ertal Laboration	
001-005	Agnes 2	306-315	Etelka	701-710	Ludmilla
006-015	Agnetha 2/5	316-340		The state of the s	Luise/Lise 1
016-020	Alexa 3	341-350	Marine Desired Control of the Contro		Magdalene/ Magda
021-030	Alfrida 5	351-360	Frida 5	721-725	Margaritha 6/7
031-035	Alice/Alicia	361-370	Gabrielle/	a surex	
		10000000000000000000000000000000000000		726-740	Marlene
036-040	Amalie	371-385			Martha/Marte
041-060	Andrea	386-390	Gertrud(e) 2		
061-065	Anika	391-400			Marie 1/6/7
a. Dacker					/Maria 1/6/7
066-090	Anna 1	401-415	Greta 5	766-770	Mathilde/Tilda 6/7
091-095	Astrid 1/4/5	416-425		771-780	
096-100	Barbara 2/6	426-435			Nastassia 3
101-105	Beatrix 2/6	436-450			Natasha 3



106-115	Berta/Bertha	451-460	Hedwig	791-795	Oviilia
116-125	Bianka 6	461-470	Heidi	796-800	
126-130	Birgit 5	471-475	Helena 6	801-815	
			Troicina o	001-013	1 0
131-145	Brigitte/Gitta 4/5	476-495	Hilda	816-830	Regine/Gina
146-155	Britt/Brita 5	496-505	Hildegard	831-835	
156-170	Brunhild(e)	506-515	Hunni	836-850	
171-180	Charlotte/Carlotta	516-530	Ilsa/Ilse		1 -0.4
181-190	Carina 6	531-550	Inga	851-855	1 0
191-200	Carmilla 2/3	551-570	Ingrid 4/5	856-860	
201-205	Claudia 2/6/7	571-575		861-870	
206-215	Dagmar	576-590	Irene/Irina 6 Isolde		1
		370-370	Isolde	881-890	
					/Susanna 2/6/
216-220	Elena 6	591-615	Johanna/	001 005	Susi
		371-013		891-895	Theodora/
221-230	Elfrida 5	616-620	Janna	007 000	Dora 6
		010-020	Juliane 6	896-900	Theodosia/
231-250	Elisa/Elise	621-625	17 11 12	001 010	Theda 6
251-260	Elisabeth		Karelia 5	901-910	Therese 6
261-275	Elsa	626-635	Karin 5	911-920	Thylda
276-285	Emmanuelle 6/7	636-645	Karoline 6/7		Ulrike/Ulla
3.0 203	Limitaluelle 0//	646-660		936-960	Ursula/Uschi
286-295	Emilie 7	661 600	/Katrina 6/7		
296-300	Erika 5	661-680	***	961-965	Veronica 6/7
301-305	Esther 6	681-690		966-975	Wanda
001 000	Dautel 0	691-700	Leonore/		
			Leni	976-985	Wertha
				986-000	Wilhemina/
					Mina

#### Notes sur les Tables de Prénoms :

Lorsqu'un prénom possède plusieurs formes (y compris les diminutifs informels), celles-ci sont précisées. Certains prénoms sont suivis d'un chiffre; reportez vous aux paragraphes correspondants qui suivent:

1. Ces prénoms peuvent être combinés avec un autre pour former un prénom composé — exemples: Karl-Franz, Hans-Peter, Anna-Lise, Marie-Astrid, etc. Cette pratique est très courante parmi la noblesse.

2. Ces prénoms sont archaïques, mais encore en application occasionnellement. On les rencontre le plus souvent chez les gens de la noblesse ou ceux des anciennes générations.

#### Patronymes

Tout comme en Europe médiévale, le prénom est le plus couramment utilisé pour identifier une personne, et le patronyme n'est employé que lorsque l'identification doit être la plus précise possible et que le prénom seul ne suffit plus. Les noms patronymiques ne sont pas toujours transmis des parents à l'enfant, comme il est d'usage aujourd'hui. La plupart des gens choisissent leur patronyme lorsqu'ils quittent le domicile familial, ou deviennent adultes, pour se distinguer. Souvent, ils adopteront leur nom de famille, mais il existe de nombreux cas où les enfants s'octroient un patronyme totalement nouveau.

Les patronymes peuvent être inspirés par une variété de sources :

1. Noms de Lieux: Par exemple, Johann Dunkelberg qui vient de la région de Dunkelberg. Tous les noms de lieux mentionnés dans le livre de règles de WJRF ou dans la campagne L'Ennemi Intérieur peuvent être employés comme patronymes. La noblesse rajoute souvent "von» "(de) ou "von der»" (du, de la, etc.) devant le nom du lieu, surtout lorsque le patronyme est précédé d'un titre.

3. Ces prénoms sont d'influence Kislevite; ils sont très courants dans le nord et l'est de L'Empire, mais ne sont pas complètement inconnus ailleurs.

4. Ces prénoms sont d'inssuence Wasterlandaise; ils sont courants dans le nordouest de L'Empire, mais sont également employés dans les autres régions.

5. Ces prénoms sont d'influence Norsque; ils sont courants à l'extrême nord de L'Empire, mais sont également employés dans les autres régions.

6. Ces prénoms se rencontrent bien plus fréquemment dans le sud de L'Empire que nulle part ailleurs.

7. Ces prénoms sont d'influence Bretonnienne; ils sont courants dans l'ouest de L'Empire, mais sont également employés dans les autres régions.

2. Professions: Par exemple, Johann Schmidt qui est forgeron (s'écrit "schmied" en allemand). De tels patronymes tendent à se "fossiliser" et il est très courant pour un personnage d'être connu et appelé par rapport à la profession de son père ou de son grand-père alors qu'il exerce lui-même une carrière totalement différente; ainsi ce Johann "le forgeron" pourrait être actuellement charpentier ou batelier. Naturellement, si Johann souhaite être appelé Johann Zimmermann (c.-à-d. Johann le charpentier) ou Johann Bootmann (Johann le batelier), rien ne l'empêche de changer de nom — il n'a qu'à le faire!

Un dictionnaire Français-Allemand peut être une bonne source d'inspiration pour des noms de ce type. Voici quelques traductions de professions courantes:

de professions courantes:
Batelier Bootmann ou Schiffer Boucher Fleischer ou Metzger Boulanger Bäcker Brasseur Brauer Charpentier Zimmermann Chasseur Jäger Colporteur Hausierer Cordonnier Schuster ou Schuhmac Forgeron Schmied



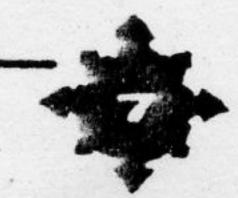
Graveur Kupferstecher, Stahlstecher
Imprimeur Drucker
Joaillier Juwelier
Maçon Maurer
Marchand Händler ou Kaufmann
Menuisier Tischler ou Schreiner
Paysan Bauer
Potier Töpser ou Hasner
Scribe Schreiber
Tailleur Schneider
Tanneur Gerber
Tonnelier Küfer ou Küper
Verrier Glasmacher ou Glaser

3. Surnoms: Par exemple, Johann Grosz pour "Johann le gros". Si un personnage possède un trait caractéristique flagrant, celui-ci pourra être employé comme surnom. Utiliser la Table des Signes Distinctifs de ce livret, en conjonction avec un dictionnaire Français-Allemand, peut vous donner un large aperçu de surnoms "descriptifs" ou sobriquets. En voici quelques exemples:

	Balafre Narbe, Schmarre(n)
	Barbe "volumineuse" Bart, Grossbart
	Bégaiement Stotter(er),
	Stamml(er)
	Borgne Einaug("ig),
	Augenlos
	Calvitie Kahl
4	Carrure chétive Dünn
	Carrure imposante Stark
	Dos voûté Bücker
	Forte pilosité Haarig Zottig
	Grande taille Lang("er)
	Manchot Einarm(ig), Armlos
	Nez "volumineux" Nase
	Peau blême Blass, Bleich
	Petite taille
	Ventre bedonnant Grosz,
	Dickbauch("ig)
	Visage attirant Schön
	Voix forte I aux

Les surnoms ne sont pas forcément péjoratifs ou peuvent tout au moins concerner des qualités, des défauts, des valeurs morales (ou leur absence) ou autres qui ne se constatent pas "de visu". Par exemple, Dieter Feige ("le poltron") qui, chaque fois qu'on l'appelle ainsi, se remémore avec résignation le petit moment de faiblesse de son grand-père.

4. Parents ou Ancêtres: Par exemple Johann Hanssohn qui signisie "sils de Hans". Se nommer soi-même d'après un parent ou un ancêtre célèbre —réel ou imaginaire—est une pratique courante. Sigmarssohn est





certainement un des noms les plus rencontrés à travers L'Empire. Cette sorme d'appellation prévaut surtout dans le nord de L'Empire, ce qui est un résultat probable des contacts et de l'influence des Norsques. La particule "von" est parfois utilisée pour sous-entendre une connexion avec une personne célèbre — von der Magnus, par exemple.

Notes sur les Patronymes:

mand et un peu d'imagination, vous pourrez créer toutes sortes de patronymes pour les PJ et les PNJ, comme vous pouvez le constater dans les aventures publiées de la campagne de L'Ennemi Intérieur. La noblesse utilisera le "von" plus souvent que les autres catégories sociales, et le personnage artisan -dont la famille perpétue le même métier depuis des générations— adoptera souvent le nom de sa profession. En général, les patronymes dérivés des noms de lieux et les surnoms seront plus employés par la paysannerie et les basses classes sociales des villes — Hans Brandstadt, par exemple, n'est pas un nom très significatif si Brandstadt est une ville de plusieurs milliers d'habitants et que chaque cinquième enfant mâle y est prénommé Hans; tandis que Ludwig Johannssohn von Altdorf est un nom qui sonne trop fort pour être celui d'un voleur ou d'un mendiant un sobriquet comme Flink ("agile") serait plus approprié.

NdT: L'Allemand étant issu du même rameau linguistique (le Germanique) que l'Anglais, les rapports entre ces deux langues en ce qui concerne les noms de métiers es les sobriquets sont souvent plus évidents à constater qu'avec le Français.

Les traductions de mots en Allemand peuvent être employées tel quel comme patronymes mais elles sont parfois altérées (accents, accords, prononciation...), tronquées ou raccourcies.

### Noms Nains

#### Prénoms

Les prénoms Nains ont tendance à être courts - rarement plus de deux syllabes - et retentissants. Les Nains empruntent souvent les noms en usage chez les Humains s'ils sonnent bien lorsqu'on les prononce; il n'y a qu'à voir le nombre de noms à consonance Norsque employés par les Nains de L'Empire (qui sont encore plus répandus chez les Nains Norsques) et l'emploi occasionnel de prénoms Humains impériaux tels que Thomas ou Josef, comme c'est le cas pour Josef Bugman et son lieutenant Thomas Thykssohn. Voici quelques exemples de prénoms masculins Nains:

Bel(e)gol	Grond
	Grum
Bardin	Grundi
Brokk	Grunni
Brond(i)	Haakon
Dimrond	
Dimzad	Hargin
Drumin	Hergar
Durak	Ketil
Dwinbar	Kettri
Fimbur	Mordin
	Mundri
Garil	Ragni
Gomrund	Rungni
Gorim	
Gorm	Sindri
Gottri	Storri
Grim	Thingrim
Grom	
010	

Les autres Races rencontrent rarement des membres de la gent féminine de la race des Nains, c'est pourquoi leurs prénoms sont moins connus. Comme leurs contreparties masculines, elles emploient également des prénoms Humains à l'occasion - d'origine Avec un dictionnaire Français-Alle- Norsque comme Sigrun, Astrid, Asta et Sigrid; ou Impériale comme Gerda, Berta et Ulla. De nombreux prénoms féminins typiquement Nains sont créés en prenant un prénom masculin finissant par un -i- et en le remplaçant par un -a-; ce qui donne Grunna, Kettra, Sindra, etc.

#### Patronymes

Les noms patronymiques des Nains s'inspirent de deux principales tendances. Certains suivent la pratique humaine Norsque qui consiste à se baser sur la filiation (exemples, Gottri Gurnissohn ou Grunna Ragnistochter), alors que d'autres (pratiquement toujours le sexe "fort") ont des surnoms, généralement en rapport avec leur apparence physique, leur sorce et leurs prouesses martiales. Grand-marteau, Barbe-de-ser, Nezcrochu et Terreur-des-gobelins en sont des exemples types. En plus du prénom et du patronyme, le nom du clan ou de la Forteresse est aussi employé lors d'occasions officielles ou lorsqu'on s'adresse à un membre d'une autre Race ou d'une autre Forteresse exemple, Gomrund Barbe-fourchue de Karak-Kadrin.

Noms Elfes

Les Elses —qui sont la complication faite... créature— emploient un système de noms qui est pratiquement incompréhensible pour les profanes. Le principe consiste à se choisir un nom euphonique (apparemment

les consonnes -r- et -l- répondent parfaitement à ce critère) et qui a une acception vertueuse. Toutesois, la signification rattachée à un nom est souvent celle que le porteur de ce nom veut bien qu'elle soit — les Nains aiment à raconter l'histoire de ce prince Else qui insistait pour que son nom puisse se traduire par "grande sagesse", mais dont les mots qui le composaient pouvaient se comprendre également par "vomissement d'yeux globuleux".

Les noms Elses désient la logique. L'emploi de un, deux ou trois noms est une pratique courante, chacun de ces noms étant habituellement composé de deux parties, chacune de ces parties apportant quelque chose à la signification globale. Occasionnellement, un Else qui vit dans une communauté Humaine adoptera un ou plusieurs noms tirés de l'Occidental. De tels noms ont souvent un thème champêtre et perpétuent la tradition Else sur l'harmonie des sons et l'expression de "nobles" sentiments. Feuille-d'or, Rosée-d'automne, Brise-ardente et Lumière-verte en sont des exem-

ples courants. La table ci-dessous vous permet de créer des noms Elses plus traditionnels; lancez les dés une première fois pour le préfixe et une seconde fois pour le suffixe, puis réunissez les ueux termes ainsi définis - n'hésitez pas à rajouter ou enlever quelques lettres pour que le nom soit plus facilement prononçable. Les Elses ne sont pas la distinction entre "prénom" et "patronyme". Certains noms Elses, spécialement ceux de la noblesse Else que l'on ne rencontre que rarement, peuvent être composés de trois éléments (en fait ils ont deux suffixes); la légende veut que cette tradition vienne des Elses Hauts, mais même les Elses ne peuvent en consirmer la véracité.



1er Jet Préfixes	2ème Jet Suffixes
(D100)	(D100)
01-03 Acs	01-03 alion
04-05 Air	04-05 andar(a)
06-08 Al(d)	06-08 andil(e)
09-10 Am	09-10 andilas
11-12 Ang	11-12 andiril
13-14 Ca(l)	13-14 ane
15-16 Car	15-16 anel
17-18 Dol	17-18 arel
19-20 Edri	19-20 arr
21-22 Eldi(r)	21-22 avandrel
23-24 Ell	23-24 cora(l)
25-26 Epon	25-26 coran(na)



27-29	Err	27-29	dil
30-31	Fan	30-31	drigar
32-33	Far	32-33	ellion
34-36	Fil	34-36	endil
37-38	Gal	37-38	fan(a)
39-40	Gil	39-40	far
41-43	Hal	41-43	galiel
44-45	Har	44-45	gran(a)
46-47	Has	46-47	hal(i)
48-49	Ilu	48-49	hil(e)
50-51	Im(ra)	50-51	holen
52-53	Io	52-53	huir
54-55	Lar	54-55	ia(n)
56-57	Laurel	56-57	ina(l)
58-60	Lin	58-60	indc(l)
61-63	Lor	61-63	irllan
64-66	Lora(1)	64-66	lad
67-68	Mal	67-68	llana(n)
69-70	Mar	69-70	lor
71-72	Mor	71-72	mal
73-74	Orr	73-74	maris
75-77	Pel	75-77	mir
78-79	Ral	78-79	mor
80-81	Shas	80-81	nor
82-84	Sir	82-84	oth
85-86	Tall(a)	85-86	ras
87-88	Ter	87-88	riel
89-90	Tor	89-90	rond
91-92	Ullia(1)	91-92	thin
93-94	Urdith	93-94	thol
95-96	Val	95-96	uviel
97-98	Vir	97-98	wen
99-00	Yav(a)	99-00	wing
		5 19 5	1

Il existe une toute petite différence, au moins pour les oreilles étrangères à la Race, entre les noms Elses de genres masculin et séminin — les Nains, et certains Humains, prétendent allègrement que c'est parce que le peu de différence entre les deux ne se limite pas qu'aux noms. Les noms créés à partir de la table ci-dessus conviennent aux Elses des deux sexes, bien que la plupart puissent prendre une forme plus séminine par la suppression de la dernière consonne et/ou l'ajout d'une voyelle à la sin — Sarellian devenant Sarellia ou Sarelliane.

## Noms Halfelings

Prénoms

Etant les plus "humanisés" de toutes les Races non-humaines, les Halfelings emploient souvent des prénoms qui sont très étroitement inspirés de l'Occidental. Les Halfelings du Moot adoptent les prénoms impériaux qu'ils trouvent à leur goût — bien qu'ils affectionnent les prénoms très longs et qui sonnent de façon grandiose pour leurs généalogies, il faut aussi qu'ils puissent employer un diminutif pour la vie de tous les jours. Les prénoms comme Maximillian (Max), Ludwig (Ludo), Thomas, Hugo, Adam, Albert, Agnes, Eva et Frida sont très courants chez les Halfelings. En bref, si un prénom Humain a une consonance "douillette" (ou mieux encore, une consonance vaguement grandiose et un diminutif qui sonne douillettement), il séduira les Halfelings.

L'utilisation de surnoms en tout genre est également fréquente; un Halfeling aura toujours un prénom "officiel" pour les besoins de son arbre généalogique et autres raisons, mais Heironymus Montfleuri peut être appelé Hiro ou même Succulus par ses amis, et les non-Halfelings pourraient le connaître sous ce surnom pendant des années sans jamais savoir son véritable prénom.



#### Patronymes

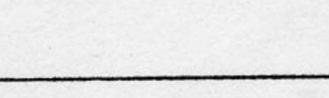
Les Halfelings présèrent des patronymes distinctifs et agréables à l'oreille et si deux Halfelings ont le même nom, c'est qu'ils ont un lien de parenté entre eux, aussi lointain soit-il. Il faut souvent passer au crible plusieurs dizaines de générations (et engloutir un nombre équivalent de tartes et de bières parfumées) pour le découvrir, mais il existe et sera toujours trouvé au bout du compte.

Des noms comme Houblon, Montsleuri, Piévelu, Piésané, Valensleur, Piéchaud, Dalenpent sont courants, et montrent l'intérêt que les Halfelings portent à la bonne chère et l'orgueil qu'ils retirent de leurs pieds.

# TRAITS CARACTERISTIQUES

La table qui suit propose certaines particularités physiques et autres signes distinctifs qui peuvent fournir la base d'une description. Certains d'entre eux suggèrent des ajustements de Caractéristiques que le MJ peut appliquer à ses PNJ s'il le désire, et même aux Personnages-Joueurs si ceux-ci sont prêts à accepter les mauvais jets de dés de la même façon que les bons.

La plupart des personnages auront 1D6 - 2 (minimum 0) Signes Distinctifs.



Notes

1. Correspond à un "1" automatique sur la Table 1 des poids (Corpulence).

2. Correspond à un "6" automatique sur la Table 1 des poids (Corpulence).

3. Devient Soc +10 envers les Races ou les personnages à tempérament guerrier.

4. Au lieu des +3D10 pour le calcul de la taille, prenez la base minimum (selon la Race et le Sexe) et ajoutez 25 +1D5 cm.

5. Au lieu des +3D10 pour le calcul de la taille, prenez la base minimum (selon la Race et le Sexe) et ajoutez 1D5 cm.

D100 Signes Distinctifs Ajustements de Profil				
01-02 03-05 06-07 08-10 11-12 13-15 16-17 18-20	Accent prononcé Balafre Barbe "volumineuse" Bégaiement Borgne Calvitie Carrure chétive Carrure imposante	-5% sur les Compétences de communication Soc -10 aucun -10% sur les Compétences de communication CT x 1/2 aucun cf. note 1 cf. note 2		
21-22	Chevelure très courte	aucun		



23-25	Chevelure très longue	aucun
26-27	Cheveux frisés	aucun
28-30	Chicots	Soc -10
31-32	Claudication	M-1 (minimum 2)
33-35	Corps couvert de cicatrices	Soc -10; cf. note 3
36-37	Dents très blanches	Soc +5
38-40	Dos voûté	aucun
41-42	Expression hautaine	Soc -5; Cd +5
43-45	Forte pilosité	aucun
46-47	Grande taille	Cd +5; cf. note 4
48-50	Grandes oreilles	aucun
51-52	Jambes courtes	M-1 (minimum 2)
53-55	Mains botes	Dex -10
56-57	Manchot	Dex -10
58-60	Marque de naissance	aucun
61-62	Moustache	aucun
63-65	Nez aplati	aucun
66-67	Nez crochu	aucun
68-70	Nez "volumineux"	aucun
71-72	Ongles longs	aucun
73-75	Peau blême	aucun
76-77	Pectoraux proéminents	F+1
78-80	Petite taille	Cd -5; cf. note 5
81-82	Regard charismatique	Soc +10
83-85	Sourcils broussailleux	aucun
86-87	Sourire narquois	Soc -5
88-90	Ventre bedonnant	+10% sur la Table 2 des poids (Base)
91-92	Visage attirant	Soc +10
93-95	Voix forte	Cd +5; Soc -5
96-97	Voix intelligible	+5% sur les Compétences de communication
98-00	Zézaiement	Soc -10

Table 1: Corpulence					
D6	Humain	Nain	Elfe	Halfeling	
21 43	Très Faible	Faible	Très Faible	Faible	
2	Faible	Moyenne	Faible	Moyenne	
3	Moyenne	Moyenne	Faible	Moyenne	
4	Moyenne	Forte	Moyenne	Forte	
5	Forte	Forte	Moyenne	Très Forte	
6	Très Forte	Très Forte	Moyenne	Très Forte	

D100	Humain	Nain	Elfe	Halfeling
01-02	45 _	40	35	30
03-05	47 1/2	42 1/2	37 1/2	32 1/2
06-10	50	45	40	35
11-15	55	47 1/2	42 1/2	37 1/2
16-25	60	50	45	40
26-35	65	52 1/2	47 1/2	42 1/2
36-50	70	55	50	45
51-65	75	60	52 1/2	47 1/2
66-75	80	65	52 1/2 55	
76-85	85	70	57 1/2	50 52 1/2
86-90	90	75		55
91-95	95	80	60 65	57 1/2
96-98	95 100	80 85 95	70	60
99-00	110	95	80	65

mètres	Humain	Nain	Elfe	Halfeling
1,01-1,05				1D5 kg
1,06-1,10				1D3 kg
1,11-1,20				0
1,21-1,25				+1D3 kg
1,26-1,30		<u> </u>	•	+1D5 kg
1,31-1,35	-	-2D6 kg		
1,36-1,40		-1D8 kg	•	• **
1,41-1,50		0	•	
1,51-1,55	•	+1D8 kg		-



#### POIDS DU PERSONNAGE

Les tables suivantes peuvent être utilisées pour déterminer aléatoirement le poids d'un personnage. Lancez 1D6 sur la Table 1 pour déterminer la Corpulence du personnage et appliquez le modificateur correspondant sur le jet de D100 de la Table 2. Consultez ensuite la Table 3 pour déterminer si oui ou non votre personnage doit appliquer un ajustement en rapport avec sa taille. La Table 4 est facultative; elle est utilisée si vous souhaitez que les personnages féminins soient, en moyenne, plus légers que les personnages masculins. Enfin, la Table 5 est également facultative, pour que les extrêmes de poids se reflètent sur le Profil du personnage.

Les personnages de Très Faible Corpulence soustraient 20 à leur jet sur la Table 2 et retirent 1D10 kg à leur poids final.

Les personnages de Faible Corpulence soustraient 10 à leur jet sur la Table 2.

Les personnages de Corpulence Moyenne n'ont pas de modificateurs.

Les personnages de Forte Corpulence ajoutent 10 à leur jet sur la Table 2.

Les personnages de Très Forte Corpulence ajoutent 20 à leur jet sur la Table 2 et additionnent 1D10 kg à leur poids final.





1,56-1,60		+2D6 kg		
1,61-1,65	-1D10 kg		•	
1,66-1,70	-1D5 kg		-1D8 kg	
1,71-1,75	0	_	-1D5 kg	
1,76-1,80	0		0	
1,81-1,85	+1D5 kg		0	
1,86-1,90	+1D10 kg		+1D5 kg	
1,91-1,95	-		+1D8 kg	•
		Table 4: Ajustem	ent/Sexe	2019年11日 - 1000年11日 -

Table 4: Ajustement/Sexe						
D6	Humain	Nain	Elfe	Halfeling		
1 (200)	-1D10 kg	0	0 .	-1D8 kg		
2	-1D8 kg	-1D10 kg	0	-1D5 kg		
3.4	-1D5 kg	-1D8 kg	0	-1D3 kg		
5	-1D3 kg	-1D5 kg	0	0		
6	0	-1D3 kg	0	+1D3 kg		

10.14年11年11日本第二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十二十	able 5 : A	Justements des	Caractéristiques
--	------------	----------------	------------------

D6	Excédent de poids	Insuffisance de poids
1-2	E+1	E -1
3-4	E+1; I-10	E - 1; I + 10
5-6	E+1:I-10:M-1	E-1;I+10;M+1

## Table 4: Ajustement / Sexe (facultative)

La Table 2 correspond à des personnages masculins; pour un personnage séminin, appliquer les ajustements supplémentaires suivants:

#### Table 5 : Ajustements des Caractéristiques (facultative)

Si un personnage est beaucoup plus lourd ou plus léger que la moyenne, le MJ peut optionnellement imposer des ajustements à son Profil. Pour savoir si un personnage a un excédent ou une insuffisance de poids, confrontez le poids final (ajusté) du personnage avec sa correspondance théorique dans la colonne "D100" de la Table 2.

Le personnage est en excédent de poids si son poids final est supérieur au poids brut d'un jet de 91-95, et en insuffisance de poids si son poids final est inférieur au poids brut d'un jet de 06-10. Ainsi un Humain qui pèse plus de 95 kg est en excédent, et en insuffisance de poids s'il pèse moins de 50 kg.

Les ajustements du Prosil sont déterminés selon la Table suivante :

#### COULEUR DES CHEVEUX

Utilisez la table ci-contre pour déterminer aléatoirement la couleur des cheveux des personnages.

#### Notes

1. Les Nains et les Elses se teignent souvent les cheveux; cette table ne donne que la couleur d'origine.

2. Le blanc n'est pas nécessairement la couleur d'origine. Pour les vieux personnages (Humains de plus de 35 ans, Nains de plus de 90 ans, Elfes de plus de 100 ans et Halfelings de plus de 70 ans), les Joueurs devront effectuer deux jets. Le premier sera la couleur "naturelle" et le second, si le résultat est blanc, indiquera que les cheveux du personnage sont devenus gris ou blancs (chenus) avec l'âge. Cette table représente les couleurs de cheveux générales des personnages de L'Empire, du Wasteland, de la Bretonnie, d'Albion et de Kislev. Si le personnage est né dans une autre partie du monde, certains modificateurs devraient lui être accordés. Les Humains et les Nains Norsques, par exemple, devraient lancer 3D20, tandis que les Tiléens et les Estaliens devraient lancer 3D10 +70 et les personnages d'Arabie 1D6 +94.

#### COULEUR DES YEUX

Employez la table ci-contre pour déterminez aléatoirement la couleur des yeux des personnages.

Cette table représente les couleurs générales des yeux des personnages de L'Empire et vaut également pour le Wasteland, la Bretonnie, Albion et Kislev. Si le personnage est né dans une autre partie du monde, certains modificateurs devraient lui être accordés. Les Humains et les Nains Norsques, par exemple, devraient lancer 2D20 ou 3D20, tandis que les Tiléens, les Estaliens et les Arabes devraient lancer 3D10+70 ou même 1D10+90.

Les Joueurs pourraient également souhaiter rejeter certaines combinaisons de couleurs yeux/cheveux, si un mélange bizarre heurte leur sensibilité. Il est probablement plus indiqué de tirer d'abord la couleur des cheveux, et de retirer le ou les jets de

D100	Humain	Nain 1	Elfe 1	Halfeling
01-05	Blanc 2	Blanc 2	Blanc 2	Blanc 2
06-10	Blanc 2	Blanc 2	Argenté	Blond-cendré
11-15	Argenté	Blond-cendré	Argenté	Blond-cendré
16-20	Argenté	Blond-cendré	Blond-cendré	Blond
21-25	Blond-cendré	Blond	Blond-cendré	Blond
26-30	Blond	Blond	Blond	Mordoré
31-35	Mordoré	Mordoré	Blond	Mordoré
36-40	Mordoré	Roux	Mordoré	Mordoré
41-45	Mordoré	Roux	Mordoré	Roux
46-50	Roux	Cuivré	Ocre	Ocre
51-55	Ocre	Cuivré	Aubum	Auburn
56-60	Auburn	Châtain clair	Châtain clair	Châtain clair
61-65	Cuivré	Châtain clair	Châtain clair	Châtain clair
66-70	Châtain clair	Châtain foncé	Châtain foncé	Châtain clair
71-75	Châtain clair	Châtain foncé	Châtain foncé	Châtain foncé
76-80	Châtain foncé	Châtain foncé	Brun	Châtain foncé
81-85	Châtain foncé	Brun	Brun	Châtain foncé
86-90	Brun	Brun	Bleu-noir	Brun
91-95	Brun	Bleu-noir	Noir	Brun
96-00	Noir	Noir de jais	Noir	Noir de jais

D100	Humain	Nain L	Elfe.	Halfeling
01-05	Gris clair	Gris clair	Argent	Gris clair
06-10	Gris clair	Gris clair	Gris clair	Bleu
11-15	Gris-bleu	Bleu	Gris-bleu	Bleu
16-20	Gris-bleu	Bleu	Gris-vert	Noisette
21-25	Bleu	Noisette	Bleu	Noisette
26-30	Bleu	Marron clair	Bleu	Noisette
31-35	Pers	Marron clair	Pers	Marron clair
36-40	Vert	Marron clair	Vert	Marron clair
41-45	Noisette	Marron clair	Vert	Cuivre
46-50	Noisette	Cuivre	Marron clair	Marron
51-55	Marron clair	Cuivre	Marron clair	Marron
56-60	Marron clair	Marron	Cuivre	Marron
61-65	Marron clair	Marron	Marron	Marron
66-70	Marron clair	Marron	Marron	Marron
71-75	Marron	Marron	Marron	Marron
76-80	Marron	Marron	Marron	Marron
81-85	Marron	Marron foncé	Marron foncé	Marron foncé
86-90	Marron foncé	Marron foncé	Marron foncé	Marron foncé
91-95	Marron foncé	Indigo	Indigo	Marron foncé
96-00	Violet	Violet	Noir	Marron foncé

couleur des yeux qui ne conviennent pas.

Au choix du MJ: vous pouvez accorder, à un personnage, 1% de chance d'avoir des yeux de couleurs différentes (vairons); non seulement ceci le rend "remarquable" et immédiatement reconnaissable, mais ce peut être aussi considéré comme une marque du Chaos dans certains endroits...

#### LIEU DE NAISSANCE

La liste de localités qui suit donne une certaine idée des lieux dont peuvent être originaires les personnages qui commencent leurs carrières d'aventuriers dans L'Empire; et notamment à Altdorf qui est le point de départ de la campagne L'Ennemi Intérieur. Toutefois, cette table peut être ajustée pour les personnages qui débutent le jeu dans une autre partie de L'Empire.

On considère que peu de personnages sont originaires des régions éloignées de L'Empire et que, par conséquent, les étrangers sont très rares. Les Personnages Non-Joueurs doivent donc être tous originaires de L'Empire, à moins que le MJ ait une bonne raison pour décider qu'il en est autrement. Si un PNJ vient d'une partie du Vieux Monde qui n'a pas été suffisamment détaillée, le MJ peut rester vague sur ses origines — il ne devrait venir d'aucun endroit dont les PJ aient pu entendre parler. Les cartes du livre de règles de WJRF et de la campagne L'Ennemi Intérieur indiquent les emplacements des localités proposées sur les Tables.

#### Humains

Utilisez la Table d'Origines /1 pour déterminer d'où les personnages Humains sont originair

#### Tables d'Origines/1: L'Empire

		: L'Empire
D100	Origine	
01-25	Altdorf (ville	
26-50	Altdorf (cam)	pagne)
	01-06	Teufelfeuer
	07-11	Rechtlich
	12-17	Heiligen
	18-23	Gluckshalt
	24-29	Hartsklein
	30-35	Schlafebild
	36-41	Hochloff
	42-47	Rottefach
	48-53	Walfen
	54-59	Furtild
	60-65	Grossbad
	66-71	Bundesmarkt
* *	72-77	Brauenwurt Dorchen
9 1. C.	78-83 84-89	Geldrecht
	90-95	Kaldach
	96-00	Autler
E1 54		Autici
51-54	Grünburg	
	01-50	Grünburg
	51-62	Aussen
	63-70	Silberwurt
	71-85	Kleindorf
	86-00	Hornlach
55-59	Auerswald	
	01-50	Auerswald
	51-60	Dresschler
	61-70	Gladisch
	71-80	Koch
	81-90	Sprinthof
	91-00	Steche
60-63	Delberz	
	01-50	Delberz
	56-70	Mittelmund
	71-85	Schwarzmarkt
	86-00	Turmgever
64-67	Dunkelburg	
	01-58	Dunkelburg
	59-65	Barfsheim
	66-72	Gemusenbad

	79-85 86-92	Ruhfurt Schattental
		Steindorf
68-71	Carroburg	
	01-50	Carroburg
	51-60 61-70	Anseldorf Dunkelbild
	71-80	Punzen
	81-90	Schattenlas
.	91-00	Weidemarkt
72-74	Schoppendorf	
	01-50	Schoppendorf
	51-60 61-70	Brasthof Esselfurt
	71-80	Priestlicheim
	81-90	Ripdorf
	91-00	Zeder
75-77	Stimmigen	
	01-60	Stimmigen
	61-70	Merretheim Misthausen
	71-80 81-90	Naffdorf
	91-00	Pfeiffer
78	Blutroch	
79	Weissbruck	
80	Bögenhafen	
	01-50	Bögenhafen
	51-62	Finsterbad Ardlich
	63-75 76-88	Herzhald
	89-00	Grubevon
81-83	Kemperbad	
	01-50	Kemperbad
	51-60	Berghof
	61-70	Brandenburg
	71-80	Jungbach Ostwald
	91-00	Stockhaussen
84-86	Ubersreik	
0.00	01-50	Ubersreik
	51-57	Buchedorf
	58-64	Flussberg
	65-71	Geissbach
	72-88	Halheim
	89-95	Messingen
0.7	96-00	Wurfel
87 88	Helmgart Marienburg	
89-90	Nuln	
	01-60	Nuln
	61-80	Wissenburg
	81-00	Pfeildorf
91	Averheim	
92	Streissen	
93 94	Wurtbad Talabheim	
95	Middenheim	
	01-60	Middenheim
	61-80	Bergsburg
ent .	81-00	Salzenmund
96-00	étranger - tie Table d'Ori	rez sur la
	LIADLE A UT	Igines 12

Harke

73-78





Table d'Origines /2 : En dehors de L'Empire

D100	Origine	
01-25	BRETONNIE	
	01-12 13-24 25-36 37-48 49-62 63-74 75-88 89-00	L'Anguille Bordeleaux Brionne Couronne Gisoreux Mousillon Parravon Quenelles
26-45	KISLEV	
	01-25 26-75 76-00	Erengrad Kislev Praag
46-70	ESTALIE	
	01-50 51-00	Bilbali Magritta
71-90	TILEE	
	01-20 21-40 41-60 61-80 81-00	Luccini Miragliano Remas Sartosa Tobar
91-98	PRINCIPAUT	RES
99-00	LE MONDE I 01-20 21-45 46-70 71-85 86-00	Norsca Arabie Albion Terres du Sud Steppes

#### Nains

Généralement, les Nains sont originaires des mêmes lieux que les Humains; le type même du Nain qui devient aventurier est celui qui a été raisonnablement "humanisé" auparavant, c.-à-d. qui a eu des contacts avec le genre Humain. Pour déterminer l'origine d'un personnage Nain, lancez 1D100 sur la table suivante:



D100	Origine
01-75	Tirez 1D100 sur la Table
	d'Origines/1 ci-avant
76-00	Tirez 1D100 sur la Table
	d'Origines des Nains
	ci-dessous

Table d'Origines des Nains		
D100	Origine	
01-20 21-50 51-00	Norsca Montagnes G Montagnes-D Du-Monde 01-12 13-24 25-36 37-52 53-64 65-76 77-88 89-00	

Notez que certaines de ces Citadelles/ Forteresses Naines n'existent plus; Karak-Azgal et Karak-Azul, par exemple, ont été rasées par les Gobelins de Nez-brisé. Les Nains originaires de ces Forteresses peuvent être ou ne pas être au courant de leur destruction.

#### Elfes

Les Elses ne sont pas, habituellement, originaires des mêmes lieux que les autres personnages. Comme les PJ ne peuvent incarner que des Elses Sylvains, les lieux de naissance potentiels sont assez limités. De plus, les Elses ne parlent pas librement de leurs "sanctuaires", de peur que ces informations soient employées à mauvais escient par leurs ennemis. Par conséquent, la plupart des Elses disent "la forêt" lorsqu'ils parlent de leur communauté; si on insiste —et s'ils veulent bien confier le renseignement à leur interlocuteur— ils pourront nommer la forêt en question, mais ne divulgueront jamais le nom exact du village.

Si le nom de la communauté Else est important pour vous, utilisez alors la table donnée dans ce livret pour la création des noms Elses, en suivant la sorme Présixe-Présixe-Sussixe. Le nom qui en résulte peut être séparé par un trait d'union si vous le souhaitez (comme Terr-Edririel, Far-Farco-

ral ou Ullialor-Galiel).

Pour déterminer aléatoirement la forêtsanctuaire, utilisez la table suivante :

D100	Sanctuaire	
01-10	DraksWald	
11-25	La Grande Forêt	
26-35	Reikswald	
36-75	Laurëlorn	
76-80	Les Landes Spéculaires	
81-95	Athel-Loren	
96-00	Bois Delouère (Bretonnie)	

#### Halfelings

Les Halfelings se sont très bien intégrés parmi les Hommes et peuvent se rencontrer dans presque toutes les communautés Humaines. Toutefois, la grande importance du Moot en tant que mère-patrie des Halfelings ne doit pas être négligée. Lancez 1D100 sur la table suivante pour déterminer le lieu de naissance d'un personnage Halfeling:

D100	Origine
01-60	Le Moot
61-00	Tirez 1D100 sur la Table
	d'Origines /1

#### LANGAGES

Bien évidemment, les langues dans lesquelles un personnage peut s'exprimer seront largement déterminées par sa région de naissance. Le Récapitulatif des Langages, à la page 291 du livre de règles, indique la répartition des langues et dialectes à travers le Vieux Monde. Pour éviter de leur rendre la vie difficile, le MJ devrait autoriser les nouveaux PJ à parler et lire couramment le Reikspiel, même s'ils sont originaires d'une contrée éloignée. Naturellement, de nombreux quiproquos intéressants peuvent se produire si un PJ n'est pas complètement familiarisé avec une langue étrangère, mais ceux-ci ne doivent pas "submerger" les parties.

95% des personnages Humains (cf. Table d'Origines /1) auront le Reikspiel-Occidental comme langue principale, et 98% des 5 pour-cent restants (cf. Table d'Origines /2) parleront un autre dialecte issu de l'Occidental. Toutefois, pour les rares personnages (1 sur 1000) originaires de contrées très éloignées, la langue principale sera totalement différente des langages employés autour d'eux et le MJ devra, soit être très indulgent et permettre aux personnages d'être bilingues, soit toujours faire attention aux personnages qui ne sont pas sensés comprendre un seul mot de ce qui se dit...

#### MILIEU FAMILIAL

Il peut être important de connaître le milieu familial dans lequel un personnage a grandi; au pire, ceci permettra de cerner un peu mieux le PJ. Toutes les informations et modalités de cette section sont facultatives, particulièrement en ce qui concerne les PJ—en tant que Maître de Jeu, vous êtes entièrement libre d'ignorer ou de rectifier les résultats qui ne vous satisfont pas.

#### Frères et Sœurs

Race du PJ	Nombre d'enfants	Différence d'âge
Humain	1D6 1	3D4 -3
Elfe	1D6	3D10
Nain	1D4	2D10
Halfeling	1D4 2	2D6 -2

1. Si le dé roule sur un 6, rajoutez 1D6-1. 2. Si le dé roule sur un 4, rajoutez 1D6 -1. Si le deuxième dé roule sur un 6, rajoutez

encore 1D6 -1 au total.

Si le dé roule sur un 1, le personnage est un enfant "unique" et ne s'occupe pas de la colonne Différence d'Age (celle-ci est déterminée en années "pleines" et toujours par rapport au personnage). Chaque enfant (autre que le personnage) a des chances égales d'être de sexe masculin ou féminin et les mêmes chances d'être plus âgé ou plus jeune que le PJ. Lorsque la différence d'âge est nulle (Humains et Halfelings), il y a 50% de chance pour que le personnage soit son jumeau (ou triplé, etc.); toutes les naissances multiples ont 10% de chance d'entraîner une totale identité physique.

#### **Parents**

Lancez 1D100 et consultez la table suivante pour savoir si les parents du personnage sont encore en vie :

01-25	les deux parents sont vivants
26-45	le père est décédé
46-60	la mère est décédée
61-00	les deux parents sont décédés

Plus le personnage est âgé, plus le risque de décès est grand. Modifiez le jet comme suit :

Humain: Ajoutez 10% pour chaque tranche de 10 ans au dessus de 20.

Else: Ajoutez 20% pour chaque tranche de 20 ans au dessus de 160.

Nain: Ajoutez 10% pour chaque tranche de 20 ans au dessus de 120.

Halfeling: Ajoutez 10% pour chaque tranche de 10 ans au dessus de 50.

Consultez la table suivante pour déterminer l'âge des parents survivants :

Humain: 15+1D6 ans de plus que l'aîné des enfants

Else: 60 +1D20 ans de plus que l'aîné des ensants

Nain: 40 +2D10 ans de plus que l'aîné des enfants

Halfeling: 30 +1D10 ans de plus que l'aîné des enfants

#### Conjoint et Enfants

Consultez la table page suivante pour voir si le personnage a fondé une famille:

Le nombre avant la barre de séparation est le pourcentage de chance pour que le personnage ait un époux ou une épouse qui soit encore en vie ; le nombre après la barre est le pourcentage de chance pour que le personnage ait des enfants qui soient encore en vie. Déterminez le nombre d'enfants en utilisant la Table des Frères et Sœurs de la colonne précédente. L'âge de l'aîné peut être établi à partir des indications permettant de déterminer l'âge des parents (voir ci-dessus), mais en prenant l'âge du personnage comme étant celui "des parents" et en faisant le raisonnement inverse. Si vous le désirez, vous pouvez également créer la belle-famille, les tantes, les oncles et tous les cousins connus depuis des dizaines de générations, avec ce principe; les Halfelings en particulier sont très friands de généalogie, mais une grande famille permet d'étoffer le passé (et qui sait, de justifier certains équipements, etc.) de n'importe quel personnage.

Naturellement, vous devrez faire le tri parmi les éventuelles anomalies — les règles ci-dessus ne doivent être utilisées que si vous souhaitez approfondir le passé d'un PJ ou développer certains concepts pour un PNJ. Pour cela, même les anomalies qui peuvent vous apparaître au premier abord sont

Age	Humain		Elfe: 2100	
16-20	30% / 25%			
21-30	60% / 55%	<u>.</u>		-
31-40	80% / 75%	-		•
41-50	65% / 80%	<u> </u>		20% / 15%
51-60	40% / 75%	10% / 05%		50% / 45%
61-70	20% / 60%	25% / 15%	10% / 05%	65% / 60%
71-80	10% / 40%	40% / 25%	25% / 15%	80% / 75%
81-90	05% / 20%	60% / 35%	40% / 25%	80% / 75%
91-100		70% / 40%	60% / 35%	80% / 80%
101-110		80% / 45%	70% / 40%	80% / 80%
111-120		85% / 50%	80% / 45%	75% / 80%
121-130		90% / 55%	85% / 50%	65% / 75%
131-140		90% / 60%	80% / 55%	55% / 70%
141-150		95% / 65%	75% / 60%	30% / 50%
151-160		95% / 70%	70% / 65%	05% / 25%
161-170		95% 175%	65% / 70%	
171-180		95% / 80%	60% / 70%	_
181-190		95% / 85%	30% / 65%	
191-200		85% / 90%	05%/35%	
201-210		55% / 95%		• • • • • • • • • • • • • • • • • • •
211 et +		30% / 95%		
ALI CLT		201017270		

#### RANG SOCIAL

Cette nouvelle règle, entièrement facultative, vous permet d'introduire des modificateurs aux Tests de Commandement et de Sociabilité (et aux Tests Standard dépendant de ces Caractéristiques, selon la situation) lorsque les personnages concernés appartiennent à des catégories sociales différentes.

#### Déterminer le Rang Social

Le Rang Social d'un personnage est une mesure des rapports que le personnage entretient avec le reste de la société et des sentiments qu'il inspire chez les autres de par sa position sociale — un mélange de respect, confiance, méfiance, mépris et crainte. Le Rang Social est initialement basé sur la Carrière du personnage.

susceptibles de vous aider : considérez, par exemple, un Humain de 22 ans dont la mère est morte et qui n'a ni frères ni sœurs, ni épouse, mais 4 enfants — et dont l'aîné est âgé d'à peine 1 an. Aucun de ces enfants n'a de "jumeau". Peut-être sont-ils tous illégitimes, ou alors le personnage possède un véritable harem. Quoiqu'il en soit, ceci nous montre bien que notre homme n'a pas beaucoup de considération envers le sexe opposé, qu'il utilise les femmes pour satisfaire son plaisir personnel mais ne garde pas de relations sérieuses par la suite. Quel est la valeur de ses sentiments paternels? Et comment réagira-t-il face à un PJ féminin?

#### Profession des parents

Déterminez aléatoirement les Carrières des parents des personnages (en séparant chacun d'eux si vous le souhaitez) suivant les notes sur la création des PNJ de la page 111 du livre de règles. Cela vous donnera la Vocation, la dernière Carrière et le Cheminement professionnel des ascendants du personnage. Utilisez ces informations pour donner un peu plus de relief à vos personnages — il se peut que la mère ait été une Magicienne tandis que le père était un simple Troubadour. Ou que le personnage, qui est Patrouilleur rural, soit le fils d'un Braconnier!

Toutefois, en règle générale dans cette société médiévale, seul le père est concerné, mais si vous désirez déterminer la profession des deux parents, nous vous conseillons de commencer par le père et de vérifier, d'après la ou les Carrières de celui-ci, qu'il n'existe pas une incompatibilité par trop flagrante avec celle(s) de la mère.

Vous pouvez même déterminer les Carrières de n'importe quel frère ou sœur ou de tout autre membre de la famille — si l'un des parents était Maître-artisan, au moins un des enfants aura probablement suivi cette voie et hérité de l'entreprise familiale. Vous pouvez les établir librement en suivant la logique ou les indications du livre de règles.

19.00 <u>0.14</u>

	Rang Social par Carrièr	е
Rang Social -3		
Assassin	Bourreau	
Rang Social -2		
Brigand Chef rebelle Gladiateur	Guide-racoleur Marchand d'esclaves	Mendiant Trafiquant de cadavres
Rang Social -1		
Agitateur Bandit de grand chemin Charlatan Chasseur de primes Collecteur d'impôts Contrebandier Démagogue Démoniste, Niveau 1 Domestique	Faux-monnayeur Garde du corps Geôlier Hors-la-loi Joueur Professionnel Magnétiseur Nécromant, Niveau 1 Pilleur de tombes	Racketteur Ratier Receleur Sorcier, Niveau 1 (Mauvais ou Chaotique notoire) Spadassin Voleur Voleur de bétail
Rang Social 0		
Apprenti Alchimiste Apprenti Artisan Apprenti Sorcier Bateleur Batelier Bûcheron Chasseur Cocher Colporteur Combattant des tunnels Combattant embarqué Commerçant	Courrier Eclaireur Estudiant Estudiant en médecine Garde Garde-chasse Guide-convoyeur Herboriste Manouvrier Matelot Mercenaire Milicien	Muletier Officier en second Pâtre Péager Pêcheur Pilote Prédicateur Prospecteur Raconteur Scribe Soldat Trappeur
Rang Social +1		
Alchimiste, Niveau 1 Apothicaire Avoué Capitaine de navire Chef-Balistaire Chef-Canonnier Chef-Sapeur Chevalier errant Duelliste	Ecuyer Elémentaliste, Niveau 1 Engingneur Erudit Explorateur Franc-archer Illusionniste, Niveau 1 Initié Maître-Artisan	Marchand Médecin Ménestrel Navigateur Ovate Patrouilleur rural Pourfendeur de Trolls Sergent-mercenaire Sorcier, Niveau 1
Rang Social +2		
Capitaine-mercenaire Champion de Justice Clerc, Niveau 1	Druide, Niveau 1 Gentilhomme	Massacreur de Géants Répurgateur
Rang Social +3		
Templier		



Notes

Le Rang Social d'un Espion devrait être établi à partir de ce qu'il prétend être.

La réputation (et donc le Rang Social) des Enchanteurs augmente (ou diminue) comme ils prennent de l'expérience, au rythme de 1 par Niveau. Par conséquent, un Elémentaliste 4ème niveau aura un Rang Social +4, et un Nécromant 3ème niveau

aura un Rang Social -3.

Les Clercs sont considérés comme les servants des religions officielles de L'Empire. Ceux qui suivent l'un des cultes interdits (voir L'Ennemi Intérieur) auront le Rang Social approprié à leur "couverture" (Carrière prétendue). Ceux qui n'ont pas de "couverture" devront être traités comme des Sorciers Mauvais — mais ils ne feront probablement pas long feu!

Le Rang Social de la Carrière de Base de Gentilhomme est +2. Un Gentilhomme qui possède des terres et une fortune considérable peut être +3 ou +4, un Electeur +5 et

l'Empereur +6 ou même +7...

#### Ajuster le Rang Social

N'hésitez pas à ajuster le Rang Social de base pour qu'il reslète plus précisément la "réalité". Si les parents du personnage ont une réputation d'honorabilité (ou d'infamie), augmentez ou réduisez le Rang Social de celui-ci de un cran. Un Garde dont le père était Capitaine-mercenaire peut raisonnablement passer à +1 (du moins tant qu'il s'adresse à des personnes qui connaissent son histoire).

Modifier plus encore ce chiffre si le personnage excelle en ce qu'il fait (le Rang Social est aussi une mesure de la notoriété

après tout). Un Erudit fameux devrait être à +2, et inversement se retrouver à 0 si le personnage a un Profil faible. Vous devrez rester prudent quand aux ajustements des Rangs Sociaux des PJ—seuls des personnages particulièrement "remarquables" peuvent atteindre le même Rang Social qu'un Gentilhomme riche et influent; et la position sociale de l'Empereur est, bien entendu, totalement inaccessible.

La grande majorité du peuple de L'Empire a un Rang Social de 0. Chaque fois que vous hésitez sur la catégorie sociale d'un personnage, considérez son Rang Social comme égal à 0. De la même manière, les personnages ordinaires qui croisent les personnages dans la rue seront considérés comme normaux.

Utiliser le Rang Social

Toutes les fois que vous êtes dans une situation où deux personnages, de catégories sociales différentes, sont en interaction, vous devez modifier le jet de Sociabilité ou de Commandement de 10% par point d'écart. Utilisez ce point de règle avec discemement.

Prenons comme exemple Franz Heiligmann, un Clerc niveau 2 de Shallya, qui tente de persuader Hans le Bûcheron de contribuer, selon ses moyens, à la construction d'un nouvel hospice. Le culte de Shallya est une religion officielle, aussi Franz bénéficie d'un Rang Social de +3; le Rang Social de Hans n'est que de 0, par conséquent Franz a +30% à son jet de Soc. En tant que Clerc 2ème niveau, Franz possède la Compétence Eloquence, mais le MJ décrète que celle-ci n'est pas applicable puisque lui et Hans sont

seuls, et Franz devra se contenter de son score en Soc modifié seulement par son Rang Social. Par conséquent, le bonus de +30 plus la Sociabilité de Franz, qui est de 45, lui donnent 75% de chance de réussir...

Considérons d'un autre côté Zardog, dit "le Maudit", Bourreau de son état. Zardog est compromis dans une méchante affaire en ce moment, car après s'être occupé consciencieusement de l'un de ses "clients" et avoir mis sin à la rencontre en lui cassant les deux jambes (tout cela pour le compte d'un chef de la pègre de la ville), la victime s'est révélée être un cousin de son dernier employeur. Malheureusement pour lui, il a laissé sa langue à sa victime, ce qui fait qu'il reçoit aujourd'hui la visite de la garde locale. Le Rang Social du chef de ces Gardes (l'équivalent d'un Sergent-mercenaire) est de +1, et celui de Zardog de -3; un modificateur de 40 couplé à sa Soc de 29 indique que les choses vont plutôt mal se passer pour notre homme s'il compte sur son charme pour s'en sortir. Par contre, s'il explique qu'il n'aurait jamais sait un travail d'amateur comme celui-ci et propose au chef des Gardes une visite guidée de ses derniers équipements et un passage en revue des dernières techniques de torture "modernes", son modificateur négatif devrait se transformer en modificateur positif en raison de l'attachement très compréhensible du garde à une activité parfaitement complémentaire de la sienne — ce qui donnerait à Zardog 69% de chance d'éviter tout problème.

Comme toutes les procédures de Tests et de modificateurs, le Rang Social ne s'applique pas entre les PJ et, comme toujours, le MJ est libre de rectifier, relancer ou ignorer les résultats qui lui semblent aberrants ou qui pourraient compromettre ce qu'il a prévu.

### Exemple de Création de Personnage

J'ai décidé de tirer un nouveau Personnage-Joueur, en utilisant toutes les sections de génération aléatoire de ce livret et du livre de règles. Comme ce personnage va être créé pour et par moi, pas à pas, je m'efforcerais de mettre au point ses motivations. A la fin de cet exercice, je n'aurais plus un simple individu façonné par les informations aléatoires tirées de ce livret, mais bien un personnage de jeu de rôle à part entière, doté d'une véritable personnalité.

Race — 2 sur 1D6: Humain. Bien! La moitié des gens le sont.

Sexe — 3 sur 1D6: Masculin. Bien! La moitié des Humains sont des hommes...

Vocation — 3 sur 1D4: Filou. Aha! On se distingue! Notons que son score en I devra être de 30 ou plus.

Nom — 106 sur 1D1000 : Bernhard(t). Un prénom courant qui sonne assez bien. Et je garde le 't' pour lui donner un certain genre. Je présère attendre, avant de lui choisir un nom propre, d'avoir des informations plus précises.

Alignement — Il sera Neutre, à moins que sa Carrière le prédispose à un autre Alignement.

Age — 21 sur 6D6. Tout ce qu'il y a de moyen pour un jeune personnage.

Cheveux — 13 sur 1D100: Argentés. Ca me plait assez.

Yeux — 85 sur 1D100: Marron.

Signes distinctifs — 4 sur 1D6 en donne 2 à Bernhardt. 09 sur 1D100 correspond à... Oh! Non?! Il est bègue. Ca lui donne un -10% sur tous les Tests basés sur les Compétences de communication. Et 61 sur un deuxième D100 lui octroie une moustache -certainement argentée elle aussi. Bonjour la dégaine!

Taille — 20 sur 3D10: 1,80 m. Rien de bien spectaculaire.

Poids — Sa Corpulence est 4 sur 1D6, ce qui est moyen, mais son poids est 92 sur 1D100, ce qui nous fait 95 kg! Il n'a pas d'excédent de poids, mais n'en est pas pour autant des plus sveltes. Aucun ajustement de poids.

Carrière — 57 sur 1D100. Je ne peux

pas le croire: un Mendiant! Un clodo de 21 ans tout boudiné qui bégaie. Ss-su-su-per ! "Hey, m-me-meu-monsieur, t"as pas c-cecent sous ?" Hors de mon chemin, gras double!

Cheminement professionnel — On laisse en blanc pour l'instant...

Débouchés - Notre homme a tout ce qui faut pour s'élever dans la société comme Garde du corps, Ratier ou Racketteur. C'est bien d'avoir des buts dans la vie.

Profil Initial — Les jets de dés adéquats nous donnent: M 5; CC 29; CT 30: F 3: E3; B6; I37; A1; Dex 34; Cd 32; Int 28; Cl 36; FM 34 et Soc 24. Tout cela est assez moyen, bien que la combinaison du Sang-froid et de la Volonté nous suggère quelqu'un de plutôt résolu. Ses extrêmes sont un potentiel de Mouvement de 5, des réactions rapides qu'indique le 37 en Initiative, et un 24 en Sociabilité. J'ai du mal à me faire au 24 en Soc, particulièrement du fait que son bégaiement le ramène encore à 14! Ce gars est un Mendiant, et en plus il est repoussant. "A vot" b-bo-bon-té m'sieu-



dam', m-me-mer-ci!" Grandiose. Enfin, il pourra toujours accompagner les passants jusqu'à ce qu'il sinisse sa phrase. Toutesois les Tests de Mendicité se sont sous la moyenne entre la Soc et la FM, aussi il pourra toujours passer au travers des quolibets jusqu'à ce qu'on lui donne quelques pièces... ou qu'il les prenne lui même.

Promotions — CC +10; CT +10; E+1 et B +2. Je prends +1 en Endurance; Bern-

hardt doit être résistant...

Profil Actuel - M5; CC29; CT30; F 3; E4; B6; I37; A1; Dex 34; Cd 32; Int 28; Cl 36; FM 34 et Soc 24.

Armes de contact — En tant que Filou et Mendiant, il a droit à un couteau et à une lourde canne. Cette dernière compte comme une arme improvisée. Vous noterez que Bernhardt n'est pas un spécialiste du combat.

Armes de distance — Néant. Il peut toujours lancer son couteau, naturellement, qui comptera alors comme projectile impro-VISC.

Compétences — Il a 21 ans, donc il a droit à 1D4 +1 Compétences automatiques en plus de celles qui dépendent de sa Carrière. Aha! 1 sur 1D4. Bon, tant pis! Nous obtenons 70 sur 1D100 c.-à-d. Escalade, et 42 Course à pied. Ce qui passe son score de Mà 6! Ce type a dû venir en courant depuis la Reikswald! Sa Carrière lui donne Camouflage Urbain, Déplacement Silencieux en Milieu Urbain, Jargon des Voleurs, Mendicité (non?), Pictographie des Voleurs et —

j'obtiens 25 sur 1D100—Résistance à l'Alcool. Aaaah! Nous commençons à comprendre pourquoi il est dans cet état!

Points d'Armure / Sortilèges - Ne me

faites pas rire.

Points de Destin — 2 sur 1D3: ce qui nous fait 3. Ils vont probablement disparaître dès la première partie.

Niveau de Pouvoir / Points de Magie — Je remplirais ces espaces avec des petits

dessins pour que ce soit plus joli. Equipement — Une sébile, des vêtements en loques, une canne et une bouteille de tordboyaux. Ca ne va pas me prendre longtemps

pour inscrire tout ça.

Allures de Déplacement — C'est là où le M de 6 prend toute son importance. En dix secondes, Bernhardt parcourt 12 mètres en se déplaçant prudemment, 24 mètres en marchant normalement et 96 mètres en courant.10,4 secondes de moyenne aux 100 mètres! En une minute entière, il parcourt 72, 144 et 576 mètres dans l'ordre des vitesses de déplacement citées précédemment, ce qui correspond à 4,250 km/h à Allure Prudente, 8,500 km/h à Allure Normale et 34,500 km/ h à Allure Rapide.

Langages — Le Reikspiel et le Jargon des

Voleurs.

Points d'Expérience | de Folie | Psychologie & Santé — Rien pour l'instant, mais je parie avec mon MJ qu'il va arriver une infortune à Bernie dans la première heure de jeu.

Richesses — 9 sur 3D6. Voilà avec quoi nous débutons notre carrière d'aventurier...

Lieu de naissance — 57, puis 88 sur 1D100 : Sprinthof. C'est près de Auerswald. D'après Mort sur le Reik, c'est un joli petit village de 73 âmes avec une auberge-relais, et qui produit le meilleur fromage fiimé de tout le Reiksland. On se demande vraiment pourquoi notre petit Bernie a quitté le foyer familial!

Profession des parents — Papa était Chasseur et maman Apprenti-Sorcier. Il rapportait du lard à la maison qu'elle trans-

formait en cochon.

Membres de la famille — La table des Frères et Sœurs donne à Bernhardt 3 sœurs âgées de 28, 25 et 15 ans et celle des Parents indique que -snif- son père et sa mère sont tous deux décédés. La table des Conjoint et Enfants ne donne rien de plus — ce n'est pas surprenant!

Rang Social — - 2 pour un Mendiant. Je doute de parvenir à convaincre mon MJ de me l'augmenter, ce qui n'est pas fait pour arranger mon taux de solvabilité.

Religion — Personnelle. Très person-

nelle.

Voilà! Nous en avons fini avec Bernhardt der Stotterer. Il eut une ensance heureuse et devint grand et fort. Mais ses parents furent tués — peut-être par des Gobelins— et il dut prendre en charge ses trois sœurs. La tâche fut trop dure pour lui et il sombra dans la déchéance avant de finir dans le ruisseau comme ivrogne. C'est là que sa véritable histoire commence...

