

## RÉSUMÉ DE LA CRÉATION D'UN PERSONNAGE

La création d'un personnage de WJDR se déroule comme suit :

- 1 Choisissez votre race (cf. pages 15-17).
- 2 Déterminez vos caractéristiques (cf. pages 17-19).
- 3 Notez vos traits raciaux (cf. page 19).
- 4 Apportez vos détails personnels (cf. pages 21-26).
- 5 Déterminez votre carrière de départ (cf. page 20).
- 6 Notez les détails de votre carrière (cf. page 20).
- 7 Sélectionnez votre promotion gratuite (cf. page 20).

## Profil principal

**Capacité de Combat (CC) :** cette caractéristique représente l'aptitude de votre personnage en combat rapproché, aussi bien armé qu'à mains nues.

**Capacité de Tir (CT) :** cette caractéristique représente l'aptitude de votre personnage à se servir d'armes à projectiles, comme les arcs, les arbalètes et les pistolets.

**Force (F) :** cette caractéristique représente la puissance musculaire brute de votre personnage.

**Endurance (E) :** cette caractéristique représente la capacité de votre personnage à supporter les blessures, la maladie et le poison.

**Agilité (Ag) :** cette caractéristique représente la vélocité physique de votre personnage, son adresse manuelle et sa vitesse de réaction.

**Intelligence (Int) :** cette caractéristique représente l'intellect de votre personnage, sa perspicacité et sa capacité de raisonnement.

**Force Mentale (FM) :** cette caractéristique représente la résistance mentale de votre personnage et sa persévérance.

**Sociabilité (Soc) :** cette caractéristique représente le charisme de votre personnage et sa capacité à interagir socialement.

## Profil secondaire

**Attaques (A) :** cette caractéristique représente la vitesse des attaques de votre personnage. Le nombre indique le maximum d'attaques que le personnage peut effectuer en l'espace de 10 secondes.

**Points de Blessures (B) :** cette caractéristique représente la vitalité globale de votre personnage. Elle indique la quantité de dégâts qu'il peut subir avant de se retrouver dans un état critique.

**Bonus de Force (BF) :** cette caractéristique, dérivée de la Force, détermine les dégâts infligés au combat.

**Bonus d'Endurance (BE) :** cette caractéristique, dérivée de l'Endurance, détermine la résistance aux dégâts.

**Mouvement (M) :** cette caractéristique représente la vitesse de déplacement au sol de base de votre personnage. Pour tout ce qui concerne les vitesses de déplacement en combat et hors combat, veuillez vous reporter au Chapitre 6 : Combat, dégâts et mouvements.

**Magie (Mag) :** cette caractéristique représente l'aptitude magique de votre personnage.

**Points de Folie (PF) :** cette caractéristique représente le statut de la santé mentale de votre personnage. Les PJ débutent avec 0 point de Folie, mais ils peuvent en acquérir en cours de partie à la suite d'expériences traumatisantes ou de souffrances particulièrement insupportables.

**Points de Destin (PD) :** cette caractéristique représente la chance et dans une certaine mesure, la destinée de votre personnage. Les points de Destin peuvent servir à éviter une mort certaine. Votre MJ vous en dira davantage sur cet aspect du jeu.

## TABLE 2-1 : DÉTERMINATION DES CARACTÉRISTIQUES

Caractéristique	Elfe	Halfling	Humain	Nain
Capacité de Combat (CC)	20+2d10	10+2d10	20+2d10	30+2d10
Capacité de Tir (CT)	30+2d10	30+2d10	20+2d10	20+2d10
Force (F)	20+2d10	10+2d10	20+2d10	20+2d10
Endurance (E)	20+2d10	10+2d10	20+2d10	30+2d10
Agilité (Ag)	30+2d10	30+2d10	20+2d10	10+2d10
Intelligence (Int)	20+2d10	20+2d10	20+2d10	20+2d10
Force Mentale (FM)	20+2d10	20+2d10	20+2d10	20+2d10
Sociabilité (Soc)	20+2d10	30+2d10	20+2d10	10+2d10
Attaques (A)	1	1	1	1
Points de Blessures (B)	— Lancez 1d10 et consultez la Table 2-2 : points de Blessures de départ —			
Bonus de Force (BF)	— Chiffre des dizaines de la Force de votre personnage —			
Bonus d'Endurance (BE)	— Chiffre des dizaines de l'Endurance de votre personnage —			
Mouvement (M)	5	4	4	3
Magie (Mag)	0	0	0	0
Points de Folie (PF)	0	0	0	0

**TABLE 2-2 :**  
**POINTS DE BLESSURES DE DÉPART**

**TABLE 2-3 :**  
**POINTS DE DESTIN DE DÉPART**

d10	Elfe	Halfling	Humain	Nain	d10	Elfe	Halfling	Humain	Nain
1-3	9	8	10	11	1-4	1	2	2	1
4-6	10	9	11	12	5-7	2	2	3	2
7-9	11	10	12	13	8-10	2	3	3	3
10	12	11	13	14					

### • La Miséricorde de Shallya

Il se peut que Ranald, le dieu de la chance, n'ait pas souri à votre personnage au moment de la détermination de ses caractéristiques.

Peut-être vouliez-vous jouer un personnage qui soit doué pour le combat, mais vous n'avez obtenu qu'une valeur de 22 en Capacité de Combat. Ou était-ce un escroc à l'esprit vif qui vous intéressait, mais vous vous retrouvez avec une Sociabilité de 15. Dans un tel cas de figure, vous pouvez quémander une faveur auprès de Shallya,

déesse de la miséricorde. Il vous est alors possible de remplacer une valeur de caractéristique de votre profil principal, au choix, par la valeur moyenne de votre race. Reprenez la **Table 2-1: détermination des caractéristiques** et regardez la caractéristique que vous désirez modifier. Ajoutez 11 (résultat moyen obtenu avec 2d10) au nombre de base indiqué. Telle sera la nouvelle valeur de votre personnage dans cette caractéristique.

## TRAITS RACIAUX

La race de votre personnage lui confère des aptitudes supplémentaires, que l'on appelle compétences et talents. Inscrivez les compétences et talents correspondants sur votre fiche de personnage. Dans certains cas, il vous faudra choisir entre deux talents. Votre personnage obtiendra par la suite d'autres compétences et talents par le biais de sa carrière de départ. Ces aptitudes vous permettent de définir d'où votre personnage est issu et ce qu'il peut faire. Pour plus de renseignements sur les compétences et les talents, reportez-vous au **Chapitre 4**.

### • Elfe

Un personnage elfe reçoit les compétences et talents suivants :

**Compétences :** Connaissances générales (elfes), Langue (eltharin), Langue (reikspiel).

**Talents :** Acuité visuelle, Harmonie aethyrique ou Maîtrise (arcs longs), Intelligent ou Sang-froid, Vision nocturne.

### • Halfling

Un personnage halfling reçoit les compétences et talents suivants :

**Compétences :** Comméragé, Connaissances académiques (généalogie/héraldique), Connaissances générales (halflings), Langue (halfling), Langue (reikspiel), Métier (cuisinier ou fermier).

**Talents :** Maîtrise (lance-pierres), Résistance au Chaos, Vision nocturne et 1 talent donné par la **Table 2-4 : détermination aléatoire des talents**.

### • Humain

Un personnage humain reçoit les compétences et talents suivants :

**Compétences :** Comméragé, Connaissances générales (Empire), Langue (reikspiel).

**Talents :** 2 talents donnés par la Table 2-4 : détermination aléatoire des talents.

### • Nain

Un personnage nain reçoit les compétences et talents suivants :

**Compétences :** Connaissances générales (nains), Langue (khazalid), Langue (reikspiel), Métier (forgeron, maçon ou mineur).

**Talents :** Fureur vengeresse, Résistance à la magie, Robuste, Savoir-faire nain, Valeureux, Vision nocturne.

**TABLE 2-4 :**  
**DÉTERMINATION ALÉATOIRE DES TALENTS**

Talent	Halfling	Humain
Acuité auditive	01-05	01-04
Acuité visuelle	06-10	05-09
Ambidextre	11-15	10-14
Calcul mental	16-20	15-18
Chance	21-25	19-22
Course à pied	26-30	23-26
Dur à cuire	31-34	27-31
Force accrue	35-38	32-35
Guerrier né	39-43	36-40
Imitation	44-48	41-44
Intelligent	49-53	45-49
Réflexes éclair	54-57	50-53
Résistance à la magie	58-59	54-57
Résistance accrue	60-63	58-61
Résistance aux maladies	64-67	62-65
Résistance aux poisons	68-71	66-69
Robuste	72-76	70-73
Sain d'esprit	77-81	74-77
Sang-froid	82-86	78-81
Sixième sens	87-91	82-86
Sociable	92-96	87-90
Tireur d'élite	97-00	91-95
Vision nocturne	-	96-00