



REGLES OPTIONNELLES SUR L'AGE

Adapté par Hirwen HARENDAL

Chaque race dispose d'avantages particuliers qui la rend unique. Les attributs des races donnent aux personnages la possibilité de se distinguer par rapport aux autres. Dans le jeu Warhammer, les personnages explorent des donjons, sans toutefois qu'il y est une relation entres eux. Dans une campagne où la gestion du temps intervient et gère également la chronologie des événements, le vieillissement apparaît comme une chose normale.

ATTRIBUTS RACIAUX

	Taille	Poids	Age de départ
Humain	1.60 à 1.85 m	120 à 150 kg	20 ans
Elfe sauvage	1.50 à 1.75 m	50 à 85 kg	75 ans
Haut elfe	1.55 à 1.80 m	55 à 100 kg	100 ans
Nain	1.40 à 1.60 m	70 à 120 kg	50 ans
Halfing	0.90 à 1.20 m	50 à 75 kg	25 ans

AGE ET EFFETS PAR RACES

	Effet de l'âge					Age	
	-1 Initiative	-1 Force	-1 Endurance	-1 Vitesse	-1 Initiative	Max	mort naturelle
Humain	50 ans	75 ans	85 ans	90 an	100 ans	100	-1 / 2ans
Elfe sauvage	225 ans	275 ans	325 ans	450 ans	475 ans	500	-1 / 10an
Haut elfe	225 ans	250 ans	300 ans	400 ans	450 an	500	-1 / 10ans
Nain	100 ans	150 ans	175 ans	200 ans	225 ans	250	-1 / 5ans
Halfing	60 ans	90 ans	120 ans	135 ans	145 ans	150	-1 / 3ans

Mort naturelle : Arrivé à l'âge maximum, un personnage doit lancer 1D6 en appliquant le malus par tranche d'années suivant la race. Un personnage humain ayant 102 ans meurt sur 6+ (7-1), s'il a 105 ans il lance son test à -3, s'il fait 4 et plus (7-3), il meurt de vieillesse. Notez cependant que même avec des malus maximums, un résultat de 1 est toujours une réussite, si bien qu'il reste toujours un espoir de repousser la mort au-delà des limites acceptables.

TABLEAU D'EXPERIENCE

Ce tableau tient compte de l'âge sur l'expérience. Le fait de pouvoir vivre plus longtemps que d'autres ne donne pas la même approche sur l'expérience acquise. Si bien qu'un elfe pouvant vivre jusqu'à 500 ans n'aura pas un acquis aussi prompt qu'un humain sur les événements qu'il vient de vivre. L'expérience est la traduction des événements en tirant ce qu'ils ont apportés ou modifier chez l'individu. C'est aussi la maîtrise des savoir-faire ou leur amélioration qui justifie la montée en niveau.

Niveau	Humain	Elfe sylvain	Haut Elfe	Nains	Halfing
0	-1000	-2000	-2000	-1500	-1250
1	0	0	0	0	0
1E	500	1000	1000	750	625
1V	1000	2000	2000	1500	1250
2	2000	4000	4000	3000	2500
3	4000	8000	8000	6000	5000
4	8000	16000	16000	12000	10000
5	12000	24000	24000	18000	14000
6	20000	40000	40000	30000	25000
7	28000	56000	56000	42000	35000
8	36000	72000	72000	54000	45000
9	45000	90000	90000	65000	55000
10	55000	110000	110000	80000	70000