

WARHAMMER

◆ RECAPITULATIF DE LA CREATION DE PERSONNAGES ◆

0. RECAPITULATIF DE LA CREATION (PAGES 24 A 43)

Alors, quelles sont les grandes étapes de la création d'un personnage dans Warhammer v4 ?

1. Race
2. Classe et carrière
3. Caractéristiques
4. Compétences et Talents
5. Dotations
6. Ajouter des détails
7. Détailler l'équipe
8. Donner vie au personnage
9. Avancement gratuit

1. DETERMINATION DE LA RACE (PAGE 24)

Solution 1 : Choisissez une Race.

Solution 2 : Décidez de vous en remettre au hasard pour gagner +20XP complémentaires. Vous aurez cependant 90% de chances de jouer un être humain.

Pour cette seconde option lancez un d100 sur le tableau ci-contre :

TABLE ALEATOIRE DES RACES	
ld100	Espèce
01 - 89	Humain
90 - 93	Halfling
94 - 97	Nain
98	Gnomes
99	Haut Elfe
00	Elfe Sylvain

2. CLASSE ET CARRIERE (PAGES 30 - 32)

Il existe 3 étapes :

1. Lancez 1d100 sur la table aléatoire et gardez là pour +50 XP. Sinon étape 2.
2. Lancez 2d100 supplémentaires pour un choix parmi 3 carrières et gardez en une pour +25 XP. Sinon étape 3.
3. Continuez à lancer ou choisissez une carrière pour +0 XP.

LISTE DES CLASSES ET CARRIERES

Academics	Lettrés	Apothicaire, Ingénieur, Avocat, Nonne, Médecin, Prêtre, Erudit, Sorcier
Burghers	Citadins	Agitateur, Artisan, Mendiant, Enquêteur, Marchand, Ratier, Fonctionnaire, Milicien
Courtiers	Courtisans	Conseiller, Artiste, Duelliste, Emissaire, Noble, Serviteur, Espion, Géolier
Peasants	Paysans	Bailli, Sorcière Des Taillis, Herboriste, Chasseur, Mineur, Mystique, Eclaireur, Villageois
Rangers	Forestiers	Chasseur de primes, Cocher, Amuseur, Flagellant, Messager, Colporteur, Patrouilleur rural, Chasseur de sorcières
Riverfoll	Marins	Batelier, Guide Fluvial, Pêcheur, Patrouilleur Fluvial, Marin, Contrebandier, Docker, Naufrageur
Rogues	Filous	Catin, Charlatan, Receleur, Pilleur de tombes, Hors-la-loi, Voleur, Racketteur, Sorcière
Warriors	Guerriers	Cavalier, Garde, Chevalier, Gladiateur, Champion de justice, Soldat, Pourfendeur de trolls, Prêtre-guerrier

3. CARACTERISTIQUES (PAGES 33 A 35)

De nouveau, 3 alternatives :

1. Si on garde les jets tels qu'ils sont obtenus dans l'ordre, on gagne 50 XP. Sinon étape 2.
2. On reprendre les jets précédents et on les répartit au choix, pour 25 XP. Sinon étape 3.
3. On ignore les dés et on alloue 100 points dans les 10 caractéristiques, avec un minimum de 4 et un maximum de 18 pour chacune et on y rajoute le modificateur racial. 0 XP bonus.

TABLE DES CARACTERISTIQUES

	Humains	Nains	Halfling	Elfe	Gnomes
Corps à corps	2d10+20	2d10+30	2d10+10	2d10+30	2d10+20
Tir	2d10+20	2d10+20	2d10+20	2d10+30	2d10+21
Force	2d10+20	2d10+20	2d10+10	2d10+20	2d10+21
Endurance	2d10+20	2d10+30	2d10+20	2d10+20	2d10+15
Initiative	2d10+20	2d10+10	2d10+20	2d10+30	2d10+30
Agilité	2d10+20	2d10+20	2d10+20	2d10+40	2d10+30
Dextérité	2d10+20	2d10+20	2d10+30	2d10+30	2d10+30
Intelligence	2d10+20	2d10+20	2d10+20	2d10+30	2d10+30
Volonté	2d10+20	2d10+40	2d10+30	2d10+30	2d10+40
Charisme	2d10+20	2d10+10	2d10+30	2d10+20	2d10+15
Blessures	BF+(2xBE)+BFM	BF+(2xBE)+BFM	(2xBE)+BFM	BF+(2xBE)+BFM	(2xBE)+BFM
Destin	2	0	0	0	2
Résilience	1	2	2	0	0
Points sup.	3	2	3	2	2
Mouvement	4	3	3	5	3

Une base de points de destins et de résilience est donnée pour chaque race.

Des points supplémentaires sont offerts pour répartir dans ces 2 compétences.

4. COMPETENCES ET TALENTS (PAGES 35 A 36)

4.1. Compétences de race : suivant l'espèce et la région d'origine on démarre avec un certain nombre de compétences et talents de base (et quelques tirages dans une table aléatoire page 36). Le joueur peut choisir 3 compétences à 5 et 3 compétences à 3.

Humains (Reiklander)

Compétences : Soins aux animaux, Charisme, Calme, Evaluation, Commerçage, Marchandage, Langue (Bretonnien), Langue (Wastelander), Commandement, Connaissances (Reikland), Mêlée (Ordinaire), Distance (Arc)

Talents: Condamné, Intelligent ou Charmant, 3 Talents aléatoires

Nains

Compétences : Résistance à l'alcool, Calme, Endurance, Expression artistique (Conteur), Evaluation, Intimidation, Langage (Khazalide), Connaissances (Nains), Connaissances (Géologie), Connaissances (Métallurgie), Mêlée (Ordinaire), Trade (any one)

Talents: Résistance à la magie, Vision nocturne, Lire/écrire ou Implacable, Déterminé ou Force d'esprit, Robuste

Halflings

Compétences : Charmer, Résistance à l'alcool, Esquive, Jeux, Marchandage, Intuition, Langue (Moot), Connaissances (Reikland), Perception, Escamotage, Discrétion, Métier (Cuisine)

Talents: Sens accru (Goût), Vision nocturne, Résistance (Chaos), Petit, 2 Talents aléatoires

Hauts Elfes

Compétences : Calme, Expression artistique (Chant), Evaluation, Langue (Eltharin), Commandement, Mêlée (Ordinaire), Navigation, Perception, Musique (au choix), Tir (Arc), Naviguer, Nager

Talents: Sens accru (Vue), Sang-froid or Intelligent, Vision nocturne, Sens de la magie ou Sixième Sens, Lire/écrire

Elfes Sylvains

Compétences : Athlétisme, Escalade, Endurance, Expression artistique (Chant), Intimidations, Langue (Eltharin), Mêlée (Ordinaire), Survie, Perception, Tir (Bow), Camouflage (Rural), Pister

Talents: Sens accru (Vue), Robuste ou Sens de la magie, Vision nocturne, Lire/écrire ou Résistance accrue, Rodeur

Gnomes

Compétences : Canalisation (Ulgu), Charmer, Résistance à l'alcool, Esquiver, Divertissement (au choix), Comméragé, Marchander, Langue (Ghassally), Langue (Magick), Langue (Wastelander), Survie, Discrétion (au choix)

Talents: Oubliable ou Baigner dans l'Ulgu, Chance ou Imitateur, Vision nocturne, Pêcheur ou Lire et écrire, Sens de la magie ou Sixième sens, Petit

4.2. Compétences de carrière : dans la fiche de carrière une liste de compétences et talents est indiquée. Le joueur peut répartir 40 points dans cette liste de Compétences (avec un maximum de 10 par compétence) et y choisir 1 Talent.

5. EQUIPEMENT (PAGE 37)

5.1. Equipement de classe : il est offert à la création du personnage et comprends :

Lettres : Vêtements, Dague, Bourse, Sac en bandoulière contenant un kit d'écriture et 1d10 feuilles de parchemin

Citadins : Manteau, Vêtements, Chapeau, Dague, Bourse, Sac en bandoulière contenant 1 Repas

Courtisans : Vêtements de cour, Dague, Bourse contenant pince à épiler, cure oreille et peigne

Paysans : Manteau, Vêtements, Dague, Bourse, Sac en bandoulière contenant Rations (1 jour)

Forestiers : Manteau, Vêtements, Dague, Bourse, Sac à dos contenant 1 briquet, 1 couverture, Rations (1 jour)

Marins : Manteau, Vêtements, Dague, Bourse, Sac en bandoulière contenant une flasque d'alcool

Filous : Vêtements, Dague, Bourse, Sac en bandoulière contenant 2 bougies, 1d10 allumettes, 1 capuche ou 1 masque

Guerriers : Vêtements, Arme à 1 main, Dague, Bourse

5.2. Equipement de carrière :

Le personnage commence avec l'équipement de départ de son niveau de carrière et de l'argent équivalent à son statut

ARGENT DE DEPART	
Niveau Bronze	2d10 pièces de bronze par niveau
Niveau Argent	1d10 pièces d'argent par niveau
Niveau Or	1 pièce d'or par niveau

6. AJOUTER DES DETAILS (PAGES 37 A 41)

Ajout du nom, définition des caractéristiques physiques du personnage et calcul de l'âge.

Choix des Ambitions à court terme et moyen terme du personnage

7. L'EQUIPE (PAGES 41 A 42)

Choisir des Ambitions à court terme et moyen terme pour l'ensemble du groupe de joueurs.

8. DONNER VIE AU PERSONNAGE (PAGES 42 A 43)

Cette partie se contente de proposer dix questions qui permettront d'étoffer le passé et le caractère du perso :

- D'où vient le personnage ?
- A quoi ressemble sa famille ?
- A quoi ressemblait son enfance ?
- A-t'il et quitté la maison familiale, et si oui pourquoi?
- Qui sont ses meilleurs amis ?
- Quel est son plus grand désir ?
- Quels sont ses meilleurs et pires souvenirs ?
- Quelles sont ses croyances religieuses ?
- Est-il loyal envers quelque chose ou quelqu'un ?
- Pourquoi part-il à l'aventure ?

9. AVANCEMENT GRATUIT (PAGE 43)

Si vous avez récupéré de l'XP supplémentaire lors de la création le joueur, vous pouvez le dépenser pour améliorer le personnage.