

Rangs d'Augmentation

Ici, les augmentations ne sont plus traitées à l'unité mais par groupe de 5. C'est plus facile pour tout le monde de les gérer comme ça. Donc, 5 augmentations classiques apportent un bonus de 5% dans la caractéristique ou compétence associée et notée comme telles sur la fiche de personnage, et 1 rang d'augmentation apportent les mêmes effets et sont notées 5 par 5 sur la fiche de personnage. Ça permet de calculer tout le reste du pexing dans Warhammer le jeu de rôle et donc, de créer des PNJs et des monstres beaucoup, BEAUCOUP plus vite !

De fait, vous connaissez l'expérience de vos PJs, et donc les adversaires que vous allez leur préparer trouvent ici un équivalent en expérience. Il n'y a pas de raison de chercher des profils plus ou moins forts, mais il y a deux choses à savoir : les talents que vous créez pour vos monstres seront le levier qui les rendront très forts ou très faibles... ou très marrants ! Il faut penser que ces talents regroupent aussi les armures car il ne faut pas chercher à énumérer un inventaire pour vos ennemis qui n'en valent pas la peine.

Départ : 5 rangs d'Augmentation dans les Compétences et Talents liés aux Races ; 8 rangs d'Augmentations dans les compétences de Carrière

Augmentations : un rang après l'autre				
Rangs	Bonus	Caractéristique	Compétence	PNJ (uniquement)
0 > 1	+ 5 %	125 XP	50 XP	90 XP
1 > 2	+ 10 %	150 XP	75 XP	115 XP
2 > 3	+ 15 %	200 XP	100 XP	150 XP
3 > 4	+ 20 %	250 XP	150 XP	200 XP
4 > 5	+ 25 %	350 XP	200 XP	275 XP
5 > 6	+ 30 %	450 XP	300 XP	375 XP
6 > 7	+ 35 %	600 XP	400 XP	500 XP
7 > 8	+ 40 %	750 XP	550 XP	650 XP
8 > 9	+ 45 %	950 XP	700 XP	825 XP
9 > 10	+ 50 %	1 150 XP	900 XP	1 025 XP
10 > 11	+ 55 %	1 400 XP	1 100 XP	1 250 XP
11 > 12	+ 60 %	1 650 XP	1 350 XP	1 500 XP
12 > 13	+ 65 %	1 950 XP	1 600 XP	1 775 XP
13 > 14	+ 70 %	2 250 XP	1 900 XP	2 075 XP

Augmentations : sauter du rang 0 au rang X				
Rangs	Bonus	Caractéristique	Compétence	PNJ (uniquement)
0 > 1	+ 5 %	125 XP	50 XP	90 XP
0 > 2	+ 10 %	275 XP	125 XP	205 XP
0 > 3	+ 15 %	475 XP	225 XP	355 XP
0 > 4	+ 20 %	725 XP	375 XP	555 XP
0 > 5	+ 25 %	1 075 XP	575 XP	830 XP
0 > 6	+ 30 %	1 525 XP	875 XP	1 205 XP
0 > 7	+ 35 %	2 125 XP	1 275 XP	1 705 XP
0 > 8	+ 40 %	2 875 XP	1 825 XP	2 375 XP
0 > 9	+ 45 %	3 825 XP	2 525 XP	3 180 XP
0 > 10	+ 50 %	4 975 XP	3 425 XP	4 205 XP
0 > 11	+ 55 %	6 375 XP	4 525 XP	5 455 XP
0 > 12	+ 60 %	8 025 XP	5 875 XP	7 355 XP
0 > 13	+ 65 %	9 975 XP	7 475 XP	9 130 XP
0 > 14	+ 70 %	12 225 XP	9 375 XP	11 205 XP

Passer à la carrière supérieure			Sauter à la carrière ciblée*		
Niveaux de Carrière	Contenu du Niveau	XP nécessaire	Niveaux de Carrière	Contenu du Niveau	XP nécessaire
1 > 2	3 Caractéristiques au rang 1 (375 XP) 8 Compétences au rang 1 (400 XP) 1 Talent (200 XP) Passage de Carrière (100 XP)	1 075 XP	1 > 2	3 rangs de Caractéristique 8 rangs de Compétences (ou 8 rangs 1) 1 Talent	1 075 XP
2 > 3	4 Caractéristiques au rang 2 (725 XP) 8 Compétences au rang 2 (600 XP) 1 Talent (200 XP) Passage de Carrière (100 XP)	1 625 XP	1 > 3	8 rangs de Caractéristique 16 rangs de Compétences (ou 8 rangs 2) 2 Talents	2 700 XP
3 > 4	5 Caractéristiques au rang 3 (1 275 XP) 8 Compétences au rang 3 (800 XP) 1 Talent (200 XP) Passage de Carrière (100 XP)	2 375 XP	1 > 4	15 rangs de Caractéristique 24 rangs de Compétences (ou 8 rangs 3) 3 Talents	5 975 XP
4 > 4 (Complété)	6 Caractéristiques rang 4 (1 975 XP) 8 Compétences au rang 4 (1 200 XP) 1 Talent (200 XP)	3 475 XP	1 > 4 (Complété)	24 rangs de Caractéristique 32 rangs de Compétences (ou 8 rangs 4) 4 Talents	9 450 XP

* En créant un **nouvel aventurier** à jour de son groupe en le faisant sauter du niveau de carrière 1 au niveau de carrière X, ce dernier ne peut pas monter ses rangs au-delà du plus haut rang de carrière de son groupe. Notez qu'un PNJ n'a pas besoin de limite concrète pour être joué.

* En créant un PNJ, octroyez 5 rangs d'Augmentations plutôt que les 5 augmentations dans 3 compétences et 3 dans 3 autres.

XP de fin de scénario

Comptez 100 XP par scénario one-shot par rang de carrière maximal du groupe et jusqu'à 200 XP par scénario plus long. Prévoyez aussi un bonus supplémentaire de 250 XP par rang de carrière maximal du groupe en fin de campagne.

Prise d'expérience accélérée	Donnez 50 XP à chaque PJ à chaque fin de session et considérez les scénarios comme de'un rang supérieur (One-shots exclus).
Prise d'expérience régle	Donnez 50 XP à chaque PJ à chaque fin de session.
Prise d'expérience lente	Donnez 50 XP à chaque PJ à chaque fin de session mais retirez 25% des XP du scénario et de la campagne.