

Aides pour le MJ

La feuille Intro

Sur la feuille Intro se trouvent 3 cases qu'il vous est possible de cocher et une case avec une liste déroulante. Ils permettent de :

- La Case en K12 permet de faire apparaître les **avances de carrière** telles qu'elles apparaissent dans les livres.
- La Case en K15 permet de **supprimer tous les prérequis de carrière** et donc d'afficher l'intégralité des carrières dans la liste déroulante des champs « Carrière actuelle » et « Anciennes Carrières » de la page 1.
- La Case en K18 permet de **supprimer tous les prérequis de sorts** et donc d'afficher l'intégralité des catégories dans la liste déroulante des champs « Catégorie » de la page 4.
- La Cellule K21 permet de faire apparaître les carrières uniquement selon un **type de rôle précis** (Gens du commun, Criminel, Académicien, Rôdeur ou Guerrier) en le sélectionnant dans la liste déroulante, sans tenir compte d'aucun prérequis.

!! Le Bouton Réinitialiser efface TOUT. Pensez à sauvegarder votre travail (voir 21°) !!

La feuille Tables de créations

-Le tableau de **carrière de départ** donne une liste exhaustive de toutes les carrières de base recensées dans le programme et de la probabilité de les obtenir en fonction de la race et de l'ethnie d'un personnage d'après le résultat d'un jet de pourcentage :

Ex : Un Halfling tirant pour résultat 34 et 54 pourra choisir comme carrière de départ soit Écumeur des Marais soit Joueur

-Le tableau des **caractéristiques de départ** liste les jets de dés en fonction de la race selon lesquelles le programme générera automatiquement et aléatoirement les valeurs des profils principaux et secondaires de la page 1.

-Le tableau des **talents de départ aléatoire** permet au MJ de déterminer la nature exacte des talents aléatoires des humains et halflings d'après le résultat d'un jet de pourcentage. Le résultat obtenu devra être ajouté manuellement en choisissant le talent correspondant sur la page 2 dans le tableau des Talents.

La page Stat Block

C'est un résumé automatique de toutes les informations que le MJ peut imprimer afin d'avoir tous les détails intéressants du personnage réalisé dans le programme et réunis sur une seule page.

Les feuilles de répertoire

Les feuilles Magie et listes magies

La feuille Magie est une sorte de grimoire condensé de tous les sorts, runes avec leurs caractéristiques et descriptifs complets.

La feuille listes magies liste tous les sorts par domaine puis par ordre alphabétique

Les pages Armes, Armures, Équipement, Obj.Magiques et Rituels

Listent comme indiqué les caractéristiques et descriptifs succincts des Armes, Armures, Équipement, Objets Magiques et Rituels.

Créer un personnage en 22 étapes grâce au programme

Remarque préliminaire importante

Il ne faut remplir que les **cellules de couleur bleu clair**, le reste est généré automatiquement.

Vous devez **activer les macros**, celles-ci serviront à calculer les valeurs aléatoires des caractéristiques de départ ainsi que l'or de départ.

Le bouton présent de Réinitialisation de la page d'Intro sert à complètement vider toutes les feuilles. Veuillez donc bien à sauvegarder votre travail avant d'appuyer dessus.

Les Bases

Sur la page 1 :

1° (Cellule C4) Choisissez dans la liste déroulante la **race** du personnage (*Créature du Chaos, Démon, Elfe, Halfling, Homme-bête, Homme-lézard (y compris les Fimirs), Humain, Nain, Peau-Verte, Skaven ou Vampire*).

2° (Cellule K4) Choisissez dans la liste déroulante la **sous-race** du personnage.

Le programme peut en effet générer des Humains, nains ou halflings simples (dit « de race pure »), demande de préciser le type d'elfe (elfe noir, elfe des mers, haut elfe, elfe sylvain), permet de créer des hybrides (ex : demi-humain, demi-orc...) ou bien encore différentes sur-races (ex : vampire, ulfenwerenar, néhékaréen, mutant...) qui surpassent et écrasent tous les autres types de sous-races. Il tient compte de la race choisie en 1° dans la liste déroulante qui est proposée.

!! Exception : Les sous-races d'Hommes-Lézard que sont les Saurus, Skink, Slaan et Croxigor ne s'affichent QUE si vous avez au-paravent choisi en « Pays » Lustrie, Terres du Sud ou Kuresh. (Voir 4°) !!

3° Cliquez sur le bouton « **Calculer les profils** » (vous devez avoir **activé les macros**)

Le programme génère les caractéristiques principales et secondaires de manière aléatoire et automatique. Il calcule aussi les valeurs dérivées comme la Peur, l'Initiative, les Blessures, Mouvement et Points de Fortune.

4° (Cellule C5) Choisissez dans la liste déroulante le **pays** du personnage.

Le programme tient compte de la race choisie en 1° dans la liste déroulante qui est proposée.
(Ex : un Humain ne sera jamais originaire d'Ulthuan)

5° (Cellule K5) Choisissez dans la liste déroulante la **province** du personnage.

Le programme tient compte du pays choisi en 4° dans la liste déroulante qui est proposée.
(Ex : un personnage originaire de Bretonnie n'aura jamais pour province d'origine l'Averland qui est dans l'Empire)

Une fois les étapes 4° et 5° réalisées, le programme affiche automatiquement les Traits Provinciaux et Raciaux qui en découlent sur la page 2 dans le tableau adéquat (Cellule Q37).

6° (Cellule M12) Choisissez dans la liste déroulante le **genre** du personnage. (*Masculin ou Féminin*).
Tous les skavens créés doivent être de genre masculin, la possibilité « féminin » n'est pas accessible.

7° (Cellule E6) Choisissez dans la liste déroulante la **carrière actuelle** du personnage. Spécifiez éventuellement la **carrière finale** (Cellule I8) que le personnage souhaite atteindre afin de vous rappeler de cela au fil des parties.

Le programme tient compte de la race, de la sous race, du pays, de la province, du sexe (mais aussi dans le cas des skavens uniquement de la couleur de la pilosité) dans la liste déroulante qui est proposée.

(Ex : *un Humain n'aura jamais pour choix la carrière d'Emissaire elfe, un personnage masculin ne pourra jamais devenir Apprentie Sorcière des glaces ni Mystique Strygani*). Le programme ne tient pas compte des carrières précédentes.

Une fois l'étape 7° réalisée, le programme affiche automatiquement les accès (Cellule Q4), débouchés (Cellule Q13), talents (Cellule Q27), et compétences (Cellule Q20), sur la page 1 et les dotations (page 3 cellule T22) de la carrière actuelle dans les tableaux adéquats.

8° Choisissez dans la liste déroulante le **dieu** (Cellule K6) et l'**ordre** du personnage (Cellule C7).

Cela reflète les croyances d'un personnage mais pas forcément que celui-ci est prêtre. Il est même possible de se déclarer Athée ou Agnostique et de faire partie d'un ordre séculier ou de prêter allégeance aux Dieux du Chaos ou aux dieux mauvais. Le programme rajoute de lui-même les Talents et Compétences de la croyance en une déité ou le fait qu'appartenir à un ordre en octroie dans la liste des compétences et talents de la carrière actuelle. Il vous donne aussi un alignement général pour la conduite morale de votre personnage.

9° Si vous êtes Agnostique ou Athée (au lieu de spécifier un dieu à l'étape 8°), précisez votre **Alignement** (Cellule K7)

Les Talents et Compétences

Passez à la page 2 :

10.1° Cochez la case **Acquis** (ex : *pour Canotage la case G4*) de toutes les **compétences de base** reprises dans les traits Provinciaux et Raciaux (page 2 Cellule Q37).

10.2° Choisissez puis cochez la case **Acquis** de toutes les **compétences avancées** reprises dans les traits Provinciaux et Raciaux (page 2 Cellule Q37). Précisez éventuellement en choisissant dans la liste déroulante la **Spécialisation** de chaque compétence avancée qui le requiert.

(Ex : *Expression artistique (conteur)* et *Expression artistique (clown)* sont deux compétences distinctes qui doivent être listées sur deux lignes différentes). Le programme tient compte de la compétence avancée dans la liste déroulante des spécialisations qui sont proposées.

Si le personnage acquiert une compétence qu'il a déjà acquise, cochez successivement les cases +10% puis +20% la première puis la deuxième fois qu'il les acquiert respectivement. La troisième fois cela ne rapporte plus rien comme bonus au pourcentage de la compétence.

Le programme indique lui-même la caractéristique dont relève la compétence en tenant compte de la spécialité et calcule lui-même le total des pourcentages de chaque compétence de manière automatique en tenant compte des bonus éventuels indiqués.

10.3° Choisissez dans les listes déroulantes du tableau des **Talents** l'ensemble des Talents repris dans les traits Provinciaux et Raciaux (page 2 Cellule Q37). Précisez éventuellement en choisissant dans la liste déroulante la **Spécialité** de chaque talent qui le requiert.

(Ex : *Affinité Provinciale (Middenland)* et *Affinité Provinciale (Nordland)* sont deux talents distincts qui doivent être listés sur deux lignes différentes). Le programme tient compte du Talent dans la liste déroulante des spécialités qui sont proposées.

*Le programme vous indique si vous devez déterminer un Talent de manière aléatoire, servez-vous du tableau **talents de départ aléatoire** de la page 'Tables de création' le cas échéant. Le programme recalcule lui-même le total des pourcentages de chaque compétence de manière automatique en tenant compte des bonus conférés par la plupart des talents.*

L'équipement, l'argent et les métiers

Revenez sur la Page 1 :

11° Vous devez maintenant lister les armes reprises dans les tableaux des Dotations de carrière actuelle (Cellule T22 de la page 3) que le personnage compte utiliser dans le tableau « **Armes Portées** » de la page 1. Vous devrez donc recommencer les étapes 11.1 à 11.3 pour chaque arme portée.

Dans le tableau « Armes portées » (lignes 36 à 41)

11.1° Choisissez le **Nom de l'Arme** portée dans le champ adéquat.

11.2° Sur la même ligne, précisez le **degré de qualité de l'arme**

11.3° Cochez d'un « X » la case « MM » si l'arme est utilisée avec des **Munitions Médiocres**

11.4° Notez éventuellement le nombre de carreaux, balles et flèches en possession du personnage dans les cellules D36 à D41 du tableau d'équipement de la page 3 pour tenir compte de l'encombrement et de leur valeur monétaire.

Une fois le nom, le degré de qualité et l'usage de munitions médiocres indiqués, le programme indique automatiquement le groupe de l'arme, si c'est une arme de Tir (CT) ou de Contact (CC) calcule le jet de pourcentage, le prix en couronnes d'Or, la disponibilité, les dégâts, l'encombrement, la portée, le rechargement et les attributs d'armes le tout en tenant compte des maîtrises et autres talents qui changent les paramètres et que vous aurez indiqués dans le tableau des talents de la page 2. Le bas du grand tableau (lignes 33 à 35) de la page 3 vous permet de lister d'éventuelles armes en possession du personnage mais dont il ne se sert pas actuellement.

Les lignes 157 à 168 de l'onglet Armes vous permet aussi d'encoder des Créations Personnalisées qui apparaîtront automatiquement dans les sélections. (Catégorie Personnalisée)

12° Vous devez maintenant lister les armures éventuelles reprises dans les tableaux des Dotations de carrière actuelle (Cellule T22 de la page 3) que le personnage compte utiliser dans le tableau « **Armures Portées** » de la page 1. Vous devrez donc recommencer les étapes 12.1 à 12.2 pour chaque armure portée.

12.1° Si le personnage porte une **Armure complète** (casque, 2 brassards, 2 jambières et 1 torse) du même type choisissez le type d'armure (cellule C45) puis précisez le degré de qualité (Cellule K45).

12.2° Si le personnage porte une **Armure disparate** choisissez individuellement, le type d'armure (cellule C48 à C54) puis précisez sur la même ligne le degré de qualité (Cellule K48 à C54)

Une fois le nom et le degré de qualité indiqués, le programme indique le prix en couronnes d'Or, la disponibilité, l'encombrement, les points d'armure sur les différentes zones du corps, le tout en tenant compte des maîtrises et autres talents qui changent les paramètres et que vous aurez indiquées dans le tableau des talents de la page 2. La ligne 31 du grand tableau de la page 3 vous permet de lister une éventuelle pièce d'armure ou armure complète en possession du personnage mais dont il ne se sert pas actuellement.

Les lignes 58 à 60 de l'onglet Armures vous permet aussi d'encoder 3 Créations Personnalisées qui apparaîtront automatiquement dans les sélections.

Passez à la page 3 :

Vous devez maintenant lister l'intégralité de tout l'**Equipement** repris dans les tableaux des Dotations de carrière actuelle (Cellule T22) dans le grand tableau adéquat de la page 3. Vous devrez donc recommencer les étapes 13.1 à 13.5 pour chaque pièce d'équipement.

13.1° Choisissez d'abord le **Type d'équipement** (Survie, Livres, Musique, Prothèse...) dans le champ adéquat.

Ce choix permet de restreindre la liste déroulante qui vous est proposée ensuite dans le champ « Nom de l'Objet ».

13.2° Sur la même ligne, choisissez ensuite l'Objet adéquat dans la liste dans le champ « **Nom de l'Objet** ».

Les Objets sont listés selon le type puis par ordre alphabétique. Si vous ne trouvez pas l'objet dans la liste, essayez un type différent.

13.3° Toujours sur la même ligne, précisez le **Nombre** d'objets dans le champ « Nbr. »

13.4° Précisez en cochant d'un « X » la case adéquate un et un seul **Degré de qualité** si celui-ci est autre que moyenne.

13.5° Précisez la **Localisation** actuelle de l'objet en choisissant dans la liste déroulante

14.1° Les lignes de **Projectiles** vous permettent de lister jusqu'à 3 types de projectiles différents.

Choisissez d'abord le type de projectile (balles, flèches OU carreau) dans les cases C49 à C51.

14.2° Indiquez éventuellement un Attribut associé à ce projectile dans la colonne D correspondante.

14.3° Toujours sur la même ligne, précisez dans la colonne E le **Nombre** de projectiles dans le champ « Nbr. » correspondant.

15° Cliquez sur le Bouton « Calcul de l'or de départ » pour générer automatiquement aléatoirement l'**Argent de départ** du personnage en fonction de la carrière de départ, dans la case des Couronnes d'Or (CO) (Cellule M3). Reportez ensuite manuellement les pièces d'argent dans la case PA (Cellule N3) et les sous de cuivre dans la case SC (Cellule O3).

16° Choisissez dans la liste déroulante tous les **Objets magiques/spéciaux/impies/bénis/reliques** et artefacts en possession du personnage (Cellules C43 à C47)

Le programme indique de lui-même la Connaissance académique qui relève de l'Objet, un résumé de ses pouvoirs et la référence du livre où le MJ peut trouver un descriptif détaillé.

*Vous devez recréer manuellement les armes magiques dans Les lignes 114 à 116 de l'onglet Armes
Vous devez recréer manuellement les armures magiques dans Les lignes 50 à 52 de l'onglet Armures*

Le programme calcule de lui-même l'encombrement pour peu que vous ayez spécifié l'objet « sur moi » en localisation (y compris de l'argent et des munitions et des objets magiques) et l'ensemble des valeurs monétaires en fonction de tous les objets et de leur nombre, qualité et localisation. Si vous êtes trop chargé, le programme répercutera votre malus de mouvement automatiquement adéquat sur la page 1 cellule J34.

N.B : L'ensemble de l'équipement de base de tout personnage est repris dans le tableau cellule T9. Cet ensemble au complet est repris dans l'objet « Equipement de base » de type « Survie » afin de faciliter les choses plutôt que de tout lister individuellement. Si un personnage perd l'un ou l'autre objet de cette liste, barrez-le ou supprimez-le simplement de la cellule T9.

17° Si le personnage possède une ou des Compétences Avancées de **Métier** listées à la page 2, ou que vous acquérez un Métier grâce à votre progression gratuite, dans le tableau de revenus :

17.1° Précisez le Métier du personnage (cellules R3 et R4)

17.2° Précisez sur la même ligne le **degré de qualité** de son métier (cellules T3 et T4)

Le programme indique de lui-même le nombre de sous de cuivre par semaine que génère les deux principaux métiers du personnage (pour peu qu'il y consacre suffisamment de temps)

La Magie, les Sorts et les Runes

Passez à la page 4

18° Vous devez maintenant lister l'intégralité de **tous les sorts et de toutes les runes** connues par le personnage. Vous devrez donc recommencer les étapes 18.1 à 18.3 pour chaque sort et rune.

Si le personnage n'a aucun Talent (mentionné lors de l'étape 10.3°) qui lui confère une capacité à lancer des sorts ou ne connaît aucune rune passez à l'étape 19°. Notez que les Mots de pouvoir des dieux antiques sont accessibles à tous y compris si vous n'avez pas de valeur de Magie ni de Talent adéquat.

18.1° Choisissez dans la liste déroulante la **catégorie du sort** ou de la rune que vous recherchez

18.2° À l'exception de la Magie Mineure, Runes et Runes Majeures choisissez dans la liste déroulante le **domaine** qui relève du sort que vous recherchez

18.3° Choisissez dans la liste déroulante le **nom du sort** ou de la rune que vous recherchez

Le programme indique alors de lui-même automatiquement pour le sort, la difficulté du sort, son temps d'incantation, sa durée (remplacée par le temps d'activation pour une rune), sa portée, un éventuel ingrédient et un descriptif. Vous pouvez ajuster la taille de police de caractère et la taille de la cellule du descriptif pour la rendre plus lisible tout en la faisant tenir dans le cadre.

Le programme ne vous donne le choix que des catégories pour lesquelles vous avez le Talent adéquat (Ex : Il n'est pas possible de connaître le sort d'Alarme Mineure de la catégorie Magie Mineure si vous n'avez pas le Talent Magie Mineure : Alarme Magique)

Le programme ne vous donne le choix que des listes de domaines que vous avez ensuite choisis. Notez toutefois que certains sorts peuvent faire partie de plusieurs domaines.

(Ex : Le sort de *discours de Morr* fait partie du domaine divin de Morr, vous ne pourrez pas le choisir si vous avez spécifié le domaine divin de Sigmar)

Les compagnons animaux, familiers, serviteur et formes alternatives

Passez à la page 5.

19° Vous avez maintenant la possibilité de lister 2 compagnons ou formes alternatives du personnage. Vous devrez donc recommencer les étapes 19.1 à 19.3 pour chacun d'entre eux.

Si le personnage n'a aucun compagnon animal, forme animale ou serviteur passez directement à l'étape 20°.

19.1° Choisissez d'abord le **type** de compagnon animal, compagnon humanoïde ou forme alternative (Cellule C6 ou C33)

En fonction du type choisi, le programme modifie le contenu des cellules B7, B8, C17 et C33 pour faciliter le remplissage.

19.2° Choisissez la **race** ou la **profession** (Cellule C8 ou C35)

Le programme affiche automatiquement les caractéristiques principales et secondaires, les talents et compétences ainsi que les frais ou salaire moyen par jour qu'il coûtera au personnage pour entretenir cette relation.

Le programme ne vous donne le choix que des races ou professions qui relèvent du type adéquat

19.3° Remplissez tous les détails qui manquent comme le nom, la couleur de pilosité, la couleur des yeux, la personnalité, le type de relation, le signe distinctif ou une bizarrerie, l'origine et le sexe.

Le programme ne vous donne que les choix de type adéquats

Les détails finaux

20° Il ne reste plus qu'à peaufiner les derniers détails du personnage

Sur la page 1 :

20.1° Donnez un nom (ou un clan skaven) et un prénom au personnage

Le programme vous donne la possibilité d'en choisir un qui corresponde à vos pays, votre race et à votre genre dans une liste déroulante si vous manquez d'inspiration.

20.2° Remplissez le cadre du MJ : Le nom du joueur qui interprète ce personnage, le nom du MJ, le nom de la campagne et la date du calendrier de Warhammer où se déroule la campagne (généralement 2524) et la date de naissance du joueur au format JJ/MM/AAAA.

Le programme calcule automatiquement la correspondance de votre date de naissance réelle avec le signe astral qui lui correspond dans l'univers de Warhammer! Votre MJ n'aura plus aucune excuse pour ne pas vous souhaiter votre anniversaire ! (Même si vous pouvez toujours choisir un autre signe dans la liste déroulante...).

20.3° Remplissez le tableau des détails personnels regroupant l'âge, le poids, la couleur des yeux, la couleur de pilosité, le lieu de naissance, la taille, le poids, le nombre de frère et sœurs, le statut marital et les signes distinctifs.

Le programme vous donne la possibilité de choisir à chaque fois dans une liste déroulante qui tient compte le cas échéant de votre race et de votre sexe. Votre lieu de naissance dépend du Pays et de la Province choisis.

20.4° Spécifiez dans le tableau des Pts d'expérience votre total d'expérience actuel (cellule X28, généralement 0 dans le cas d'un nouveau personnage) et le total déjà acquis (Cellule Z28).

N'oubliez pas que vous disposez d'une augmentation gratuite à la création de votre personnage.

20.5° Spécifiez quelles sont les **Motivations ou Tempérament** de votre personnage. (Cellule K17)

Sur la page 2 :

20.6° Précisez d'éventuels dons et vertus du personnage dans le tableau adéquat en précisant avant tout le type puis en sélectionnant sur la même ligne le nom du don ou de la vertu.

20.7° Précisez d'éventuelles marques de sorcellerie dans le tableau adéquat en précisant avant tout le type puis en sélectionnant sur la même ligne le nom de la marque de sorcellerie.

20.8° Précisez d'éventuelles mutation, maladies, folies et rituels connus dans les tableaux adéquats

Le programme indique de lui-même la référence du livre où le MJ peut trouver un descriptif détaillé des dons, vertus, marques de sorcellerie, mutation, maladies, folies et rituels.

20.9° En fonction de l'argent restant, permettez au personnage de faire des achats d'équipement, d'armes et/ou d'armures et reportez-les sur la feuille comme décrit aux points 11° à 14°

Sauvegarde et validation

21.1° Sauvegardez votre feuille de personnage en lui donnant comme nom de fichier « votre véritable prénom – le prénom de votre personnage »

21.2° Envoyez votre personnage à votre MJ pour relecture.

21.3° Corrigez avec votre MJ les détails nécessaires.

22° Votre personnage est prêt à être joué !!