**Le monde tout entier vous ouvre ses portes !**

*Voulez-vous la jouer à la Freemen (de* Dune*) perché sur le dos d’un Ver des roches ? Soif d’exotisme ? Passionné de gastronomie ou d’alcools fins ? Assez d’argent pour se constituer une ménagerie privée ou une cave à vin ? Chevaucher un aigle géant ou un dragon ? Dépendant aux tabacs, drogues ou stupéfiants ? Devenir archimage ou prince sorcier et utiliser la Haute Magie ? Devenir une Liche, un Génie, une Ombrelame du Cathay ? Une peau-verte qui utilise la Magie de la Waaagh ? Vous trouverez désormais de quoi satisfaire tout cela et bien plus encore dans le programme !*

**Améliorations techniques**

-Listes dynamiques (sans « trous » et qui s’actualisent d’elles-mêmes !)

-Simplification des formules de la feuille 4

-Séparation et refonte du Système des Ordres/Dieux : Affichage séparé des dieux et des ordres en fonction du pays, des races et sous-races

-Simplification et refonte : Nombre de Frères et Sœurs, Taille, Age de départ, Poids, Lieux de naissances et Sous-races

-Reformulation des formules d’affichage des « compétences de votre carrière actuelle » et « talents de votre carrière actuelle »

-Mise à jour du tableau des Talents Aléatoires des Tables de Création

-Mise à jour des tables de création et du programme pour inclure : Les Arabéens, Les Nomades (du désert), Les Néhékharéen, les Mahtmasi, les Hommes-lézards et les Créatures du Chaos (Géant, Ogre, Dragon-Ogre et Troll)

-Tentative de différenciation des Livres entre Livres et Théâtre/Opéra

-Création d’un sous-tableau distinct sur la page 3 pour la saisie des consommables + Division des consommables en sous-types de nourriture, boissons, drogues, potions et poisons

-Les objets magiques et artéfacts entrent maintenant dans l’encombrement

-Correction de fautes de frappe et de bugs (ex : La liste du Domaine de la Bête avait disparu)

-Correction de la magie « rebouteux » en « Magie des Taillis » et du pays « Ind » en « Inja »

-Ajout d’informations sur les types de magie dans les colonnes I à N de la page « Magie »

-Listes de Magie triées par types de magie avec un code couleur

-La programme calcule le signe astral de Warhammer (qu’il est toujours possible de changer) en fonction de la date de naissance réelle du joueur

-Correction d’un bug la case E7 de la page 1 afin de permettre la saisie « 1ère carrière »

-La couleur de toutes les feuilles change en fonction de la race

-Les pages Armes et Armures permettent désormais d’encoder 3 Créations Personnalisées gérées comme les autres

-Division de la Compétence Perception (Ouïe, Goût, Odorat, Toucher, Vue)

-Division des Familiers, Épiques, Serviteurs et Objets animés

-Création d’une fenêtre de saisie séparée pour une Malédiction et augmentation de la fenêtre d’annotations de stats.

-Classement manuel possible des Carrières par rang (=nombre de carrières pré-requises pour avoir accès à une carrière)

-Création de jets optionnels de Faim et de Soif

**Ajouts de données autres**

-Plus de 450 pièces d’équipement

-20 Armes (dont 7 Exotiques) et 1 pièce d’armure : Solerets de plates

-4 Pays « Khuresh », « Terres du Sud », « Terres des Morts » et « Royaumes Ogres » avec Talents, Compétences

-Ajout de 13 Connaissances générales + Ajout des Connaissances académiques Gastronomie et Médecine

-Détail de toutes les Provinces et tribus d’Arabie, du Cathay, d’Inja, du Nippon, d’Estalie, d’Albion et des Régions de Lustrie, de Naggarond, des Terres du Sud et des Terres Sombres avec Talents et Compétences propres

-47 « Sous-races » (entre autres forte diversification des Hommes-bêtes)

-10 maladies, 5 folies, 7 Mutations (dont 6 adaptées du Tome des Dragons), 4 Malédictions

-Plus de 60 métiers

-10 marques de Sahir et des 10 marques de Zawit>Impossible à différencier par limite de 256 caractères de saisie dans le champ de Validation de Données

-Plus de 140 Animaux (dont 25 Dragons), 36 Artificiels/invoqués et 12 Serviteurs avec leurs statistiques

-Plus de 200 Groupes, ordres et sectes (dont tous les ordres Séculiers et des groupements autres dont des étrangers) avec Talents et Compétences propres

-Déités et leurs différentes incarnations (dont les panthéons complets des elfes, des nains, des norses, des néhékaréens, des sauriens, des nippons et des indhya) avec leurs correspondances impériales les plus probables.

-3 Dons du sang, 4 Dons de Khaine

-10 langages secrets + 9 langues + 1 langage mystique

-18 Talents et leur gestion

-Ajout de 89 Attributs d’Armes avec leurs descriptifs (du Tome de la Corruption et d’autres crées pour faciliter la description et la création d’invoqués magiques)

**Ajouts de carrières**

-45 Carrières

-Dédoublement de 15 Carrières pour les faire correspondre aux origines du personnage

**Ajouts de fluff**

-379 Noms de familles nain (Suffixes automatisés des noms du Kislev et de Norsca), 38 Noms Cathayens, 39 Noms Estaliens, 57 noms de clans skavens (et leurs Talents de Clans gérés automatiquement), 1161 Noms Tiléens

-De nombreux nouveaux noms et prénoms dans toutes les autres catégories

-1496 Lieux de naissances : Un répertoire géographique détaillé par provinces jusqu’au niveau mondial !

-15 Signes distinctifs

**Ajouts de magie**

-117 Objets magiques (+ détail des 14 Pierres de Pouvoir)

-9 Rituels

-52 Sorts dans 4 Nouveaux Domaines : Domaine du Sihr (23 sorts), Domaine de l’Unique (10 sorts + 2 communs), Tradition de sorcières (sahir) (7 sorts + 2 communs), Tradition de sorcières (zawit) (7 sorts +2 communs) issus des *Sables Périlleux*.

-2 Sorts dans le Domaine d’Arianka (ex Domaine de l’Ordre), 3 Sorts dans la Magie Commune (Chaos), 3 Sorts de magie vulgaire, 1 sort de magie commune, 2 sorts propres au Domaine des Forêts Elfiques

-Ajout de 6 Mots de Commande des dieux antiques dans la Magie commune

-10 Runes + 8 Runes majeures + 16 Runes perdues (issues des *Runes de Thungni et des Runes de Klauser*, du *WFRP2 - Rune Expansion* et du *Livre d’Ashur v.1.5*)

-Domaine composite (Domaine de la Déesse mère) : (6 nouveaux sorts +2 communs) issus du *Livre d’Ashur* pour aller avec les nouvelles carrières d’Ovate et d’Ovate Ainé

-Domaine composite (Domaine de la Dame du Lac) qui permet de jouer une Damoiselle du Graal et une Prophétesse du Graal

-Presque toutes les Inspirations Divines ont reçu un nouveau sort adapté de *Swords of the South* ou du *Livre d’Ashur* (18 Sorts)

-Augmentation des Inspirations Domaines de Dazh, Khaine, Tor, Ursun et des esprits, qui deviennent composites afin d’équilibrer

>Domaine composite des Artistes-mages (Bardes) (7 nouveaux sorts adaptés de *Swords of the South*) pour jouer un barde, un scalde ou un ménestrel lanceur de sorts.

>Domaine composite (Domaine de Lileath) (11 sorts + 2 communs tous adaptés de *Swords of the South*) pour jouer un prêtre de Lileath

-Description détaillée des signes astrologiques (Feuille Tableaux Colonnes N à R)

-Subdivision des Traditions de Sorcière Vedma conformément à la p.117 de la Reine des Glaces

-Adapté de Warhammer Online avec des sorts qui leur sont « propres :

*>Domaines de la Magie de la Waaagh : (Domaine composite de Gork) (8 sorts + 2 communs) pour « jouer mieux » un chaman orc et (Domaine composite de Mork) (5 sorts + 2 communs) pour « jouer mieux » un chaman Gobelin/Snotling (issues aussi du WFRP2 – Codex Greenskins)*

*>Domaine composite (Domaine de La Gueule) (6 sorts + 2 communs) pour jouer un (Ogre) Boucher de la Gueule*

*>Domaine composite (Domaine du Serpent) (3 sorts + 2 communs) pour jouer une Initiée du Serpent et Prêtresse Amazone*

*>Domaine composite (Domaine de Mordig/le Grand Ghul) (7 sorts) pour jouer un membre du Culte Mortuaire néhékarhéen*

*>Domaines de la (surpuissante) Haute Magie : Domaine des Anciens (10 sorts), Domaine de Hoeth (10 sorts) et Domaine de la Dhar (10 sorts) qui caractérisent et distinguent désormais les carrières d’Archimage et de Prince Sorcier*

*>Tous les domaines de Sciences Occultes ont reçu un nouveau « sort ultime » (10 Sorts)*

Plus de 400 heures de travail !