

## WARHAMMER 2 : CREATION NON ALEATOIRE

### 1. Le pool de points

La première étape consiste à connaître votre pool de points. A la base, le pool est de 100 points. Cette valeur est pondérée par votre race et votre carrière.

#### 1.1. Détermination de la race

En déterminant votre race, vous obtenez un bonus/malus pour votre pool :

Race	Bonus/malus
Elfe	- 10
Halfling	+ 10
Humain	0
Nain	0

#### 1.2. Détermination de la carrière

Certaines carrières « avantageuses » socialement diminueront votre pool. A l'inverse, si vous choisissez une carrière « socialement » basse, vous aurez un bonus. Attention, certaines carrières sont inaccessibles à certaines races.

Carrière	Bonus/Malus	Elfe	Halfling	Humain	Nain
Agitateur	+5		X	X	X
Apprenti sorcier	-5	X		X	
Artisan	0	X	X	X	X
Bateleur	+5	X	X	X	X
Batelier	0			X	
Berserk norse	0			X	
Bourgeois	0		X	X	X
Bûcheron	0			X	
Charbonnier	+5		X	X	
Chasseur de primes	0		X	X	
Chasseur	0	X	X	X	X
Chiffonnier	+5		X	X	
Chirurgien barbier	-5		X	X	
Cocher	0			X	X
Collecteur de taxes	0		X	X	X
Combattant des tunnels	0				X
Contrebandier	+5		X	X	X
Coupe-jarret	+5			X	
Diestro estalien	0			X	
Eclaireur	0	X		X	
Ecuyer	-10			X	
Emissaire elfe	-5	X			
Escroc	+5	X	X	X	
Etudiant	-5	X	X	X	X
Fanatisme	+5			X	
Garde du corps	+5			X	X
Garde	0		X	X	X
Gardien tribal	0	X			

Geôlier	+5			X	X
Gladiateur	+5			X	X
Hors-la-loi	+5	X	X	X	X
Initié	-5			X	
Kossar kislevite	0			X	
Marin	+5	X		X	X
Matelot	+5			X	X
Mercanti	+5		X	X	
Mercenaire	0	X	X	X	X
Messenger	0	X	X	X	
Milicien	0		X	X	X
Mineur	0			X	X
Noble	-10			X	X
Passeur	0		X	X	
Patrouilleur	0			X	
Paysan	+5		X	X	
Pêcheur	0		X	X	
Pilleur de tombes	+5		X	X	X
Porterune	0				X
Ratier	+5		X	X	X
Régisseur	-5			X	
Scribe	0	X		X	X
Sentinelle halfling	0		X		
Serviteur	+5		X	X	X
Soldat	0		X	X	X
Sorcier de village	-5			X	
Spadassin	+5			X	X
Trafiquant de cadavres	+5		X	X	X
Tueur de trolls	+5				X
Vagabond	+5	X	X	X	
Valet	+5		X	X	
Voleur	+5	X	X	X	X

## 2. Utilisation du pool de points

Les points alloués vont vous permettre de déterminer vos caractéristiques en pourcentage, vos points de blessures et vos points de destin. Les autres caractéristiques suivent les règles normales.

### 2.1. Les caractéristiques en pourcentage

Le premier tableau vous donne les bases dans chaque caractéristique, le deuxième tableau le coût pour atteindre une certaine valeur. Vous remarquerez que les cinq derniers échelons sont beaucoup plus chers pour éviter l'optimisation à outrance.

Caractéristique	Elfe	Halfling	Humain	Nain
CC	25	15	25	35
CT	35	35	25	25
F	25	15	25	25
E	25	15	25	35
Ag	35	35	25	15
Int	25	25	25	25
FM	25	25	25	25
Soc	25	35	25	15

Base 15	Base 25	Base 35	Coût
15	25	35	0
16	26	36	1
17	27	37	2
18	28	38	3
19	29	39	4
20	30	40	5
21	31	41	6
22	32	42	7
23	33	43	8
24	34	44	9
25	35	45	10
26	36	46	12
27	37	47	14
28	38	48	16
29	39	49	18
30	40	50	20

### 2.2. Les points de blessures

Elfe	Halfeling	Humain	Nain	Coût
9	8	10	11	0
10	9	11	12	5
11	10	12	13	10
12	11	13	14	15

### 2.3. Les points de destin

Elfe	Halfling	Humain	Nain	Coût
1	2	2	1	0
2	-	3	2	10
-	3	-	3	20

### 3. Traits raciaux

Les règles restent inchangées à l'exception du talent offert aux humains et aux Halflings. Le choix n'est plus aléatoire et le joueur choisit librement dans la table 2-4, page 19.