Créations de personnage à EarthDawn

Carac	Coût (66 pts)	NI	Dés	Def[1]	Vitesse[2] Course/Combat	Charge Utile/Levage	PV	Seuil Grave	Seuil ICS	NB jet recup	Protec Myst	Carac
1	--	2	1d4-1	2	25/13	5/10	19	3	10	½	0	1
2	+3	2	1d4-1	3	28/14	7.5/15	20	4	11	½	0	2
3	+2	2	1d4-1	3	30/15	10/20	22	4	13	1	0	3
4	+1	3	1d4	4	32/16	12.5/25	23	5	14	1	0	4
5	0	3	1d4	4	35/18	15/33	24	5	15	1	0	5
6	1	3	1d4	4	38/19	18/38	26	6	17	1	0	6
7	2	4	1d6	5	40/20	20/43	27	6	18	1	0	7
8	3	4	1d6	5	43/22	25/50	28	7	19	2	0	8
9	4	4	1d6	6	48/24	30/58	30	7	21	2	0	9
10	5	5	1d8	6	50/25	35/68	31	8	22	2	0	10
11	6	5	1d8	7	54/27	40/80	32	8	24	2	1	11
12	8	5	1d8	7	57/29	45/93	34	9	26	2	1	12
13	10	6	1d10	7	60/30	59/105	35	9	27	2	1	13
14	13	6	1d10	8	65/33	63/125	36	10	28	3	2	14
15	16	6	1d10	8	70/35	73/145	38	10	29	3	2	15
16	19	7	1d12	9	75/38	83/155	39	11	31	3	2	16
17	21	7	1d12	9	80/40	100/200	40	11	32	3	3	17
18	23	7	1d12	10	85/42	115/230	42	12	34	3	3	18
19	--	8	2d6	10	90/45	135/270	43	12	35	3	3	19
20	--	8	2d6	10	100/50	158/315	44	13	36	4	4	20
21	--	8	2d6	11	110/55	180/368	46	13	39	4	4	21
22	--	9	1d6+1d8	11	120/60	215/430	47	13	40	4	4	22
23	--	9	1d6+1d8	12	130/65	250/500	48	14	41	4	5	23
24	--	9	1d6+1d8	12	140/70	290/580	50	14	43	4	5	24
25	--	10	1d6+1d10	13	150/75	338/675	51	15	44	4	5	25
26	--	10	1d6+1d10	13	160/80	395/790	52	15	45	5	6	26
27	--	10	1d6+1d10	13	170/85	460/920	54	15	47	5	6	27
28	--	11	1d8+1d10	14	180/90	538/1075	55	16	48	5	6	28
29	--	11	1d8+1d10	14	200/100	600/1250	56	16	49	5	7	29
30	--	11	1d8+1d10	15	220/110	725/1450	58	17	51	5	7	30

[1] Défense magique : Perception, Défense physique : Dextérité, Défense social : Charisme.

[2] Modificateur racial : Elfe et Ork : dex +1, Nain : dex –2 (mini 3), Obsidien : dex –3 (mini 3), Troll : dex+2, Sylphelin : dex –8 (mini3) vol : dex +2, Humain et Tskrang : dex

Modificateurs raciaux (à appliquer après avoir acheter le Niveau de la carac) :

Elfe : Dex +2, End –2, Per +1, Vol +1, Cha +1. Vision nocturne (voit en pleine nuit comme un humain au crépuscule).

Humain : aucun. Polyvalence.

Nain : For +2, End +3, Cha –1. Vision thermographique.

Obsidien : Dex –2, For +6 (mini 15, avant modificateur), End +4, Per –1, Cha –1. Armure naturelle (+3 protection physique, ne peut porter que des armures vivantes), seuil blessure grave +3.

Ork : Dex –1, For +3, End +1, Vol –1, Cha –1. Vision nocturne (voit en pleine nuit comme au crépuscule).

Sylphelin : Dex +1, For –4 (maxi 11, avant modificateur), End –3, Per +1, Cha +2. Sensibilité astrale (10 m, effort nécessitant un point de fatigue), Défense physique +2.

Troll : For +4 (mini 11, avant modificateur), End +2 (mini 11, avant modificateur), Per –1, Vol +1, vision thermographique

T'skrang : Dex +1, End +1, Cha +1. Attaque caudale (combat main nue, dmg For +3).

Karma	Dés	Coût	init	maxi
Elfe	1d6	10	5	25
Humain	1d8	6	10	40
Nain	1d6	10	5	25
Obsidien	1d4	10	5	20
Ork	1d8	7	10	40
Sylphelin	1d10	5	15	60
Troll	1d4	10	5	20
T'skrang	1d6	8	5	25

Divers

- Choisir race et discipline.
- Karma selon la race, voir petit tableau ci-dessus.
- 66 poins de création de personnage pour les caractéristiques (voir colonne « Coût » du gros tableau ci-dessus).
- 8 Rangs de talents (maxi rang 3 dans un talent) à distribuer dans les talents de la discipline.
- 1 rang de compétence artisanale.
- 2 rangs de connaissances.
- parler langue étrangère rang 02 (Langue natale + nain).
- Lecture écriture rang 01 (nain).
- Repartir un nombre de **rang 01 de compétence** égal **au niveau de charisme** avec un **maximum de 01** dans chaque (donc différent des précédents).
- 120 pièces d'argent pour l'équipement

Duré vol sylphelin : 20 mn. 1mn sup => Jet End diff 7, raté => 1 point fatigue. +2 à diff toutes les 5mn. Voir page 45, d'earthdawn snd ed, pour surcharge.

Utilisation expérience

Rang	Talent de cercle 1-4	5-8	9-12	13-15	Compétence	Attribut	Rang
1	100	200	300	500	200	800	1
2	200	300	500	800	300	1 300	2
3	300	500	800	1 300	500	2 100	3
4	500	800	1 300	2 100	800	3 400	4
5	800	1 300	2 100	3 400	1 300	5 500	5
6	1 300	2 100	3 400	5 500	2 100	--	6
7	2 100	3 400	5 500	8 900	3 400	--	7
8	3 400	5 500	8 900	14 400	8 900	--	8
9	5 500	8 900	14 400	23 300	14 400	--	9
10	8 900	14 400	23 300	37 700	23 300	--	10
11	14 400	23 300	37 700	61 000	--	--	11
12	23 300	37 700	61 000	98 700	--	--	12
13	37 700	61 000	98 700	159 700	--	--	13
14	61 000	98 700	159 700	258 400	--	--	14
15	98 700	159 700	258 400	418 100	--	--	15

Durée amélioration de caractéristique : nouvel indice en jours d'entraînement (passer de 15 à 16 demande 16 jours).

Durée amélioration de talent : 8 h de méditation par rang acheté (passer **un** talent au rang 6 demande 8h de méditation, en passer **trois** au rang 1 en demande 3x8h).

Connaissance : rang à atteindre en semaine d'entraînement et mois de pratique.

Coût semaine entraînement 25pa par rang à atteindre (50 à 100pa pour une instruction individuel).

Compétence : rang à atteindre en jour d'étude et en semaine de pratique. Coût étude 25pa (10 –100pa) par rang et par jour, pendant nouveau rang / jour

Passage de cercle

Cercle	Nb talent	de rang mini	Avec au moins un talent de cercle	Pt légd mini
2	5	2	1er	1 300
3	6	3	2éme	4 400
4	7	4	3éme	5 000
5	8	5	4éme	9 600
6	9	6	5éme	19 100
7	10	7	6éme	35 300
8	11	8	7éme	62 900
9	12	9	8éme	111 900
10	13	10	9éme	339 000
11	14	11	10éme	587 000
12	15	12	11éme	1 013 800
13	16	13	12éme	environ 1,5 millions
14	17	14	13éme	1 837 300
15	18	15	14éme	3 134 600

Cercle instructeur	Coût (pièces argent)
2	200
3	300
4	500
5	800
6	1 000
7	1 500
8	2 000
9	2 500
10	3 500
11	5 000
12	7 500
13	10 000
14	15 000
15	20 000

Dure 40 heures sur 3 semaines maxi.

Nouvelle discipline (2émé édition, page 249-250)

Pour acquérir une nouvelle discipline il faut avoir les pre-requis suivants.

Être du cercle 05 minimum, et surtout il faut être en accord avec la nouvelle discipline.

Il faut trouve un maître (minimum du 5ème cercle), acceptant d'enseigner (ce qui est le plus difficile). Ce dernier demandera en général 100pa par cercle du personnage.

Il faut acheter tout les talents du premier cercle au rang 01 (et donc avoir les points de légende pour le faire). Chaque nouveau talent demande 40h d'apprentissage avec minimum 80h par mois. Le coût d'achat de ces talents est de rang+1. Par exemple un personnage du 5éme cercle paye ces talents comme s'ils étaient de rang 6, donc 2100 chaque. De même un personnage de cercle 12 payera les talents de rang 13, donc 98 700 chaque.

Coût de développement selon le nouveau tableau pour cette nouvelle discipline et pour les talents de la première discipline tant que la nouvelle discipline n'est pas de cercle 5 (ensuite coût de développement normal pour la première).

Longévité uniquement de la première discipline et un seul rituel karmique (mixage ou pas).

Impossibilité de monter de cercle de la première discipline tant que la nouvelle n'est pas de cercle 5.

Rg	Coût nouvelle discipline 2-4	5-8	9-12	13-15
1	300	500	800	1 300
2	500	800	1 300	2 100
3	800	1 300	2 100	3 400
4	1 300	2 100	3 400	5 500
5	2 100	3 400	5 500	8 900
6	3 400	5 500	8 900	14 400
7	5 500	8 900	14 400	23 300
8	8 900	14 400	23 300	37 700
9	14 400	23 300	37 700	61 000
10	23 300	37 700	61 000	98 700
11	37 700	61 000	98 700	159 700
12	61 000	98 700	159 700	258 400
13	98 700	159 700	258 400	418 100
14	159 700	258 400	418 100	676 500
15	258 400	418 100	676 500	1 094 600

Statut légendaire

Niveau 1 (10 000 points de légende).
Niveau 2 (40 000 points de légende) +1 à tous jet d'interaction contre ceux qui connaissent le personnage (voir grandes villes).
Niveau 3 (160 000 points) +2 aux test d'interactions (grandes villes, beaucoup de petites villes et même certains villages). Obligations.
Niveau 4 (640 000 points) +3 aux test d'interaction gratuité des services (nourriture, hébergement). Obligations.
Niveau 5 (2 560 000 points) +5 aux tests d'interaction, légende vivante. Obligations.

Grandes villes :Throal, Kratas, Iopos et quelques personnes à Jerris et Travar

Un personnage de 5émé cercle sera de statut légendaire 1 minimum. De la même façon : cercle 7 / statut légendaire 2, cercle 9 / statut légendaire 3, cercle 11 / niveau 4 et cercle 15 / niveau 5.