

RÈGLES OPTIONNELLES

Chacun voit le monde à travers ses yeux et les lois sont là pour unifier.

Doren, grand roi de Kanesh

Voici une série de règles optionnelles pour vous aider dans vos parties de Earthdawn. Entre crochets, vous trouverez l'édition pour laquelle les règles optionnelles sont proposées : EDC=Earthdawn-classic, en VF chez Black Book Editions ; ED3=Earthdawn 3ème édition, en VO chez Redbrick-Mongoose publishing

DISCIPLINES

Au passage au cercle 5, l'adepte peut choisir un talent optionnel des cercles précédents et le remplace avec l'un des talents de disciplines. Ainsi par exemple, un adepte peut choisir le talent optionnel du cercle 3 pour l'échanger avec le talent de discipline du cercle 4. [EDC/ED3]

Au passage au cercle 9, l'adepte peut recommencer, échangeant ainsi l'un de ses talents de discipline de cercle 1 à 8, avec un talent optionnel dans la même gamme de cercle. Enfin, au cercle 13, il peut recommencer en échangeant encore un talent optionnels avec un autre de discipline, des cercles 1 à 12. [EDC/ED3]

Le niveau de karma augmente aux cercles 9 et 13, pas uniquement au 13. [ED3]

OPTIONS DE COMBAT [EDC/ED3]

Afin de conserver un intérêt aux combats à haut cercle et éviter qu'il se résume à « celui qui a l'initiative gagne », toutes les « attaques multiples » (comme les tirs, charges, etc.) ne permettent pas de faire plus de 3 attaques sur une même cible. Ainsi au rang 15 ces talents permettront d'attaquer 3 fois 5 adversaires différents. Dans tous les cas, un adepte ne pourra pas attaquer plus de 5 fois une même cible, tous talents ou toutes capacités confondues.

CRÉATURES [EDC/ED3]

Assez rapidement il y a un décalage entre les seuils de mort et les dommages que peuvent infliger les personnages. C'est d'autant plus flagrant lorsque les personnages commencent à maîtriser des talents augmentant les niveaux de dommages. Si vous constatez que vos créatures ont une durée de vie très courte en combat (ne dépassant pas trois rounds), voilà **une nouvelle table de seuil d'inconscience et de mort en fonction du niveau de constitution** :

Le principe de cette table c'est de prendre en considération une valeur d'attribut de 7 à 9, un niveau de dommage de l'arme qui augmente jusqu'à 13 (une épée large à filament) et des talents qui s'ajoutent (comme Coup dévastateur, Attaque critique, etc.). Cela donne une moyenne de dommage supérieur à 60 pour un maître (cercle 13-15) qui peut faire au moins trois fois cette attaque (attaque de base, plus deuxième attaque et deuxième arme), sans prendre en considération des attaques supplémentaires comme Coup de pied rapide, Attaque multiple, etc. ou des armes ou des filaments d'objet de trame qui augmentent encore d'avantage ces dommages. L'objectif étant que les dommages effectués par trois à cinq personnages ne tuent pas la créature en un round.

Augmenter l'armure n'est pas utile car des talents permettent de l'ignorer plus facilement. Et il faut laisser la possibilité, à ceux qui ne peuvent pas l'ignorer, d'occasionner des dommages malgré tout. Les autres valeurs ont besoin d'un petit ajustement. Et voici le tableau récapitulatif associé et réajusté :

Cercle	Niv attribut	Rang attaque / pouvoir	Niveau dommage	Défenses / Armures	Seuil de mort
1	2-8	1-3	1-13	0-10	19-46
2	3-10	2-4	2-15	2-13	35-66
3	4-11	3-5	3-16	3-14	45-74
4	5-12	4-6	4-17	4-15	55-86
5	6-14	5-10	5-19	5-18	67-144
6	7-15	6-12	6-22	6-19	82-171
7	8-16	7-14	7-25	7-20	97-202
8	9-17	8-16	8-28	8-21	112-238
9	10-19	9-18	9-31	9-24	129-279
10	11-20	10-20	10-34	10-25	155-370
11	12-21	11-22	11-37	11-27	194-488
12	13-22	12-24	12-40	12-28	250-637
13	14-24	13-26	13-43	13-31	327-821
14	15-25	14-28	14-46	14-32	429-1 044
15	16+	15+	15+	15+	560+

Niv	Seuil ICS	Seuil mort
2	11	20
3	15	24
4	19	28
5	24	32
6	28	36
7	32	40
8	36	44
9	41	48
10	45	52
11	49	56
12	53	60
13	57	66
14	63	74
15	71	85
16	82	99
17	96	117
18	114	139
19	136	166
20	163	198
21	195	236
22	233	280
23	277	331
24	328	389
25	386	455
26	452	529
27	526	612
28	609	704
29	701	806
30	803	918