

TABLES DE CREATION DE PERSONNAGES

MAXIMUMS RACIAUX

	Humain	Elfe	Nain	Ork	Troll
Constitution	6 (9)	6 (9)	7 (11)	9	11 (17)
Rapidité	6 (9)	7 (11)	6 (9)	6 (9)	5 (8)
Force	6 (9)	6 (9)	8 (12)	8 (12)	10 (15)
Charisme	6 (9)	8 (12)	6 (9)	5 (8)	4 (6)
Intelligence	6 (9)	6 (9)	6 (9)	5 (8)	4 (6)
Volonté	6 (9)	6 (9)	7 (11)	6 (9)	6 (9)
Magie	6	6	6	6	6
Essence	6	6	6	6	6
Réaction	6	6	5	5	4
Taille moyenne	170	190	120	190	280
Poids moyen	70	72	54	95	225

MODIFICATEURS RACIAUX

Race	Modificateurs
Elfe	Rap +1 Cha +2 Vision Nocturne
Nain	Con +1 For +2 Vol +1 Vision Thermographique, Con +2 uniquement contre les maladies
Ork	Con +3 For +2 Cha -1 Int -1 Vision Nocturne
Troll	Con +5 Rap -1 For +4 Int -2 Cha -2 Allonge +1 Vision Thermographique, Armure Dermale (Con +1)

COUT DES NIVEAUX DE VIE ET DES EXTRAS

Niveau de vie	Coût
La rue	0 ¥ par mois
Squatter	100 ¥ par mois
Classe inférieure	1 000 ¥ par mois
Classe moyenne	5 000 ¥ par mois
Classe supérieure	10 000 ¥ par mois
Luxe	100 000 ¥ par mois

Extra	Coût
Contact (niveau 1)	5 000 ¥
Copain (niveau 2)	10 000 ¥
Ami pour la vie(niveau 3)	200 000 ¥
1 point de sort (max. total ≤ 50)	25 000 ¥

TABLEAU DE CREATION D'UN PERSONNAGE

Priorités	Race	Magie	Attributs	Compétences	Ressources
A	-	Magicien complet (25 Points de Sort)	30 points	50 points	1 000 000 ¥
B	-	Adepte / Magicien spécialiste (35 PS)	27 points	40 points	400 000 ¥
C	Elfe / Troll		24 points	34 points	90 000 ¥
D	Nain / Ork		21 points	30 points	20 000 ¥
E	Humain		18 points	27 points	5 000 ¥

Essence = 6 - Cyberware

Réaction = (Rapidité + Intelligence) / 2

Magie = Partie entière de l'Essence (elle donne la puissance maximum des sorts pouvant être lancés sans dégâts physiques)

Réserve : Combat = (Int + Rap + Vol) / 2 (si l'indice de protection balistique est supérieur à la Rapidité on soustrait le surplus)

Magie = (Int + Vol + Mag) / 3

Astrale = (Intelligence + Charisme + Volonté) / 2

Matricielle = (Int + MPCP) / 3

Contrôle = (Réa + Indice de l'interface de contrôle de véhicule x 2)

COMPETENCES

L'indice de compétence active est : inférieur ou égal à son attribut associé
strictement supérieur à son attribut associé

{ coût = 1
coût = 2

Nombre de points de compétences de connaissances = Int x 5

Nombre de points de compétence de langage = Int x 1,5

MAGICIENS

Coût des esprits à la création : 1 Point de Sort par point de Puissance + 2 PS par service.