



SHAAN 2

CREATION DE PERSONNAGES HEOSSIENS

Par Solaris

Un résumé de la création de personnages pour Shaan 2.

L'IDEE GENERALE

Choisir l'orientation générale du personnage, sa race, son sexe, son métier, etc.

Apparence : pages 22, 23 (cheveux pages 125).

Capacités spéciales.

PARC NATUREL (PAGE 50)

Terres Brûlées, Glaces, Montagnes, etc.

CASTE FAMILIALE ET MILIEU SOCIAL

■ Caste (page 30) : 1 d20

■ Milieu social (page 29) : 1d6

FAÇONNANTES & DOMAINES

Répartir 15 points, chaque score étant compris entre 1 et 4.

Ajouter les modificateurs raciaux.

COMPETENCES

Répartir 1 point dans 8 + Esprit compétences.

■ + 1 en Compétence raciale

■ + 1 en Compétence de peuple.

■ + 1 en caste parentale.

■ + 1 en Compétence principale (métier du personnage)

Ces ajouts peuvent amener à dépasser +1 dans certaines compétences.

Attention un personnage sans point dans sa caste de métier n'aura pas de caste.

LANGUES

Nombre de langues = Score en Langage.

La langdiv (humain) est gratuite.

CALCUL DES ATTRIBUTS

■ Potentiel magique = 10 + Âme.

■ Culte = Pas de point à la création.

■ Humanité = 0 (1 pour un semi-inférieur).

■ Initiative = Corps + personnel.

■ Shaan = Score en compétence Shaan.

VITALITÉ

■ Points de Vie : 10 + Corps

EQUIPEMENTS

■ Somme en hesprides

= 100 + 1d6 par point en compétence Richesses.

■ Pour l'équipement, consulter les pages 75 à 83.

CULTES

Choisir éventuellement un culte.

Deux compétences sont importantes :

- Foi (pratique)

- Cultologie (connaissances des cultes).

MAGIE DES SCHEMES

Cette magie, d'origine Nomoï, utilise des Schèmes pour provoquer un changement de réalité.

■ Compétences nécessaires :

- Invocation

- Défense

- Schèmes

■ Nombres d'Algorithmes = base Cultologie.

MAGIE ANTIQUE

Cette magie remonte à la nuit des temps et permet d'invoquer des fantômes...

■ Compétences nécessaires :

- Invocation

- Défense

- Antique

■ Nombre d'Invocations = valeur en Esprit.

ALCHIMIE

Si un personnage est désireux de procéder à des interprétations et des manipulations, il doit avoir un score minimum de 1 en *Érudition*, en plus de *Alchimie*.

L'Alchimie représente une forme de magie puissante, mais sa voie est longue et difficile.

MAGIE DES PRISMES & MAAN

Voir dans les aides de jeux correspondantes (toutes deux disponibles sur le site du Sden).