



SHAAN 2

CREATION DE PERSONNAGES HUMAINS/MORPHES

Par Solaris

Normalement réservé au Meneur de Jeu, la création d'un humain ou d'un morphe humanoïde par un joueur doit être validée par le MJ.

L'IDEE GENERALE

L'humain sera pâle, médian ou sombre (voir Humains page 20).

Le morphe aura obligatoirement une apparence humanoïde : taille 1m90, poids 150 kg, autonomie 30 jours.

ORIGINE

Le personnage doit choisir si il est issu du Nouvel Ordre ou d'une grande famille.

Pour un morphe, ses compétences devraient aider à déterminer son origine et son utilité.

CATEGORIE SOCIALE (SAUF MORPHE)

- Populaire : contremaîtres, surveillants, personnels d'accueil, enseignants...
- Cadres, marchands, chercheurs...
- Commerçants, industriels, administrateurs...
- Prêtres, hiérarchie du clergé, descendants d'une grande lignée...

FAÇONNANTES ET DOMAINES

- Répartir 15 points, chaque score étant compris entre 1 et 4.
- Âme et sensuel : minimum 0, maximum 2.
- Ajouter les modificateurs raciaux suivants :
Humain : Esprit +1, Personnel +1
Morphe : Corps +1, Personnel +1

CALCUL DES ATTRIBUTS

- Potentiel magique = 10 + Âme
- Culte = Pas de point à la création.
- Humanité = humain 2/morphe 3.
- Initiative = Corps + personnel.
- Shaan = Score en compétence Shaan (morphe pas de point à la création).

COMPETENCES

Répartir 1 point dans 8 + Esprit compétences.

- Humain :
+ 1 en Compétence principale (métier).
+ 1 Droit divin
- Morphe :
+ 2 en compétence principale (métier) : Armes humaines, Bionie, Combinaison, Droit divin, Explosifs, Informatique, Mécanie, Morphie, Pilotage ou Technicom.

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

LANGUES

Nombre de langues = Score en Langage.
La langdiv (humain) est gratuite.

VITALITÉ

- Points de Vie : 10 + Corps

Le morphe dispose de 4 points d'armure.

ARGENT DE DEPART

Somme en UC (Unités de Crédit)
= 100 + 1d6 par point en compétence Richesses (rappel : 1UC = 10 000 Hesprides).
Le morphe ne dispose pas d'argent à la création.

OPTIONS

Le Morphe doit choisir deux ajouts donc un en rapport avec son métier de base. Chaque ajout ne peut être choisi qu'une seule fois.

- vision multi-modes : thermo, infra, intensification de lumière, anti-flash avec zoom intégré de 500 mètres.
- module d'auto régénération : permet de récupérer 2 points de vie en 15 minutes d'inactivité (pour les zones détruites, c'est trop tard...)
- outils : le morphe est équipé d'un bras qui comporte le nécessaire de base pour pratiquer toute intervention mineure sur de la technologie humaine.
- autonomie supérieure : l'autonomie d'origine est doublée.
- terminal Arpège : le morphe dispose d'un terminal Arpège avec communication satellite intégrée.
- armure renforcée : l'armure du morphe dispose non plus de 4 points de protection mais de 6.

CULTE

Le choix d'un culte est possible.

MAGIES

Aucune forme de magie n'est accessible à la création d'un personnage morphe.