



CRÉATION DE PERSONNAGES

Par Solaris

Un résumé de la création de personnages pour Shaan, le jeu de rôle d'Igor Polouchine. Mon conseil : ne pas hésiter à se servir de l'écran en complément, ce qui évite de chercher dans le livre de règles. Bon jeu !

L'IDÉE GÉNÉRALE

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

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

Capacités spéciales : page 24.

PARC NATUREL

Page 50.

Milieus : Terres Brûlées, Glaces, Montagnes, Hautes Herbes, Grands Arbres, etc.

! Ne pas oublier le bonus de compétences dû au parc naturel.

CASTE ET MILIEU SOCIAL

■ Caste (page 30) : 1 d20

Compétences de la caste : 1d20 (bonus de +2)

■ Milieu social (page 29) : 1d6

FAÇONNANTES & DOMAINES

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

Ajouter les modificateurs raciaux (page 24)

CALCUL DES ATTRIBUTS

■ Chance = Ame + sensuel

■ Aura = relationnel

■ Humanité = 0 (2 pour un humain).

■ Engagement : voir chapitre Combat.

COMPETENCES

■ Compétence raciale : page 24

■ Répartir 110 points

POINTS DE VIE

■ Zone vitale = Corps + personnel + ½ Shaan

■ Zone motrice = 2 x Zone vitale

ARGENT DE DEPART

Somme en hesprides

= 100 x nombre du tableau page 74.

ÉQUIPEMENTS

Consulter les pages 75 à 83.

CULTES

Choisir son culte. Deux compétences sont importantes :

- Foi (pratique)

- Cultologie (connaissances des cultes).

MAGIE DES SCHÈMES

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

■ Compétences nécessaires :

- Invocation

- Maîtrise

- Altération

- Conjuración

- Défense

- Langage des Schèmes

■ Nombres d'Algorithmes :

Il est égal à la valeur en Esprit du personnage.

■ Puissance maximale d'un algorithme :

Somme des valeurs des 6 compétences magiques.

MAGIE ANTIQUE

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

■ Compétences nécessaires :

- Invocation

- Maîtrise

- Conjuración

■ Nombre d'Invocations :

Il est égal à 3.

ALCHIMIE

Si un alchimiste est désireux de procéder à des interprétations et des manipulations, il doit avoir un score égal à 15 en *Lettres* et en *Alchimie*.

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

SHAAN

Malgré des contraintes de comportements, le Shaan représente l'essence même du jeu. Il peut donc se révéler très intéressant.

MAGIE DES PRISMES & MAAN

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