



CRÉATION DE PERSONNAGES MORPHES

Par Solaris, pour Shaan, le jeu de rôle d'Igor Polouchine. Cette aide de jeu propose de créer un morphe.

L'IDÉE GÉNÉRALE

Le morphe aura obligatoirement une apparence humanoïde. Sa taille sera de 1m90 et son poids 150 kilos. Son autonomie est de 30 jours.

FAÇONNANTES ET DOMAINES

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

CALCUL DES ATTRIBUTS

- Chance = Âme + sensuel
- Aura = relationnel
- Humanité : 3
- Engagement : voir chapitre Combat.

COMPÉTENCES

- Chaque morphe est créé dans un but précis. Le personnage devra choisir parmi la liste ci-dessous :
 - Une compétence principale à 4 points.
 - Une compétence secondaire à 2 points.

La compétence principale représente la fonction du morphe. Si celui-ci a mis 4 points en Pilotage, il sera pilote.

Compétences spécifiques morphe :

- 1 - Armes de poing
- 2 - Armes d'épaule
- 3 - Armes lourdes
- 4 - Bionie
- 5 - Combinaison
- 6 - Droit divin
- 7 - Explosifs
- 8 - Informatique
- 9 - Mécanie
- 10 - Morphie
- 11 - Pilotage
- 12 - Technicom

- Le personnage devra également répartir 100 points de compétences où il le souhaite, sauf dans les compétences de la caste des magiciens.

Compétences interdites : Celles de la caste de magiciens et des shaanistes.

POINTS DE VIE

- Zone vitale = Corps + personnel
- Zone motrice = 2 x Zone vitale

Le personnage dispose de 10 points d'armure sur toutes les localisations.

ARGENT DE DEPART

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 dans n'importe quelle localisation 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 10 points de protection mais de 15.

CULTE

Le choix d'un culte est possible mais le joueur et le MJ devront se mettre d'accord pour que ce soit plausible. Deux compétences sont importantes :

- Foi (pratique)
- Cultologie (connaissances des cultes).

MAGIES

Aucune forme de magie n'est accessible à la création d'un personnage morphe, que ce soit l'Alchimie, la Maan, la Prismie, la Magie Antique ou la Magie des Schèmes.

SHAAN

Le morphe ne pourra commencer shaaniste.