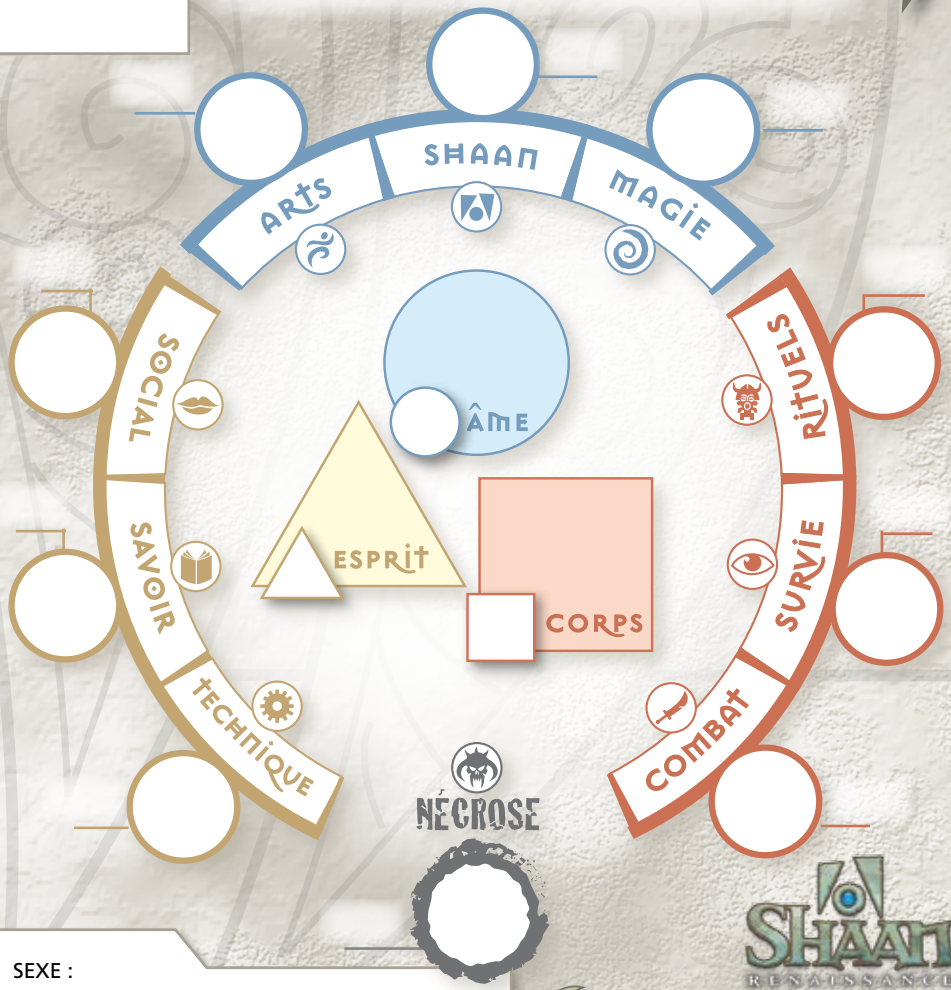
NOM :

JOUEUR : RACE :

PEUPLE :

CASTE : MÉTIER :



SHAAN RENAISSANCE

SEXE :

TAILLE : POIDS : ÂGE :

ÉLÉMENT PRIMAIRE :

ÉLÉMENT SECONDAIRE :

TEMPÉRAMENT :

NOM DU SHAANI :

MOTIVATIONS :

ACQUIS

CREDOS

SPÉCIALISATIONS

SPÉCIALISATIONS	DOMAINE	BONUS	ACQUIS

SPÉCIALISATIONS

SPÉCIALISATIONS	DOMAINE	BONUS	ACQUIS

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

RÉSERVE

POUVOIRS

POUVOIRS	DOMAINE	FRÉQUENCE	EFFET

PROTECTIONS

PROTECTIONS	CORPS	ÂME	ESPRIT

EXPÉRIENCE /

PRESTIGE

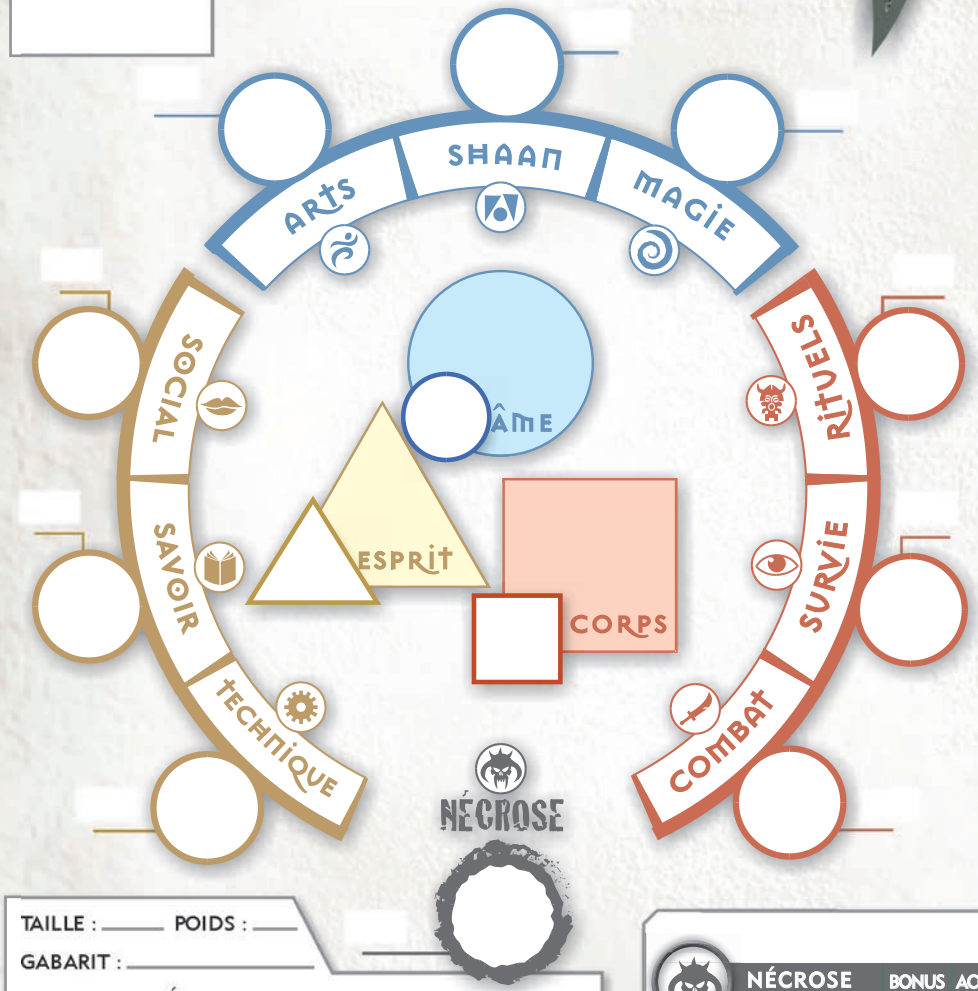
NOM : _____

RACE : _____ ÂGE : _____

PEUPLE : _____ SEXE : _____

CASTE : _____ METIER : _____

RÉSERVE 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 10+ 20+



TAILLE : _____ POIDS : _____

GABARIT : _____

PARTICULARITÉS : _____

ÉLÉMENT PRIMAIRE : _____

ÉLÉMENT SECONDAIRE : _____

TEMPÉRAMENT : _____ CULTE : _____

NOM DU SHAANI : _____

MOTIVATIONS : _____

EXPÉRIENCE

SPÉCIALISATIONS

TECHNIQUE	BONUS	ACQUIS
Engrenages		
Pilotage		
Récupération		
Sens de la pierre		
Sens du bois		
Sens du cuir		
Sens du métal		
Sens du tissu		
Sens du verre		
Technologie		

ARTS	BONUS	ACQUIS
Arts appliqués		
Arts du feu		
Chant		
Comédie		
Déguisement		
Gastronomie		
Langage du corps		
Lettres		
Musique		
Trucages		

RITUELS	BONUS	ACQUIS
Rites d'Arts		
Rite de Combat		
Rite de l'Animal		
Rite de Magie		
Rite de Nécrose		
Rite de Savoir		
Rite de Shaan		
Rite de Social		
Rite de Survie		
Rite de Technique		

SAVOIR	BONUS	ACQUIS
Alchimie		
Bibliothèque		
Botanique		
Culture humaine		
Ésotérisme		
Géologie		
Histoire d'Héos		
Médecine		
Protocoles		
Zoologie		

SHAAN	BONUS	ACQUIS
Embiose		
Empathie animale		
Empathie anthéenne		
Empathie minérale		
Empathie végétale		
Intuition		
Rêve		
Soins de l'Âme		
Soins de l'Esprit		
Soins du Corps		

SURVIE	BONUS	ACQUIS
Acrobatie		
Caravane		
Culture héossienne		
Culture nécrosienne		
Discrétion		
Éducation physique		
Monture		
Navigation		
Vie sauvage		
Vigilance		

NÉCROSE	BONUS	ACQUIS
Armes humaines		
Biomorphie		
Cauchemar		
Contrebande		
Corruption		
Explosifs		
Fraude		
Harcèlement		
Larcin		
Pacte nécrotique		

SOCIAL	BONUS	ACQUIS
Arpège		
Bluff		
Commerce		
Diplomatie		
Enseignement		
Langage primal		
Langues exotiques		
Psychologie		
Séduction		
Vie urbaine		

MAGIE	BONUS	ACQUIS
Arcanes		
Conjuration		
Défense magique		
Enchantement		
Incandescence		
Invocation		
Maîtrise des Schèmes		
Régénération		
Transfert		
Voile		

COMBAT	BONUS	ACQUIS
Armes à projectiles		
Armes de mêlée		
Armes lancées		
Armimales		
Engins de guerre		
Esquive		
Forcer		
Intimidation		
Pugilat		
Stratégie		

EQUIPEMENT TRANSPORTÉ

	BONUS

ARGENT

AUTRES ACQUIS

	BONUS

POUVOIRS

	DOMAINE	RANG	FRÉQUENCE	EFFET

PROTECTIONS

	CORPS	ÂME	ESPRIT
TOTAL DE PROTECTION			

FOCALISEUR

CORPS

ÂME

ESPRIT

VÉCU :

PRESTIGE

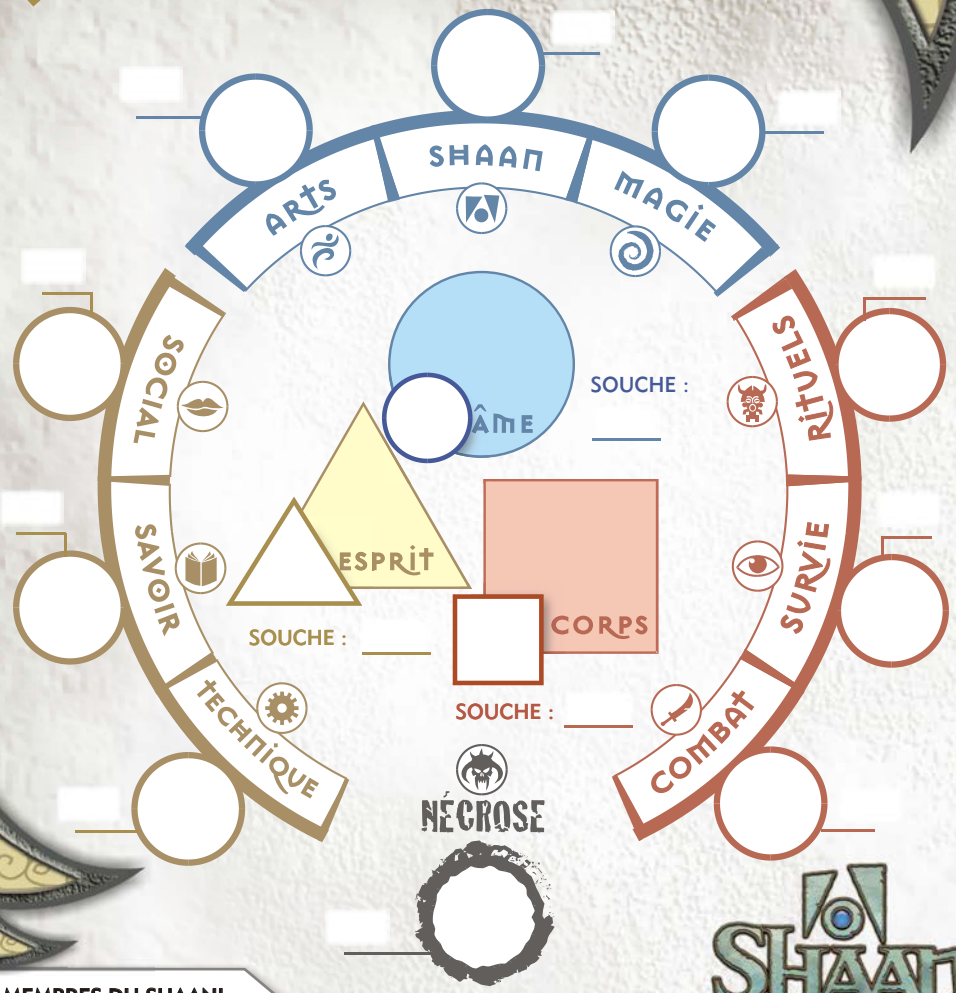
NOTES :

FICHE DE SHAANI

NOM DU SHAANI : _____

EXPÉRIENCE

RÉSERVE 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 10+ 20+



SPÉCIALISATIONS

TECHNIQUE	BONUS	QUI ?
Engrenages		
Pilotage		
Récupération		
Sens de la pierre		
Sens du bois		
Sens du cuir		
Sens du métal		
Sens du tissu		
Sens du verre		
Technologie		

ARTS	BONUS	QUI ?
Arts appliqués		
Arts du feu		
Chant		
Comédie		
Déguisement		
Gastronomie		
Langage du corps		
Lettres		
Musique		
Trucages		

RITUELS	BONUS	QUI ?
Rites d'Arts		
Rite de Combat		
Rite de l'Animal		
Rite de Magie		
Rite de Nécrose		
Rite de Savoir		
Rite de Shaan		
Rite de Social		
Rite de Survie		
Rite de Technique		

SAVOIR	BONUS	QUI ?
Alchimie		
Bibliothèque		
Botanique		
Culture humaine		
Ésotérisme		
Géologie		
Histoire d'Héos		
Médecine		
Protocoles		
Zoologie		

SHAAN	BONUS	QUI ?
Embiose		
Empathie animale		
Empathie anthéenne		
Empathie minérale		
Empathie végétale		
Intuition		
Rêve		
Soins de l'Âme		
Soins de l'Esprit		
Soins du Corps		

SURVIE	BONUS	QUI ?
Acrobatie		
Caravane		
Culture héossienne		
Culture nécrosienne		
Discrétion		
Éducation physique		
Monture		
Navigation		
Vie sauvage		
Vigilance		

NÉCROSE	BONUS	QUI ?
Armes humaines		
Biomorphie		
Cauchemar		
Contrebande		
Corruption		
Explosifs		
Fraude		
Harcèlement		
Larcin		
Pacte nécrotique		

SOCIAL	BONUS	QUI ?
Arpège		
Bluff		
Commerce		
Diplomatie		
Enseignement		
Langage primal		
Langues exotiques		
Psychologie		
Séduction		
Vie urbaine		

MAGIE	BONUS	QUI ?
Arcanes		
Conjuration		
Défense magique		
Enchantement		
Incandescence		
Invocation		
Maîtrise des Schèmes		
Régénération		
Transfert		
Voile		

COMBAT	BONUS	QUI ?
Armes à projectiles		
Armes de mêlée		
Armes lancées		
Armimales		
Engins de guerre		
Esquive		
Forcer		
Intimidation		
Pugilat		
Stratégie		

SHAAN RENAISSANCE

MEMBRES DU SHAANI

NOM (ABRÉVIATION)	DOMAINE/TRIHN

MODE DE DÉCISION : _____

ACQUIS

ACQUIS	PROPRIÉTAIRE(S)	BONUS

POUVOIRS

POUVOIRS	DÉTENTEUR(S)	DOMAINE	RANG	FRÉQUENCE	EFFET

MOTIVATIONS

MOTIVATIONS	PERSONNELLE /COLLECTIVE

PROTECTIONS

PROTECTIONS	CORPS	ÂME	ESPRIT

ÉQUIPEMENT COMMUN

CRÉDOS

SYMBIOSES

SYMBIOSES	COÛT	ACQUIS	FRÉQUENCE /DURÉE	DESCRIPTION
Langage	2 PXs	☐	Permanent	Connaître une langue inventée comprise par eux seuls
Localisation	4 PXs	☐	Permanent	Savoir à tout instant où se trouvent les autres
Perception	6 PXs	☐	Jour / 20 min.	Percevoir au travers des sens d'un autre, sentir ses émotions
Télépathie	8 PXs	☐	Permanent	Communiquer mentalement, portée de 1000 km
Matérialisation	10 PXs	☐	Jour / une Situation	Matérialiser un objet appartenant à un autre
Aura	12 PXs	☐	Jour / une Situation	Additionner leur niveau de SOCIAL pour une Action de groupe
Échange	14 PXs	☐	Jour / une Situation	Echanger son apparence, un Trihn, un Domaine, un Pouvoir, une Spécialisation, etc. avec un autre
Transfert	16 PXs	☐	Jour / une Situation	Echanger son corps avec un autre, mais pas son Esprit, ni son Âme
Téléportation	18 PXs	☐	Jour	Echanger sa place avec un autre ou le rejoindre

NOTES :