

NOM

SHAAN WORLD

RANG

Domaine max/3

BONUS DE LIGNÉE ET DE PEUPLE

● **+2 sur le Score** pour 1 énergie
1 fois par adversité

LIGNÉE

PEUPLE

JOUEUR-SE :

DATE :

TRAITS

LIGNÉE :

PEUPLE :

ARCHÉTYPE :

TEMPÉRAMENT :

RÔLE :

GENRE :

ÂGE :

TAILLE :

POIDS :

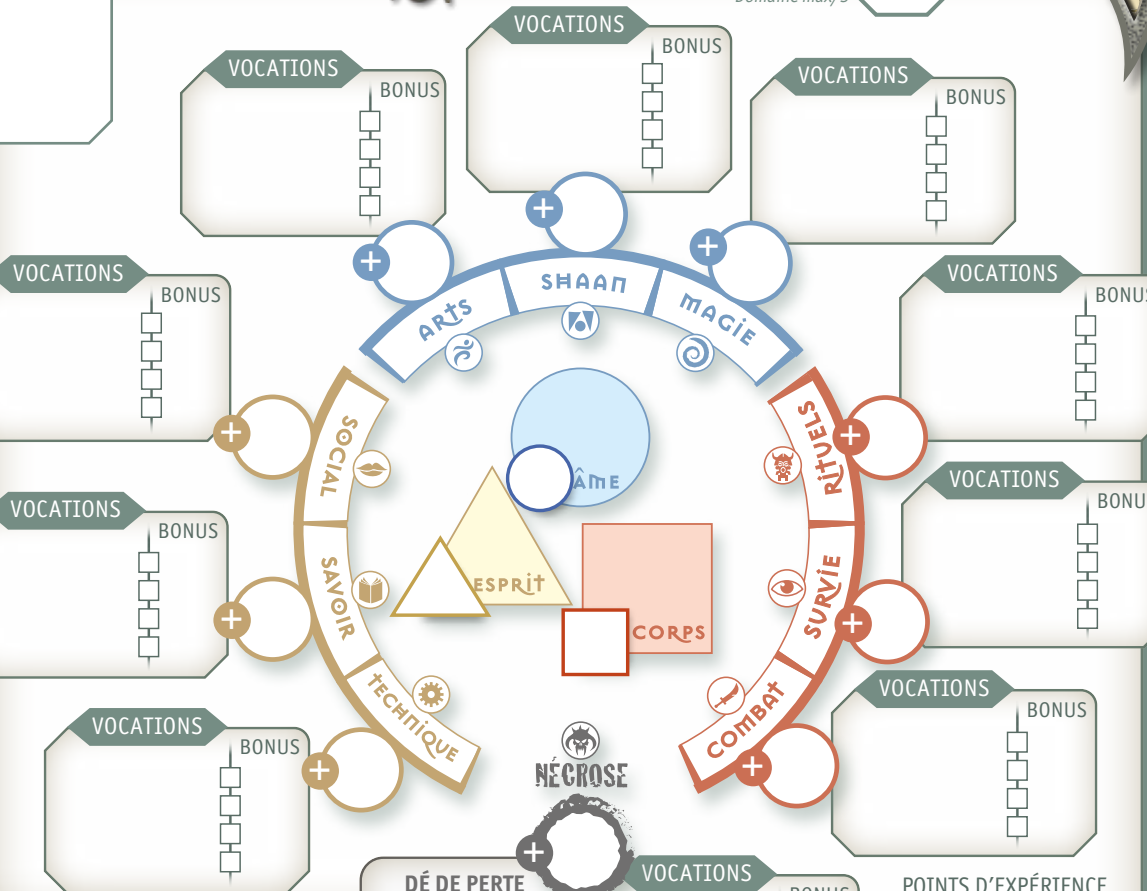
HISTORIQUE

ORIGINE :

RÔLE DURANT L'ENFANCE :

RUPTURE :

VÉCU :



QUÊTE EN COURS

DOMAINES :

ARMIMALES & ALLIÉS

LIEN	DOMAINES	LOYAUTÉ

DÉ DE PERTE

☠ (0) : Dégâts = 3
 Pair : Dégâts = 2
 Impair : Dégâts = 1
 9 : Pas de perte

PROTECTION

Rang cases de protection

Protection d'Esprit

Protection d'Âme

Protection de Corps

Acte héroïque : bonus +1D10 perte 1D10
 Sacrifice : bonus +1D10 x 2 perte 1D10 x 2

POUVOIRS (Domaines niv. 6/9/12/15)

1 pouvoir par acte
réactivation lors d'une régénération

Éclair de génie : +2 sur le dé d'action
 ○○○○

Clairvoyance : +4 sur le Score
 ○○○○

Coup de chance : Relancer les 4 dés
 ○○○○

Osmose : Puiser dans les 2 dés
 ○○○○

Anticipation : Ignorer un aléa
 ○○○○

Adaptation : Répartir les pertes
 ○○○○

Second souffle : Regagner 2 énergies
 ○○○○

OBJETS MYTHIQUES

DOMAINE : ÉNERGIE :

POUVOIR :

DOMAINE : ÉNERGIE :

POUVOIR :

DOMAINE : ÉNERGIE :

POUVOIR :

POSSESSIONS

RICHESSES

Score	15	20	25	30	35	40
Succès	1	2	3	4	5	6

- 1 - **Blessure grave**
-[rang] points de Corps
- 2 - **Confusion**
-[rang] points d'Esprit
- 3 - **Choc émotionnel**
-[rang] points d'Âme
- 4 - **Infection**
-[rang] pts dans votre énergie faible
- 5 - **Perte de confiance**
pas de gain de PX pour vous
à la fin de cette adversité
- 6 - **Perte de repères**
-1 niveau dans le Domaine ou
une des vocations utilisés à cet acte
- 7 - **Malédiction**
cochez tous vos pouvoirs
réactivez seulement [rang] pouvoirs
à la prochaine régénération
- 8 - **Dégâts matériels**
objet mythique, fétiche
ou légendaire détruit
(relancez si vous n'en avez pas)
- 9 - **Capturé par l'ennemi**
exfiltration en 1 acte pour vous
échapper, Diff.[rang] Dégâts +[rang]
- 0 - **Dommage collatéral**
-[rang] pts pour tous les persos
-1 Loyauté aux alliés et compagnons
+1 niveau en Nécrose

- +1PX par acte
- +3 PX pour une quête terminée
- +2 PX pour avoir aidé sur une quête
- +2 PX par échec personnel (victime)

Augmenter un Domaine de 1 :

[niveau visé] PX

Augmenter une vocation de 1 :

[niveau visé x 2] PX

Énergie = Domaine lié le plus fort
+ Domaine lié le plus faible

**Convertir un allié en compagnon
ou améliorer un compagnon** = 5 PX

(+1 Domaine, +1 pouvoir, +1 protection,
+1 vocation à +1)