

SHAAN 2

RACES & PEUPLES

Par Solaris

Race	+1	-1	Atout racial	Compétences + 1
Boréal	Corps - sensuel	relationnel	Vision nocturne (Corps + sensuel mètres)	Perception
Darken	Corps - relationnel	sensuel	Initiative + Âme (combat rapproché)	Intimidation
Delhion	Esprit - relationnel	sensuel	Plane dans les airs si déjà en hauteur	Aérologie
Feling	Âme - sensuel	personnel	Rituel d'Embiose : + Âme en points d'acquis.	Shaan
Kelwin	Esprit - sensuel	Corps	Initiative + Âme (combat à distance)	Métiers (manuel)
Mélodien	Âme - relationnel	Corps	+ relationnel d6 en argent de départ	Représentations
Nomoï	Âme - personnel	relationnel		Langage (Shèmes)
Woon	Corps - personnel	relationnel	Vision thermographique	Éducation physique
Ygwan	Corps - personnel	Esprit	Membres coupés repoussent (Âme + personnel jours)	Vie en nature
Humain	Esprit - personnel	Max 2 en Âme et sensuel	+ Répartir librement Esprit points de compétences à la création	Droit divin Compétence principale
Morphe	Corps - personnel	Max 2 en Âme et sensuel	Deux options à choisir	+2 compétence principale

Peuples	Compétences +1
Terres Brûlées	Aérologie
Sable	Légendes
Hautes Herbes	Équitation
Grands Arbres	Vie en nature
Forêts Blanches	Représentations
Glaces	Langage (Signes)
Montagne	Perception
Marais	Intimidation
Ciel	Armimales
Mer	Navigation

Milieu social	Compétence +1
Mal famé	Sécurité
Populaire	Vie en Nature ou Vie Urbaine
Esclave libre	Protocoles
Semi inférieur	Droit divin

Avec les bonus de races et de peuples, un personnage peut dépasser 1 point à la création dans certaines compétences.

Langages : héossien, langdiv (humain), boréal, darken, delhion, feling, kelwin, mélodien, nomoï, woon, ygwan, shèmes, signes, arpège...