

ESPRITS DE SHADOWRUN 5

ESPRIT	ATTRIBUTS													COMPÉTENCES							NOTES						
	PHYSIQUE				MENTAL				SPÉCIAL					Arme à distance exotique	Combat à mains nues	Combat astral	Course	Lancement de sort	Observation astrale	Perception		Vol					
	CONstitution	AGilité	REAction	FORce	VOLonté	LOGique	INTuition	CHArisme	CHAnCe	ESSEnce	MAGie	INITiative	INITiative Astrale														
Air	P-2	P+3	P+4	P-3	P	P	P	P	P/2	P	P	P x 2 + 4 + 2D6	P x 2 + 3D6	P	P	P	P		P	P							
Bête	P+2	P+1	P	P+2	P	P	P	P	P/2	P	P	P x 2 + 2D6	P x 2 + 3D6						P	P							
Eau	P	P+1	P+2	P	P	P	P	P	P/2	P	P	P x 2 + 2 + 2D6	P x 2 + 3D6	P	P	P					P	P					
Feu	P+1	P+2	P+3	P-2	P	P	P+1	P	P/2	P	P	P x 2 + 3 + 2D6	P x 2 + 3D6	P	P	P					P	P	P				
Homme	P+1	P	P+2	P-2	P	P	P+1	P	P/2	P	P	P x 2 + 2 + 2D6	P x 2 + 3D6					P	P		P	P					
Terre	P+4	P-2	P-1	P+4	P	P-1	P	P	P/2	P	P	P x 2 - 1 + 2D6	P x 2 + 3D6	P	P	P					P	P					
Homoncule	*	P-2	P-2	P	1	1	1	1	-	-	-	P + 1 + 1D6	-			P/2	P/2				P/2						* Constitution = Structure du matériau utilisé
Veilleur	-	-	-	-	P-2	P-2	P-2	P-2	-	-	-	-	P x 2 + 1D6			P/2	P/2				P/2	P/2					Les veilleurs n'ont pas de corps physique.

ESPRIT	POUVOIRS																					NOTES				
	Accident	Arme naturelle	Attaque élémentaire	Aura énergétique	Collage	Confusion	Contrôle animal	Contrôle climatique	Dissimulation	Engloutissement	Forme astrale	Garde	Influence	Manifestation	Matérialisation *	Mouvement	Nature duale	Peur	Psychokinesie	Recherche	Sapience		Sens amélioré	Sort inné	Souffle nocif	Venin
Air	X		O	O		X			X	X	X	O			X	X		O	O	X	X			O		+10 mètres par succès quand il sprint
Bête		O				O	X		O		X	O			X	X		X		O	X	X		O	O	Odorat et Oûie améliorés, Vision nocturne
Eau	O		O	O	O	X		O	X	X	X	O			X	X				X	X					Allergie (Feu, Grave), mouvement x 2 dans l'eau
Feu	X		X	X		X				X	X	O			X			O			X			O		Allergie (Eau, Grave)
Homme	X		X			X			X		X	X	X		X	O		O	O	X	X		O			Vision nocturne et thermographique
Terre			O		X	O			O	O	X	X			X	X		O		X	X					
Homoncule											X										X					Mouvement : x2 / x4 / +1
Veilleur													X							X	X					