

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					Les attributs physiques sont utilisés quand l'esprit est matérialisé. Sur le plan matériel, la vitesse de Marche est Agilité x 2 , celle de Course est Agilité x 4 . Les esprits peuvent se déplacer dans n'importe quelle direction, ignorant la gravité. Ils utilisent la compétence « Course » pour ajouter +2 mètres par succès.	
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	P			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	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					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					