

## CARACTERISTIQUES DES ESPRITS

ESPRIT	ATTRIBUTS													DEPLACEMENT			COMPETENCES										NOTES						
	PHYSIQUES				MENTAUX				SPECIAUX					Marche	Vol	Nage	Analyse astrale	Arcanes	Armes contondantes	Arme exotique à distance	Armes tranchantes	Art	Combat au corps à corps	Combat astral	Contresort	Esquive		Lancement de sorts	Perception	Vol			
	CONstitution	AGIilité	REAction	FORce	CHArisme	INTuition	LOGique	VOLonté	CHAnCe	ESSence	MAGie	INITiative Physique	Passes d'Initiative Physique																		INITiative Asrale	Passes d'Initiative Astrale	
<b>Air</b>	P-2	P+3	P+4	P-3	P	P	P	P	P	P	P	Px2+4	2	Px2	3		15/75		P	-	-	P	-	-	P	P		P	-	P	P	Les attributs physiques sont au minimum égaux à 1 quelle que soit la puissance de l'esprit. Dans l'astral tous les attributs sont égaux à la puissance de l'esprit.	
<b>Bêtes</b>	P+2	P+1	P+2	P+2	P	P	P	P	P	P	P	Px2+2	2	Px2	3	10/45			P	-	-	-	-	-	P	P		P	-	P	-		
<b>Eau</b>	P+2	P	P+2	P	P	P	P	P	P	P	P	Px2+2	2	Px2	3	10/25	30/75		P	-	-	P	-	-	P	P		P	-	P	P		
<b>Feu</b>	P+1	P+2	P+3	P-2	P	P	P	P	P	P	P	Px2+3	2	Px2	3		15/40		P	-	-	P	-	-	P	P		P	-	P	P		
<b>Homme</b>	P+1	P	P+2	P-2	P	P	P	P	P	P	P	Px2+2	2	Px2	3	10/25			P	-	-	-	-	-	P	P		P	P	P	-		
<b>Terre</b>	P+4	P-2	P+2	P+4	P	P	P	P	P	P	P	Px2+2	2	Px2	3	10/25			P	-	-	P	-	-	P	P		P	-	P	-		
<b>Veilleur</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	-	-	2	3				1	-	-	-	-	-	-	1		1	-	-	-		Puissance = 1
<b>Gardien</b>	P+1	P+2	P+3	P+2	P	P	P	P	P	P	P	Px2+1	2	Px2	3	15/40			P	-	P	P	-	-	P	P	P	P		P			La Magie des Ombres
<b>Guide</b>	P+3	P-1	P+2	P+1	P	P	P	P	P	P	P	Px2	2	Px2	3	10/25			P	P	-	-	-	-	P	P	P	P		P			La Magie des Ombres
<b>Plantes</b>	P+3	P-1	P+2	P+4	P	P	P	P	P	P	P	Px2	2	Px2	3	5/15			P	-	-	-	-	-	P	P	P	P		P			La Magie des Ombres
<b>Ouvrier</b>	P	P	P+2	P+2	P	P	P	P	P	P	P	Px2	2	Px2	3	10/25			P	-	-	-	-	P	P	P		P		P		La Magie des Ombres	

ESPRIT	POUVOIRS																							NOTES						
	Accident	Arme naturelle	Attaque élémentaire	Aura énergétique	Forme astrale	Chape d'ombre *	Collage	Confusion	Compétence *	Conscience	Contrôle animal	Contrôle climatique	Dissimulation	Divination *	Engloutissement	Garde	Garde magique *	Influence	Matérialisation	Mouvement	Peur	Psychokinésie	Recherche		Sens accrus	Silence	Sort inné	Souffle nocif	Venin	
<b>Air</b>	X	-	O	O	X	-	-	X	-	X	-	X	-	X	O	-	-	X	X	O	O	X	-	-	-	O	-	X : pouvoir principal O : pouvoir optionnel (un tous les 3 points de puissance) - : pouvoir non accessible * : pouvoir décrit dans La Magie des Ombres La matérialisation donne le pouvoir Immunité aux armes normales. Certaines traditions remplacent Matérialisation par Possession.		
<b>Bêtes</b>	-	O	-	-	X	-	-	O	-	X	X	-	O	-	-	O	-	-	X	X	X	-	O	X	-	-	O		O	Sens : Ouïe, Vision nocturne, Odorat
<b>Eau</b>	O	-	O	O	X	-	O	X	-	X	-	O	X	-	X	O	-	-	X	X	-	-	X	-	-	-	-		Allergie sévère au feu	
<b>Feu</b>	X	-	X	X	X	-	-	X	-	X	-	-	-	-	X	O	-	-	X	-	O	-	O	-	-	O	-		Allergie sévère à l'eau	
<b>Homme</b>	X	-	-	-	X	-	-	X	-	X	-	X	-	X	O	-	-	X	X	O	O	X	X	-	O	-	-		Sens : Vision nocturne, Vision thermographique	
<b>Terre</b>	-	-	O	-	X	-	X	O	-	X	-	-	O	-	O	X	-	-	X	X	O	-	X	-	-	-	-			
<b>Veilleur</b>	-	-	-	-	X	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	X	-	-	-	-		Présent uniquement dans l'astral	
<b>Gardien</b>	-	O	O	-	X	-	-	X	O	X	O	-	O	-	-	X	X	-	X	X	X	O	-	-	-	-	-		Compétence de combat	
<b>Guide</b>	-	-	-	-	X	X	-	-	-	X	-	-	X	O	X	X	O	X	-	O	-	X	O	-	-	-	-		Sens : Ouïe, Odorat, Vision nocturne ou Vision thermographique	
<b>Plantes</b>	O	-	-	-	X	-	-	O	-	X	-	X	-	X	X	X	-	X	O	X	-	O	-	X	-	O	-			
<b>Ouvrier</b>	X	-	-	-	X	-	X	-	O	X	-	-	O	-	-	-	-	O	X	X	-	O	X	O	-	-	-	Sens : Ouïe, Odorat, Vision nocturne ou Vision thermographique ; Compétence technique ou physique		