SHADOWRUN

PSEUDO

Magie

Initiative astrale :

Passes d'initiative :

TRADITION

Type :

Concept :

Combat :
Détection :
Santé :
Illusion :
Manipulation :
Drain :

Loge :

ESPRIT MENTOR

Totem :

Avantages :

Désavantages :

Concept :

COMPÉTENCES ACTIVES (MAGIE)

Nom de la compétence	*Ind.*	*Att.*	*Nom de la compétence*	*Ind.*	*Att.*
Sorcellerie (GC)		MAG	Analyse astrale		INT
Lancement de sorts		MAG	Arcane		LOG
Lancement de sorts rituel		MAG	Banissement		MAG
Contresort		MAG	Combat astral		VOL
			Enchantement		MAG
Conjuration (GC)		MAG			
Invocation		MAG			
Bannissement		MAG			
Contrôle d'Esprits		MAG			

FOCUS/FÉTICHES

Focus/Fétiches	Puiss.	Notes

ESPRITS

Esprit	Puiss.	Service	Lié

SORTILÈGES/POUVOIRS

Sort/Pouvoir	Ind.	Type	Portée	Durée	Effets	Drain