

LE GRIMOIRE

MANUEL DE LA THAUMATURGIE PRATIQUE, 15e EDITION, 2053



PAUL R. HUME



F959
CORPORATION

LE GRIMOIRE

Manuel de la Thaumaturgie Pratique, 15e édition, 2053



TABLE DES MATIÈRES

TABLE DES MATIÈRES	2
INTRODUCTION	6
LES TRADITIONS	8
Les Magiciens	10
Magie et société	11
L'enfant magique	11
Magie et religion	11
Magie et loi	12
Magie et monde des affaires	12
Le Who's Who de la magie	12
Mullins Chadwick	12
Arthur Garrett	13
Randall Grant.....	13
Daniel Coyote Hurlant	13
Akiko Kano	13
Arnold Ledbetter	13
Harold Jonathan Mason.....	13
Arthur Aigle Blanc	13
Ignaz Yablonski.....	13
Publications et réseaux d'informations	14
Manuel de la Thaumaturgie Pratique.....	14
Les débats de l'AAAT	14
Réseau de la Thaumaturgie des Affaires.....	14
Magicknet.....	14
La tradition hermétique	15
La tradition chamanique	16
LES ARTS	18
Enchantement	20
Préambule	20
Enchantement et Drain.....	20
Enchantement druidique.....	20
Matériel d'Enchantement	20
Talismans	20
Matériaux d'un Enchantement.....	20
Rassembler les matériaux	20
Raffiner les matériaux	21
Fabriquer un fétiche.....	21
Fabriquer du matériel pour rituels	21
Analyser un objet magique	21
Alchimie	22
Les arcanes	22
Obtenir un radical	22
L'orichalque	22
Focus	22
Focus Fétiche	22
Focus d'Esprits	23
Confection	23
Concevoir une formule	23
Base matérielle.....	24
Matériaux alchimiques	25
Test d'enchantement	25

Premier lien.....	25
Cumuler des Enchantements.....	25
Lier un Focus	26
Enchantements uniques	26
Druides	27
Totems	27
Chat sauvage.....	27
Chêne	27
Lune.....	27
Océan	28
Soleil.....	28
Wyrn.....	28
Fétiches	28
Cercles sacrés	29
Invocation	29
Règles particulières.....	29
Enchantement	29
Matériel d'Enchantement	29
Focus	30
Sacrifices humains	30
Champs magiques et magie druidique	30
Bardes de Cornouailles	30
Adeptes	30
Adeptes élémentalistes	30
Adeptes physiques	32
Pouvoirs supplémentaires.....	32
Sorcellerie rituelle	33
Lien matériel/symbolique	33
Conservation des échantillons.....	33
LES GRANDS MYSTÈRES	34
Initiation	36
Grades d'initiation	36
Avantages de l'initiation	36
Karma et initiation	36
Épreuves	37
Types d'épreuves	37
Métamagie	39
Orientation	39
Talents d'Orientation.....	39
Choix d'un talent d'Orientation	40
Test d'Orientation	40
Orientation et lancement d'un sort	40
Orientation contre le Drain	41
Orientation contre les malus	41
Activation	41
Rompre un sort activé.....	42
Contremagie	42
Protection	42
Camouflage	42
Camouflage Délibéré	43
Camouflage de Focus.....	43
Fixation	43
Préparation	43



Mise en place.....	44	Nombre de membres.....	55
Enchantement complémentaire.....	45	Restriction d'entrée.....	55
Fixer un Lien.....	45	Commandements des membres.....	56
Effets d'un sort fixé.....	46	Ressources, cotisations et employeurs.....	56
Sorts fixés et espace astral.....	46	Quelques groupes magiques.....	56
Utilisation de la Fixation.....	46	Les Sœurs d'Ariane.....	56
Geasa.....	47	L'Ordre Hermétique de l'Aurore Aurique.....	57
Obtention d'un geas.....	47	L'Unité de Recherche 12 Mitsuhama.....	57
Le choix du mage désabusé.....	47	Le Cercle des Docteurs Ours.....	57
Geas standards.....	48	Les Moonlight Thorns (Épines du Clair de Lune).....	57
Geas de situation.....	48	LES ENTITÉS.....	58
Geas de domaine.....	48	Esprits.....	60
Geas de jeûne.....	48	Formes des esprits.....	60
Geas gestuel.....	48	Forme Majeure.....	60
Geas d'incantation.....	48	Désagrégation.....	60
Geas de sacrifice.....	48	Guérison des esprits.....	61
Geas chamanique.....	48	Élémentaires.....	61
Geas de talisman.....	48	Esprits de la nature.....	61
Geas temporel.....	48	Domaines.....	61
Création de nouveaux geasa.....	50	Plusieurs esprits en un même domaine.....	61
Groupes magiques.....	50	Pouvoirs des esprits de la nature.....	61
Commandements.....	50	Alliés.....	63
Commandements individuels.....	51	Plans d'origine des alliés.....	63
Commandements de groupe.....	51	Pouvoirs des alliés.....	63
Coutumes.....	52	Déplacement tri-dimensionnel.....	63
Ressources d'un groupe.....	52	Immunité contre les armes normales.....	63
Luxe.....	52	Liaison sensorielle.....	63
Élevé.....	52	Liaison télépathique.....	63
Moyen.....	52	Manifestation.....	63
Faible.....	52	Occupation.....	63
Squatter.....	52	Sorcellerie.....	64
A la rue.....	52	Services rendus par les alliés.....	64
Employeurs.....	52	Garde astrale.....	65
Trouver un groupe.....	53	Augmentation du pouvoir.....	65
Intégrer un groupe.....	54	Résistance au drain.....	65
Fonder un groupe.....	54	Autres services.....	65
Élaborer un groupe.....	54	Conception d'un allié.....	65
But du groupe.....	55		

TABLE DES MATIÈRES

Apparence	65
Attributs	65
Compétences	65
Pouvoirs	65
Formule d'un allié.....	66
Rituel d'invocation	66
Rituel de changement	67
Perte d'un allié	67
Bannissement d'un allié	68
Veilleurs.....	68
Caractéristiques des veilleurs	69
Veilleurs et pistage astral.....	69
Fonctions remplies par les veilleurs.....	69
Couverture.....	?
Alarme	69
Chien de garde.....	70
Espion	70
Messager	70
Provocateur	70
Esprits indépendants	71
Naissance.....	71
Motivations	71
Bouffons	71
Ombres	71
Gardiens	71
Animus/Anima	71
Joueurs	71
Esprits indépendants et Karma.....	71
Noms secrets	72
Apprendre un nom secret.....	72
Lier un esprit indépendant.....	73
Autres utilisations des noms secrets	73
Énergie Spirituelle.....	73
Pouvoirs des esprits indépendants	74
Contremagie	74
Dissimulation d'aura.....	74
Domaine personnel.....	74
Forme animale.....	74
Forme humaine	74
Portail astral	74
Possession	75
Richesse	75
Sorcellerie	75
Vie cachée	76
Conception d'un esprit indépendant.....	76
Type de l'esprit	76
Attributs de l'esprit	76
Pouvoirs de l'esprit	77
Remplir les blancs.....	77
LES LIEUX.....	78
Espace astral.....	80
Corps astral.....	80
Les humains dans l'espace astral	80
Perception astrale	80
Projection astrale	80
Créatures duelles	80
Créations magiques	81
Créatures astrales.....	81
Autres entités	81
Les objets dans l'espace astral	81
Terrain éthéral.....	82
Information dans l'espace astral.....	82
Champs magiques (Règle optionnelle).....	83
Auras	83
Lecture d'aura.....	83
Combat astral	84
Initiative	84

Réserves de dés	85
L'armure dans l'espace astral	85
Moniteur de condition	85
Sécurité astrale	85
Barrages	86
Patrouilles astrales.....	86
Métoplans	87
Quête astrale	87
Géographie métoplanaire.....	87
Tests de quête	87
Le Gardien du Seuil	87
Métalieux	88
Types de quêtes	90
Durée de la quête	91
LES MENACES MAGIQUES	92
Créatures toxiques	94
Chamans toxiques.....	94
Totems toxiques	94
Esprits toxiques.....	94
Domaines toxiques	95
Chamans insectes	95
Le Nid	95
Invocation d'esprits insectes.....	96
Forme charnelle des esprits insectes	96
Forme véritable des esprits insectes	97
Esprit Reine	97
Esprits insectes à Nid	98
Esprits insectes solitaires.....	99
Indice de Danger.....	101
Danger toxique	101
Danger insecte	101
LES SORTS.....	102
Création d'un sort.....	104
Fonctionnement d'un sort.....	104
Puissance d'un sort	104
Sorts de Combat.....	105
Sorts de Détection.....	105
Sorts de Manipulation	106
Effets élémentaires.....	106
Acide.....	107
Choc.....	107
Eau.....	107
Feu	107
Foudre	107
Glace.....	107
Formule d'un sort.....	107
Inspiration.....	107
Définition de la formule.....	108
Utilisation de la formule.....	108
Invention de nouveaux sorts.....	109
Élaboration d'un sort	109
Exemples de création de sorts	116
L'artisanat du faiseur de sorts	116
Sorts de Combat.....	117
Sorts de Détection.....	117
Sorts de Santé	118
Sorts d'Illusion	118
Sorts de Manipulation	118
Liste des sorts	119
Sorts de Combat.....	119
Sorts de Détection.....	120
Sorts de Santé	121
Sorts d'Illusion	122
Sorts de Manipulation.....	123
Table des sorts.....	126

LE GRIMOIRE

SECONDE ÉDITION

Rédaction

Paul Hume

Textes additionnels

Tom Dowd
Mark Chaffe
Stephen Kenson
Christopher Kubasik
Carl Sargent

Développement

Tom Dowd

VERSION AMÉRICAINE

ÉDITION

Éditeur principal : Donna Ippolito
Éditeur assistant : Sharon Turner Mulvihill
Assistant : Diane Piron

PRODUCTION

Directeur artistique : Jeff Laubenstein
Responsable du projet : Joel Biske
Illustration de couverture : Tom Baxa
Maquette de couverture : Jeff Laubenstein
Illustrations : Joel Biske, Jim Nelson, Jeff Laubenstein, Dana Knutson
Karl Waller, Janet Aulisio, Dell Harris, Mike "Troll Boys" Nielsen
Mike Medynsky, Tony Szczudlo
Maquette U.S. : Tara Gallagher, Carol Brozman, Mark Ernst
Mise en forme U.S. : Ernesto Hernandez

VERSION FRANÇAISE

Traduction

Guillaume Fournier

Directeur de collection

Henri Balczesak

Corrections et relecture

Jean-Jacques Bobineau et Dominique Balczesak

Réalisation technique

Guillaume Rohmer avec la collaboration de la SARL InEdit

Une partie des textes contenus dans ce livre provient de la première édition du **Grimoire**, du **London Sourcebook**, et/ou du supplément **Universal Brotherhood**.

Une fois encore, un grand merci au réseau informatique GENie et à ses utilisateurs.

Edition Française par JEUX DESCARTES, 1 rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15, sous licence de FASA. Edition et dépôt légal Mars 1994. Imprimé au Portugal par SIG 2685 Camarate.

ISBN : 2-70408-0070-3

SHADOWRUN ®, la MATRICE ® et le GRIMOIRE SECONDE ÉDITION ™ sont des marques déposées par FASA Corporation.
Copyright 1994 FASA Corporation. Tous droits réservés.





INTRODUCTION

***C'est dorénavant la magie qui orientera le cours de l'histoire ;
de cela nous pouvons être certains.***

- Newslines, programme 398, 12 février 2028

Le **Grimoire** est le manuel de magie du jeu **Shadowrun**. Son contenu vient prolonger et approfondir les règles de base de la magie publiées dans **Shadowrun**. Comme toutes règles additionnelles, le Maître de Jeu doit les examiner en accord avec ses joueurs avant de décider si, oui ou non, il les intégrera dans son jeu. Comme toujours, il est libre d'adapter ou de modifier les règles à sa convenance.

Publié à l'origine en 1989 en complément de la première version des règles de **Shadowrun**, le **Grimoire** a été réécrit pour être en conformation avec la deuxième édition du jeu. Une grande partie du matériel présenté dans le premier **Grimoire** se trouve maintenant intégrée dans **Shadowrun**. Les textes qui restent spécifiques au **Grimoire** ont été clarifiés, mis à jour et complétés. Toute référence aux règles de base de **Shadowrun** dans le **Grimoire** s'applique à la seconde édition des règles (abrégée par la suite en **SRII**).

Par plusieurs aspects, le **Grimoire** présente des modifications importantes du système de magie de **Shadowrun**. Les règles d'**Enchantement** et de **Création d'un sort** ont été réécrites et complétées. Il en va de même pour les chapitres traitant des esprits élémentaires et des esprits de la nature, qui proposent trois nouveaux types d'esprits : les veilleurs, les alliés et les esprits indépendants.

Le **Grimoire** comporte également des chapitres sur l'**Initiation** magique, la **Métamagie**, les **Groupes magiques**, les **Quêtes astrales**, et les **Métoplans**. De nouveaux adversaires magiques apparaissent sous la forme d'**esprits** et **chamans toxiques**, et d'**esprits** et **chamans insectes**. Le supplément s'achève enfin par une **Liste des sorts** étendue et une **Table des sorts** mise à jour.

Amusez-vous bien !

INTRODUCTION



LES TRADITIONS

***Nous ne sommes pas des gens. Nous sommes des magiciens.
Les gens n'ont pas envie de payer le prix nécessaire pour suivre
la même voie que nous.***

***- "Les séminaires de Beachwalk", Soror Het Heru, Santa Monica,
Californie, 1989***

Les traditions magiques, les voies suivies par les magiciens, sont diverses et variées. Être magiquement actif est un état qui défie presque la description. Que peut-on distinguer par les yeux de la magie ? Comment apparaissent les rues, les forêts, les gens, à celui qui sait *voir* ?

Choisissez votre voie, suivez-la et découvrez les réponses par vous-même.



LES MAGICIENS

Qu'est-ce qui fait d'un homme un magicien ?

Interrogez un mage : "L'étude. La pratique. La volonté. Des années de discipline pour changer le don en pouvoir."

Interrogez un chaman : "Quand parlent les esprits, tendez l'oreille à leur langage pour entendre le pouvoir, et dansez sur cette musique en harmonie avec votre totem. C'est une danse que le chaman effectue tout au long de sa vie."

Ou interrogez une *wiccan*, un *hougan* vaudouisant, un *miko* shintoïste, un... Bref, demandez à dix magiciens ce qui fait d'eux ce qu'ils sont, et vous obtiendrez treize réponses différentes.

Cet ouvrage n'est pas un manuel d'apprentissage de la magie, pas plus qu'il ne prétend définir quelles techniques sont valides et quelles croyances ne sont que superstitions. Cette prise de bec stérile se poursuit depuis des siècles et l'Éveil n'a fait que compliquer les choses. Aujourd'hui, il est possible pour un gosse des Barrens de pulvériser un docteur en thaumaturgie diplômé de Texas A & M & M, en faisant appel à ses capacités latentes et à une demi-douzaine de sorts trouvés dans un grimoire pirate. Alors, lequel a reçu la meilleure formation ?

Mais le pauvre mage et le gosse des rues ont ceci en commun : ils ont tout deux fait de la magie l'élément le plus important de leur vie. Ils lui ont consacré la majeure partie de leur temps et de leur énergie. Voilà ce qui fait un magicien, et tout le reste n'est que bavardage.

Les joueurs de **Shadowrun** incarnant des magiciens comprennent rapidement la réalité de cette assertion. Le Karma est, en effet, d'un intérêt vital pour eux. Les autres personnages accumulent le Karma, augmentent quelques Compétences et tâchent d'en mettre un peu de côté sur le grand crédit karmique pour sauver leurs fesses quand une Shadowrun tourne au vinaigre.

Mais pas les magiciens, mec. Ils doivent dilapider leur Karma pour apprendre de nouveaux sorts (voir **Shadowrun**, page 132). En utilisant un grimoire, et tout spécialement celui-ci, ils en dépensent encore pour invoquer des esprits plus puissants, lancer des sorts plus efficaces et pénétrer au cœur des mystères de la magie par le biais de l'initiation. Pourquoi les magiciens attachent-ils autant d'importance au Karma ? Parce que la force vitale et la chance d'un vrai magicien - son Karma, en d'autres termes - conditionnent ses actions.

Le joueur choisissant d'incarner un personnage magicien doit conserver plusieurs points à l'esprit.

Tout d'abord, aucun magicien valant son pesant de cacahuètes ne saurait exceller dans d'autres domaines que le sien. A moins que le personnage ne jouisse d'une chance exceptionnelle, la magie ne fera qu'une bouchée de son Karma et de ses nuyens. Les magiciens qui se brûlent les ailes et commencent à dévaler la pente peuvent limiter les dégâts grâce à l'initiation (une nouvelle option pour les magiciens). A moins qu'ils ne finissent la tête pleine d'une connaissance magique qu'ils ne savent plus vraiment utiliser.

Ensuite, les magiciens représentent une infime minorité au sein de la population. Seul 1 % de la population mondiale peut employer la magie. Une partie de ces gens n'utilisent qu'une magie

mineure, d'autres ne reçoivent jamais la formation adéquate ou deviennent fous en essayant d'accepter ce qu'ils sont. Officiellement, il y aurait entre trois et quatre millions de magiciens capables, entraînés et compétents à travers le Sixième Monde. Mais certains rapports laissent entendre que le pourcentage augmenterait à chaque génération. Son caractère exceptionnel fait du magicien un homme recherché, mais aussi un homme craint. Il est Différent, avec un D majuscule. Un mage corporatiste, par exemple, peut se permettre un comportement qui provoquerait le renvoi - voire la disparition - d'un costard ordinaire. Les magiciens ne courent pas les rues et les corporations se contentent de ce qu'elles trouvent. D'un autre côté, elles veillent sur leurs magiciens avec une jalousie féroce, les dressant les uns contre les autres pour mieux les contrôler, car aucune compagnie ne peut s'accommoder des têtes brûlées.

La plupart des gens passent leur vie entière sans voir un magicien de près ni assister au lancement d'un seul sort. Ce qu'ils savent de la magie se résume à ce qu'ils apprennent par les films tridéo et les puces de simsens, où les magiciens sont, soit des sex-symboles,

soit des personnages comiques ou de grands méchants qui lancent des sorts mortels sans se fatiguer. Dans leur ignorance, les gens imaginent les magiciens comme des sortes de super-mecs pouvant rôti leurs ennemis en clignant de l'œil.

Enfin, le magicien vit dans un univers que les personnes ordinaires ne peuvent tout simplement pas comprendre. Il perçoit des choses que les autres ne sentent pas. Les règles qui régissent sa vie enverraient tout autre que lui dans une cellule capitonnée, bourré jusqu'aux yeux de tranquillisants. Le monde des magiciens est bien solitaire. Rien d'étonnant alors à ce que les magiciens tendent à se regrouper pour prendre un verre, traiter des affaires ou connaître le plaisir, chaque fois qu'ils le peuvent... S'ils le peuvent.



MAGIE ET SOCIÉTÉ

Depuis l'Éveil, la société hautement technologique des années 2050 a dû apprendre à mener ses affaires courantes en tenant compte de la magie. La médecine, les arts, la loi et les affaires, sans parler de la religion, ne sont que quelques-uns des domaines les plus affectés par le Grand Changement.

Plus de 40 ans après le Changement, les pouvoirs magiques ne suffisent plus à propulser un homme sur le devant de la scène, pas plus qu'un procès pour crime magique ne fait encore la une des quotidiens.

Ce chapitre se propose d'examiner l'influence de la magie sur la vie des années 2050.

L'ENFANT MAGIQUE

Le don magique se manifeste généralement à l'âge de la puberté ou immédiatement auparavant, entre dix et douze ans pour la plupart des humains et métahumains, mais parfois dès l'âge de huit ans pour certaines races éveillées. Les cas d'enfants magiquement actifs avant cet âge sont rares. Certains commencent par manifester spontanément leurs pouvoirs sous l'effet du stress. Tel enfant rendu furieux, par exemple, lancera soudain un sort de faible intensité, ou "l'ami invisible" de tel autre deviendra tout d'un coup visible. Beaucoup de futurs adeptes physiques découvrent leurs talents dans les bagarres de gosses ou les disciplines athlétiques.

L'aura d'un enfant magique est révélatrice de son pouvoir, mais son potentiel magique est difficilement appréciable avant que le pouvoir ne devienne actif. Par la suite, l'aura de l'enfant est clairement celle d'un magicien. Certains experts affirment savoir distinguer un jeune magicien entraîné d'un magicien qui ignore encore son potentiel.

Dans les tribus des NAO comme dans les sociétés corporatistes ou les cultures évoluées, les enfants sont soumis à une surveillance étroite. Ceux qui montrent des prédispositions à la magie sont adulés et reçoivent une formation magique, en tant qu'apprentis auprès du chaman de la tribu ou comme étudiants en sciences occultes à l'école et à l'université. Les motifs conduisant à cette formation sont très divers. Les tribus respectent le pouvoir magique et veillent à ce qu'il soit correctement canalisé. Les corporations souffrent d'un manque chronique de magiciens et sont toujours prêtes à financer les études d'un mage à gages habile et reconnaissant.

Les enfants magiques nés dans d'autres milieux connaissent un sort variable. Certains grandissent sans jamais s'apercevoir qu'ils sont capables d'employer la magie. D'autres sont éduqués dans la croyance que la magie et les autres phénomènes liés à l'Éveil sont d'essence maléfique, et bloquent inconsciemment leur talent. Un tel refoulement peut rendre impossible l'apprentissage de la magie, une fois l'enfant parvenu à l'âge adulte. Les gosses des rues, eux aussi, peuvent grandir sans rien connaître de leur pouvoir. Ceux qui le découvrent d'une façon ou d'une autre se font généralement repérer par des chasseurs de têtes corporatistes et parviennent ainsi à sortir du ruisseau. Les autres vont chercher l'enseignement d'un magicien des rues et utilisent leurs pouvoirs dans leur secteur natal, pour le meilleur ou pour le pire.

Dans les cas extrêmes, certaines communautés reculées ont mis à mort les enfants magiques qui montraient des "pouvoirs surnaturels". Après la fin de la période d'hystérie qui a immédiatement suivi l'Éveil, de tels lynchages sont devenus de plus en plus rares.

MAGIE ET RELIGION

La première réaction des principales religions confrontées à l'Éveil a été un choc profond. Bien que quelques leaders religieux se soient alors comportés comme au jour de l'Apocalypse, la

plupart des religions sont parvenues à accepter la situation d'une façon saine et humaine.

Le Christianisme, en particulier, a connu certaines difficultés avec la résurgence de la magie sur Terre. Depuis des siècles, les églises chrétiennes présentaient la magie comme un savoir interdit, une vaine tentation du Malin. En 2024 pourtant, le pape Jean XXV, chef de l'Église Catholique Romaine, a rédigé l'encyclique *In Imago Dei* ("A l'Image de Dieu"), qui apporte les modifications suivantes à la doctrine officielle :

- Les métahumains possèdent une âme et peuvent atteindre le salut. La discrimination envers les métahumains n'est pas chrétienne.
- Les pouvoirs magiques ne sont pas démoniaques par nature. A l'instar des autres talents humains, ils peuvent être utilisés pour faire le mal comme pour faire le bien.
- Les esprits sont des manifestations vivantes de la nature. Ainsi, l'invocation n'est pas en soi un acte démoniaque.

En développant ce dernier point, le pape Jean XXV a déclaré que l'invocation remettait en cause tant de questions de foi et de doctrine qu'un catholique ne pourrait pas s'y adonner sans autorisation expresse de l'Église. Le Vatican n'accorde de telles autorisations qu'aux membres du clergé, et uniquement dans des circonstances exceptionnelles.

La plupart des églises chrétiennes suivent les directives du Vatican. Mais certaines sectes, notamment l'Unitarisme, adoptent une position plus libérale. Seules les sectes fondamentalistes les plus rigides continuent à tenir en horreur la magie, les esprits et l'Éveil.

Les trois principales branches du Judaïsme ont admis que les phénomènes magiques pouvaient provenir du Seigneur. Les Juifs orthodoxes limitent l'usage de la magie à la guérison et la défense contre les sorts hostiles et les esprits. Certaines sectes ésotériques ultra-orthodoxes, avec leur tradition cabalistique et leurs *tzaddikim* faiseurs-de-miracles, n'observent pas ces restrictions. Les Juifs conservateurs ou réformés n'ont pas de limitations concernant la magie. Les trois branches du Judaïsme proscrivent, cependant, toute activité magique durant le jour du Sabbat. Naturellement, les trois confessions considèrent l'usage malveillant de la magie comme un péché. Le Judaïsme ne fait aucune discrimination envers les métahumains.

Dans le monde islamique, le retour de la magie rappelle les grands jours de la tradition magique mauresque en Espagne et en Afrique du Nord, à l'époque du rayonnement des magiciens et des alchimistes arabes. Aujourd'hui, les arts magiques sont acceptés et largement étudiés par les Fils de l'Islam. Il existe une certaine discrimination envers les métahumains dans les pays sunnites, mais il s'agit plus d'un problème social que religieux.

La secte islamique des Shiites, plus conservatrice, maintient que le Coran interdit les pratiques magiques. La magie demeure un crime capital en pays shiite. Les métahumains y sont à peine tolérés. Les orks et les nains, en particulier, sont considérés comme des créatures maudites, et les lynchages sont monnaie courante.

L'Hindouisme, le Bouddhisme et le Shintoïsme, les grandes religions de l'Orient, adoptent une position neutre à l'égard de la magie. En fait, certaines sectes parmi les plus mystiques comptent de nombreux magiciens dans leurs rangs. Le rejet des métahumains en Extrême-Orient est davantage un phénomène social que religieux ; les Hindous des castes supérieures sont particulièrement mal disposés envers les métahumains.

Ces dernières années ont vu l'émergence de nouvelles religions, certaines plus portées que d'autres sur la magie. En Amérique du Nord, l'Église de la Grande Terre, Inc., a débuté comme une sorte d'assemblée réunissant chamans urbains, wiccans, éco-activistes

et autres personnes aux idées similaires. Le groupe adopte une attitude libérale et panthéiste mais tend vers le culte de Gaïa, la Déesse-Mère. Leur service religieux mêle de façon originale des rites protestants américains traditionnels et des rituels typiquement chamaniques.

Une autre religion "nouvelle" qui s'est développée rapidement est la Confrérie Universelle, qu'on retrouve dans les deux Amériques et en plusieurs régions de l'Europe. Cette secte qui compte plusieurs centaines de milliers de membres rien qu'en Amérique du Nord enseigne à ses adhérents une discipline mentale d'auto-réalisation, complétée par une aide financière, un emploi, une éducation, des œuvres charitables et autres services similaires. Les grandes messes de la Confrérie sont réputées pour leurs effets bénéfiques sur les croyants comme sur les visiteurs. Quoique la Confrérie Universelle ne soit pas ouvertement orientée vers la magie, elle encourage les membres qui en sont capables à développer leur potentiel.

MAGIE ET LOI

La nature même de la magie a rendu inévitable l'élaboration d'une législation adaptée. Jusqu'ici, les États Unis Canadiens et Américains (UCAS) et les États Américains Confédérés (CAS) ont promulgué des lois concernant les conséquences des actes magiques. Les projets de loi conçus pour réglementer la magie elle-même n'ont pas été votés, et les cours de justice les ont dénoncés comme étant illégaux et contraires à la Constitution. Cependant, les points suivants sont aujourd'hui fermement établis dans la législation.

Un crime commis par l'intermédiaire de la magie est toujours considéré comme un acte prémédité. Tuer une personne en utilisant la magie constitue un meurtre au premier degré, à moins qu'il soit possible de retenir la légitime défense ou d'autres circonstances atténuantes.

Les actes criminels commis par un esprit sont à la charge du magicien qui l'a invoqué.

Les UCAS et les CAS retenant l'essentiel des amendements de 1791 à la Constitution de 1787 dans leur système juridique, les méthodes de détection magiques telles qu'un sort Analyse Psychique ne peuvent pas être employées pour fournir des preuves ; cela constituerait une violation du Cinquième Amendement, qui établit qu'un suspect n'est pas obligé de répondre aux questions susceptibles de l'incriminer. Cependant, la lecture d'une aura pour établir le lien avec un Focalisateur de Sort employé à des fins criminelles est une procédure aussi courante que la vérification des empreintes digitales ou de l'empreinte génétique.

Les cours de justice sont nombreuses à faire appel à un expert magico-légal dont la position est analogue à celle d'un médecin légiste. Quand le témoignage d'un expert sur des conditions et des méthodes magiques est présenté comme pièce à conviction, il est toujours soumis à l'approbation d'un magicien assermenté. Ceci comprend les preuves que l'on ne peut se procurer que sur le plan astral.

Les preuves spectrales, c'est-à-dire fournies par des esprits, n'ont aucune valeur légale.

Dans le domaine du droit civil, un débat acharné se poursuit depuis des années à propos des copyrights magiques. Selon les statuts actuels, l'inventeur d'un nouveau sort peut déposer sa formule et toucher des droits sur le produit de sa vente ou de sa distribution. En pratique, cette loi lui permet de poursuivre un éditeur qui piraterait sa formule pour la distribuer à grande échelle. Bien que le lancement d'un sort à partir de sa formule écrite constitue théoriquement une violation de copyright, il est presque impossible de prouver la fraude, car le sort lui-même est considéré comme une manifestation de la loi naturelle et ne saurait donc être breveté. Pour lutter contre le piratage, la plupart

des inventeurs de sorts et particulièrement dans les milieux corporatistes n'ont guère qu'une solution : garder secrète la formule des nouveaux sorts. Les mystères de la magie forment, désormais, une branche florissante de l'espionnage industriel.

Le terme "droit corporatiste" a pris un double sens dans les années 2050. Il désigne à la fois le droit des affaires et la législation particulière adoptée par chaque corporation à l'intérieur de sa juridiction. Depuis les décisions extra-territoriales du début du XXI^e siècle, les corporations peuvent choisir de poursuivre les criminels selon leur propre code pénal. En fonction de la corporation, ce qui serait un délit mineur ou une simple infraction dans la procédure ordinaire peut devenir une trahison, voire un crime capital. Quant aux crimes magiques, ceux qui sont commis par des magiciens corporatistes donnent rarement lieu à une enquête, alors que ceux commis par des magiciens étrangers au détriment de la corpo sont sévèrement punis. A moins, naturellement, que les agents de la sécurité n'aient envoyé le fauteur de troubles magiques comparaître devant un plus grand Juge...

MAGIE ET MONDE DES AFFAIRES

La magie ne trouve d'applications directes qu'aux deux extrémités du spectre des affaires. D'un côté, la magie vient soutenir certaines industries relativement triviales comme la mode et les spectacles. Aussi riches ou importants que puissent être de tels marchés, ce ne sont pas les magiciens d'un salon Rubinstein ou de la branche effets spéciaux d'Industrial Light & Magic™ qui vont bouleverser l'économie mondiale. D'un autre côté, la magie participe aux expérimentations les plus coûteuses et les plus délicates de la recherche en technologie de pointe. C'est particulièrement vrai dans le domaine de la recherche biologique, mais les techniques magiques trouvent aussi des applications dans les sciences physiques. Les rituels mis en œuvre demandent un mélange subtil de magie et de théorie ésotérique scientifique que seule une poignée de théoriciens occultistes est à même d'appréhender. Ce n'est pas un hasard si ces grosses têtes à double entrée sont les cibles de prédilection des enlèvements entre corpos. Très franchement, un P.D.G. se remplace beaucoup plus aisément qu'un de ces petits génies.

L'influence la plus remarquable de la magie dans le monde des affaires est à chercher dans le domaine de la sécurité corporatiste. De même que la technologie matricielle a déclenché une course aux armements entre deckers et spécialistes des banques de données, les corporations ont dû se doter de magiciens avant que ces "enf... d'éco-tarés et autres sympathisants extrémistes des NAO" ne s'organisent suffisamment pour pouvoir leur nuire.

La réussite des corporations et des cadres qui se sont frayés un chemin jusqu'au sommet à grand renfort de magie a clairement montré l'avantage d'une force de frappe occulte dans la course au pouvoir. Aztechnology est l'exemple même de la réussite d'une corporation employant la magie et pratiquant une politique commerciale impitoyable.

LE WHO'S WHO DE LA MAGIE

Les éminents universitaires et magiciens présentés ci-dessous ont chacun, à leur manière, fait progresser la compréhension de la magie et la connaissance des pouvoirs et talents de ceux qui la manipulent. Certains, tel Daniel Coyote Hurlant, ont changé la face du Monde Éveillé. D'autres ont permis aux magiciens, non seulement de survivre, mais aussi de s'épanouir dans une société transformée.

MULLINS CHADWICK

Né le 23 avril 2008, le sociologue Mullins Chadwick fait autorité dans le domaine de l'Éveil et de ses effets sur la culture moderne.

Il a obtenu une licence de littérature en 2029 à l'Université de Californie, Berkeley, et un doctorat d'anthropologie en 2031 à l'Université de l'Ohio. En 2045, il est devenu professeur à temps plein à l'Université de Harvard.

Chadwick a fréquemment et ouvertement critiqué les personnes qui pratiquaient la discrimination à l'encontre des races métahumaines. S'appuyant sur sa connaissance du folklore, de la religion comparée et de l'anthropologie culturelle, Chadwick plaide vigoureusement pour l'union de toute l'humanité et n'hésite pas à dénoncer ceux qui se mettent en travers de son chemin.

Entre autres prix, Mullins Chadwick a remporté le Campbell Fellowship de l'Institut Mythologique en 2039 et le prix Pulitzer en 2041 pour son ouvrage intitulé : *La Tribu des Singes : Manuel de Survie à l'Intention des Bipèdes Redressés* (Putnam-Izumo, New York, 2041). Son dernier livre *Debout ! Vous vivez dans un Monde Éveillé !* (Putnam-Izumo, New York, 2047), a été encensé par la critique.

ARTHUR GARRETT

Né le 18 octobre 1996, Arthur Garrett a suivi des études dans les universités de Harvard et Oxford avant de passer son doctorat à l'UCLA en 2036. Actuellement président du Département des Sciences Occultes à l'UCLA, Arthur Garrett est largement considéré comme l'un des académiciens les plus influents dans le domaine des études de magie. Depuis 2042 et sa nomination à ce poste, les crédits alloués aux sciences occultes ont atteint des sommets vertigineux.

RANDALL GRANT

Randall Grant est né en 1992 et a obtenu son doctorat à MITM en 2036. Il est l'un des premiers théoriciens thaumaturgistes, ces personnes douées d'une connaissance remarquable de l'art et de la théorie magique, mais qui ne possèdent aucun pouvoir. Grant a toujours combattu les thèses des "matérialistes" selon lesquels la magie pourrait s'expliquer par l'hystérie, les pouvoirs psychiques et d'autres éléments des sciences naturelles. Appuyant l'essentiel de sa théorie sur les travaux de Kano et d'Aigle Blanc (voir plus bas), Grant est parvenu à la conclusion que la source de la magie se trouvait au delà de l'univers pré-Éveil. Cette hypothèse a fait de Grant une figure de proue de l'école de pensée "Ce que c'est."

Grant est mort le 19 mai 2050, apparemment tué par un déséquilibré. Aujourd'hui pourtant, les autorités inclinent à penser que le coupable serait plutôt un membre de l'Alamos 20 000 qui aurait voulu empêcher Grant de révéler le lien entre l'organisation terroriste et le Dr. Armand Duplessis, chef de file des matérialistes.

DANIEL COYOTE HURLANT

Né Daniel Coleman en 1991 dans une réserve du Nevada, Daniel Coyote Hurlant a fait partie très tôt du Mouvement Souverain Amérindien (MSA). On ignore presque tout de la jeunesse de cet homme devenu par la suite le prophète de la Grande Danse Fantôme.

En 2011, sous le nom de Coyote Hurlant, Daniel a prétendu avoir reçu une vision dans laquelle le Grand Esprit lui aurait révélé le vrai pouvoir de la Danse Fantôme. La veille de Noël, grâce à la magie de la Danse Fantôme, Coyote Hurlant a libéré des centaines d'Américains d'Origine détenus dans un centre de rééducation à ultra haute sécurité près d'Abilene, au Texas. Il a conduit son peuple vers la liberté, et comme la nouvelle de son pouvoir se répandait, des soulèvements ont éclaté dans d'autres centres de rééducation un peu partout en Amérique du Nord.

Coyote Hurlant a ensuite quitté la scène publique jusqu'en 2014, date à laquelle il a annoncé la formation des Nations des Américains d'Origine. Après la reconnaissance officielle des NAO et la ratification du Traité de Denver en 2018, il a été élu président du Conseil Tribal Souverain, à la tête des NAO, et a conservé ce poste jusqu'à la sécession des Tsimshian en 2037. Désabusé par

les querelles qui divisaient les tribus, Coyote Hurlant s'est ensuite retiré de la vie publique. On ignore où il se trouve actuellement.

AKIKO KANO

Née en 2001, Akiko Kano a suivi des études à l'Université Impériale de Tokyo, avant d'obtenir son doctorat de métaphysique à l'Institut Technique de Californie en 2028. Kano a co-dirigé l'Étude des Phénomènes Magiques de l'UCLA (2031-2035) avec Arthur Aigle Blanc. Le projet de l'UCLA représentait la première tentative rigoureuse de cataloguer les pouvoirs magiques pour en tirer les bases d'une théorie de la magie. Les deux universitaires ont remporté un prix Nobel en 2036 avec leur Théorie Kano-Aigle Blanc des Phénomènes Métaphysiques. La carrière remarquable de Kano a fait d'elle une chamane hautement respectée.

ARNOLD LEDBETTER

Le très populaire Arnold Ledbetter est né en 1992. Il est devenu célèbre grâce à ses fameuses campagnes de financement tridéo, au cours desquelles il vend des objets prétendument magiques et prononce des bénédictions à travers les ondes. Un important réseau de chaînes tridéo transmet son émission "L'Heure du Magicien." Chaque émission prêche un message anti-scientifique et anti-technologique, émaillé de toutes sortes de fadaises pro-métahumaines. Les sujets qui reviennent le plus fréquemment sont l'éducation chamanique, les textes magiques pré-Éveil et l'existence du continent perdu de l'Atlantide.

HAROLD JONATHAN MASON

Né en 2002, Harold Jonathan Mason a participé à la création de l'Ordre Métahumain des Occultistes, Sorciers et Enchanteurs (OMOSE), une association consacrée au progrès de la médecine dans le domaine de la métahumanité. Mason est entré à l'UCLA en 2020, s'est gobelinisé en 2021 et a quitté l'université peu de temps après. Franc défenseur des droits des métahumains, Mason a été impliqué dans plusieurs agressions magiques contre des dirigeants du policlub Humanis. Aucune plainte n'a jamais été déposée contre lui.

Mason est mort en 2050, à l'âge de 48 ans.

ARTHUR AIGLE BLANC

Né en 1998, Arthur Aigle Blanc a fait ses études à l'UCLA avant de décrocher son doctorat en 2034. Avec Akiko Kano, il a co-dirigé l'Étude des Phénomènes Magiques de l'UCLA (2031-2035), première tentative rigoureuse de cataloguer les pouvoirs magiques pour en tirer les bases d'une théorie de la magie. Aigle Blanc et Kano ont reçu le prix Nobel en 2036 pour leurs travaux, la Théorie Kano-Aigle Blanc des Phénomènes Métaphysiques.

Mage de terrain, Aigle Blanc a peut-être participé à la Grande Danse Fantôme de 2017.

IGNAZ YABLONSKI

Ignaz Yablonski est né le 7 janvier 1991 en Pologne, à Varsovie. La même année, sa famille émigrerait aux États-Unis d'Amérique. Yablonski a étudié la médecine avant d'entrer comme pathologiste au Département de Santé Publique de Seattle, en 2021. Avec plusieurs de ses collègues, il a établi que la gobelinisation n'était pas d'origine infectieuse. En 2032, il a été nommé à la tête de l'institut médico-légal de Seattle.

Après avoir complété sa formation à l'université Pacific en 2041, Yablonski a accepté le tout nouveau poste de directeur du département magico-légal. Le département s'occupe de toutes les affaires criminelles où la magie est impliquée.

Yablonski a la réputation d'un enquêteur d'une honnêteté scrupuleuse et d'une rare persévérance. Bien que ses pouvoirs magiques soient limités, sa connaissance de la théorie magique est sans égale.

PUBLICATIONS ET RÉSEAUX D'INFORMATIONS

Les services d'informations suivants se consacrent à l'actualité du monde des magiciens. Chacun d'eux s'adresse à un public particulier, mais les abonnements ne sont pas incompatibles. De nombreuses publications plus modestes touchent également une large audience. Chaque nation et chaque continent possède ses propres publications spécialisées dans la magie, certaines partageant le point de vue des services présentés ici, et d'autres s'y opposant. Les quatre suivants sont les services d'informations magiques les plus populaires du continent nord-américain.

MANUEL DE LA THAUMATURGIE PRATIQUE

Ambrosius Publications, Manhattan, New York, UCAS

C'est le manuel de base de tous les magiciens. Ambrosius Publications édite, chaque année depuis 2036, une nouvelle édition du *Manuel* et sort régulièrement des mises à jour. Le *Manuel* contient des informations techniques sur des centaines de sorts.

LES DÉBATS DE L'AAAT

AAAT Press, Washington, Federal District of Columbia (FDC)

L'Association Américaine pour l'Avancement de la Thaumaturgie définit les normes des pratiques magiques légales dans les UCAS (un organisme similaire, la Commission Confédérée pour les Pratiques Magiques, exerce dans les CAS). Sous le label "pratiques magiques légales", l'AAAT contrôle tout, depuis l'accréditation universitaire à l'octroi d'une licence pour des procédures spécifiques (encore que ce ne soit pas nécessaire dans toutes les juridictions). Les membres présentent de nombreuses thèses aux conférences de l'AAAT, portant sur des sujets d'ordre technique tels que la théorie magique, l'élaboration d'un sort ou le contrôle d'un esprit.

Principal organisme professionnel de magiciens d'Amérique du Nord, l'AAAT compte dans ses rangs plusieurs Shadowrunners qui dissimulent leur identité sous un pseudonyme.

RÉSEAU DE LA THAUMATURGIE DES AFFAIRES

Atlanta, Géorgie, CAS

Cet important réseau de données consacre chaque Mégapulse disponible à des articles d'information technique traitant d'affaires et de magie. Annonçant fièrement le chiffre de 127 000 abonnés, RTA est le plus largement suivi des services de ce genre. Ses centres régionaux couvrent Seattle, la Californie, les UCAS, ses bureaux aux CAS, ainsi que les nations les plus technologiques des NAO, à savoir Aztlan et Tir Tairngire. En plus de ses articles d'intérêt général, RTA sert aussi de boîte aux lettres et de petites annonces pour les corpos et autres organismes en quête de mages à gages.

MAGICKNET

Il n'existe pas de version officielle retraçant l'origine de ce réseau clandestin, mais la rumeur voudrait qu'il ait été fondé dans les années 1980 par un groupe de pirates informatiques attirés par la magie. Magicknet fait aujourd'hui office de réseau underground pour les magiciens, qu'il tient informés des derniers développements en matière de techniques magique et informatique. C'est la principale source d'informations concernant les sorts pirates, leurs formules et d'autres éléments magiques tenus à l'écart du public. Un cercle de deckers hautement qualifiés entretiendrait ce réseau en échange de services magiques rendus par ses nombreux utilisateurs. Son existence étant illégale, on ne lui connaît pas de bureaux ni de code RTL. Les fichiers se manifestent tout d'un coup dans un coin de la Matrice, prospèrent quelque temps, puis disparaissent quand les forces de police locales commencent à s'y intéresser.



LA TRADITION HERMÉTIQUE

Les huiles se réfèrent fréquemment à la tradition hermétique comme à la "magie scientifique". Cette description est à la fois vraie et fausse. Vraie, parce que les mages appliquent des normes scientifiques à leur magie, et fausse, parce que la tradition hermétique va bien au-delà d'une simple branche de la science. Le joueur qui incarne un mage doit bien comprendre comment la tradition hermétique influence la vision du monde que peut avoir son personnage.

Tout d'abord, ce qu'il faut absolument retenir, c'est que la magie n'est pas simplement ce que fait le mage. Elle est ce qu'elle est. Un mage pense, agit et respire la magie à chaque seconde de son existence. Certains sociologues rapprochent le mage hermétique du decker prisonnier de son univers virtuel de données et de logiciels. Cette comparaison est loin d'être absurde. Pour un mage, le monde se ramène à la magie et la magie en est la force centrale. Elle lui fournit son but et son accomplissement. Il peut faire de la magie pour toutes sortes de raisons, mais finalement c'est toujours au bénéfice de la magie elle-même.

Faut-il en conclure que le mage ne fait rien d'autre ? Certainement pas. Cependant, le regard qu'il porte sur le monde passe toujours par le prisme de la magie. Un mage corporatiste distinguera peut-être une complexité magique dans les tractations commerciales de sa compagnie, un mage étudiant les arts martiaux y verra peut-être de nouvelles formes d'attaque et de défense magiques, et un mage porté sur la politique pourra s'intéresser au pouvoir magique d'un bon discours sur une foule. Une fois le premier pas franchi sur le chemin de la magie, il est impossible de revenir à un point de vue traditionnel.

Comment devient-on mage ? La plupart des mages vous répondraient qu'un talent magique inhérent réside en chacun de nous, et qu'il suffit de rassembler la volonté nécessaire pour l'étudier et s'entraîner assez durement pour en faire une compétence magique. Si la plupart des gens ne deviennent jamais des mages, c'est parce qu'il leur manque la vocation, le feu intérieur qui pousse à étudier et à s'entraîner encore et encore, jour après jour, sans se décourager. Le pouvoir ne survient pas de lui-même du jour au lendemain. Un véritable mage voue son existence à l'apprentissage et à l'accroissement de sa connaissance et de son talent.

Les chamans reprochent souvent aux mages de parler au lieu d'agir. Mais pour un mage, parler *est* agir. Les mages adorent débattre et discuter de toutes sortes d'idées et de théories entre collègues, au cours de réunions interminables qui feraient bâiller un chaman jusqu'aux larmes. Ils n'aiment rien tant que démontrer une théorie personnelle ou discuter de la structure des métaplans en relation les uns avec les autres. En fait, la discussion sur la nature des totems chamaniques et leurs effets sur la structure de la magie a été conduite essentiellement entre mages, tandis que les chamans se contentent d'accepter le pouvoir de leurs totems et de pratiquer leur magie.

Pour certains, la tradition hermétique comporte une foule de tâches ingrates, comme fouiller dans les vieux textes, pratiquer d'innombrables rituels ou mémoriser d'interminables formules et autres théories. Aux yeux d'un mage, pourtant, c'est ce qui fait le sel de l'existence. La magie concerne la connaissance. Connaissance de la magie, de soi et, finalement, de l'univers tout entier. La magie n'est pas une tâche, c'est le Grand Œuvre, une façon d'envisager l'univers et de pénétrer ses plus profonds mystères.

L'univers du mage outrepassa le monde des personnes ordinaires. Il inclut l'espace astral et les métaplans élémentaires, aspects du monde qu'un homme ordinaire est incapable de percevoir. L'initiation est pour lui le seul moyen d'accéder aux métaplans, et parce que les métaplans sont plus proches du cœur de la réalité, il consacre beaucoup d'efforts à leur exploration, pour tenter de mieux les comprendre et de mieux les expliquer. En grimpant les degrés de l'initiation, il progresse dans la connaissance des grands mystères. Un mage hermétique applique à la magie la rigueur et l'assurance de la méthodologie scientifique, combinées à un émerveillement perpétuel devant la beauté et la grandeur de la réalité et de ses mystères.

Le mage est porté à la discussion autant qu'il est versé dans l'art du silence. Il doit savoir observer et entendre. Les discussions et les débats sur la magie ont leur importance, mais il les quitte sans regret quand vient l'heure de pratiquer magie et rituels. Il abandonne son attitude d'observateur objectif, ses questions et toutes ses chinoïseries pour s'impliquer dans l'effort comme un artiste devant sa toile. Il ne reste plus que lui et la magie. A cet instant, l'importance de la technique s'estompe pour laisser place à la magie et à la communion avec l'univers.

Un mage est comparable à un chef d'orchestre qui harmonise tous les instruments pour jouer la symphonie du pouvoir, dirigeant les musiciens vers le but unique inscrit dans la formule délicate et complexe de la partition. Comme tous les grands artistes, les grands mages mettent une partie d'eux-mêmes dans leur travail, lui ajoutant cette touche personnelle, ce style inimitable qui le distingue de tous les autres. Par un effort de volonté, il harmonise et dirige sa magie vers une fin précise. C'est un artiste, et les matériaux, les sorts, les esprits et les rituels sont les instruments de son art.

Alors que le chaman voit l'espace astral comme un écosystème organique, le mage y voit une dimension abstraite qui sous-tend la réalité, une structure de base sur laquelle se construit l'univers et qui commande en parfaite harmonie la formation et l'équilibre de toutes choses. Un chaman trouverait sans doute ce point de vue "mécaniste" - l'espace astral vu comme une grande machine toute en pignons et engrenages. Le mage y voit lui l'équivalent fascinant d'un cristal sans défaut ou d'une symphonie de Mozart : une structure incroyable et de toute beauté, d'une parfaite précision mathématique, où chaque élément résonne en harmonie avec l'ensemble.

Ce genre d'organisation et de structure parfaites sous-tend toute chose pour le mage hermétique. Tout se rapporte à des systèmes complexes œuvrant en harmonie pour produire des schémas. Le mage considère que les événements apparemment irrationnels et issus du hasard s'inscrivent dans un schéma plus important.

Le mage lui-même fait partie du schéma de l'univers d'une manière ou d'une autre, qu'il soit corporatiste ou Shadowrunner formant un élément vital des conurbs modernes. Il trouve un but à son existence et s'y conforme avec une dévotion farouche qui fait l'émerveillement de la plupart des gens ordinaires. Les mages ne partagent pas nécessairement les mêmes valeurs morales ou les mêmes conceptions quant à la manière de s'inscrire dans l'ordre des choses, mais ils adoptent une vision commune sur la nature de l'univers.

Pour jouer un mage hermétique, souvenez-vous que la magie est l'aspect central de sa vie. Le mage s'adonne perpétuellement à l'étude et à la pratique pour augmenter sa connaissance de la nature de l'univers, et augmenter par là même sa connaissance de soi. Chaque instant de sa vie est influencé par sa vision du monde et sa quête de la connaissance, à tel point qu'il lui devient impossible d'appréhender le monde sous un autre angle. Gardez simplement ces traits psychologiques à l'esprit lorsque vous incarnez votre personnage.

LA TRADITION CHAMANIQUE

La création d'un chaman est bien plus complexe et subtile qu'il n'y paraît au premier abord. Les pouvoirs magiques du chaman le placent en marge du reste de l'humanité, mais ce n'est qu'un début. La tradition chamanique est très différente de la tradition hermétique.

Comprendre ce que sont le totem et sa relation avec le chaman est l'aspect le plus important de la réalité chamanique. Le pouvoir du chaman lui vient de son totem, mais pas uniquement de sa présence ou de son intercession. Selon la tradition, chaque personne a un totem qui veille sur lui. Que ce soit vrai ou non est sans importance ici ; dans l'univers de jeu de **Shadowrun**, tous les personnages bénéficient d'une chance et d'une santé insolentes (Vous ne vous êtes jamais demandé pourquoi les personnages des joueurs n'attrapent jamais de rhume, ou pourquoi ils sortent indemnes de Shadowruns qui auraient dû les tuer dix fois ?) La tradition chamanique porte ces avantages au crédit d'un puissant esprit.

Alors, si le pouvoir d'un chaman provient de son totem et que tout le monde en a un, pourquoi tout le monde ne peut-il pas utiliser la magie chamanique ?

La différence entre un chaman et une personne ordinaire, c'est que le chaman peut reconnaître la présence et l'assistance de son totem. En fait, il connaît l'existence du totem. Il a consacré beaucoup de temps et d'efforts à découvrir quel est son totem et à entrer en contact avec lui. Bien qu'il arrive parfois que le totem prenne l'initiative du contact, le chaman potentiel doit toujours faire un effort pour développer sa pleine puissance. En termes de jeu, cet effort est représenté par la nécessité d'assigner la priorité A à la catégorie Magie lors de la création du personnage. Être un chaman, ne faire qu'un avec son totem, est la chose la plus importante dans sa vie. Une fois révélé quel est son totem, il doit encore apprendre à communiquer et à travailler avec lui.

La relation entre le chaman et le totem n'est aucunement une relation de maître/esclave. Les deux entités œuvrent de concert, selon des chemins différents et cependant mêlés ; ils sont comme deux amis qui pensent de la même façon. La personnalité du chaman est très proche de celle du totem, à moins que ce ne soit l'inverse. Le chaman peut tenter d'agir en opposition avec son totem ou prétendre être différent, mais sa nature profonde reste celle du totem. Nier le totem, c'est se nier soi-même. Quand un chaman perd de son pouvoir, c'est plutôt à cause de ce conflit intérieur que parce que le totem négligé refuse de coopérer.

Quand le chaman accepte le totem et agit conformément à sa nature, tout se passe bien. Le totem sert de guide et de mentor au novice et lui montre les merveilles et les dangers du monde de la magie. En développant sa connaissance et son pouvoir, le chaman devient plus autonome mais reste toujours lié à son totem. Un chaman n'est jamais vraiment seul. Il peut toujours réclamer la compagnie de son totem, comme le totem profite de sa propre compagnie. Cette relation est éternelle et transcende peut-être la mort même. Elle ne peut être abandonnée ou ignorée. Le totem a fait son choix, un bon choix, et il ne se trompe jamais.

La nature exacte des totems fait l'objet d'un débat toujours ouvert. S'agit-il d'esprits indépendants qui s'intéressent à l'humanité (ou en tout cas à certains humains) ? Entités étrangères, et qui semblent pourtant bienveillantes ? Sont-ils des fabrications subconscientes de l'esprit du chaman ? La volonté faite réalité ? Proviennent-ils de la mémoire collective des hommes, formes d'énergie issues des plus noirs cauchemars et les plus brillants espoirs de l'humanité ?

Ces questions sont sans réponse et, finalement (du point de vue du chaman), sans réelle importance. Les totems se comportent comme des esprits indépendants, et c'est ainsi que le chaman les considère. Pour lui, les totems ont des personnalités distinctes et clairement identifiables (comme les esprits indépendants), ils peuvent choisir de se manifester ou non, et se comportent généralement d'une manière très "humaine," quoiqu'un peu étrangère. Les esprits indépendants ont une existence tangible ; dès lors, les totems doivent exister également, si on les considère comme des entités similaires. Un chaman qui commence à douter sérieusement de la réalité de son totem perd sa capacité à utiliser la magie. Ce doute remet en question les fondements même de son existence.

En effet, comment un chaman qui se demande si sa vision du monde est réelle ou si elle est une manifestation de schizophrénie pourrait-il trouver la force et le courage de se plonger dans un monde à l'existence incertaine ? Ce manque de courage se produit quand le chaman doute de la véracité de son totem.

Savoir à quel moment s'établit la relation au totem donne lieu à de perpétuels débats philosophiques et métaphysiques en dehors du milieu chaman. Ceux qui considèrent le chamanisme comme un reflet de la personnalité prétendent que le futur chaman se présente devant le totem et qu'il le choisit en fonction de sa propre personnalité. S'il a une personnalité de chat, il choisit Chat. Pour ceux qui voient les totems comme des forces indépendantes, qui reflètent la nature plutôt que l'homme, la relation au totem est beaucoup plus profonde. Le chaman suit la voie du totem de son premier à son dernier souffle. Depuis le jour de sa naissance, la voie se déroule devant lui, le totem attendant patiemment le bon moment pour se révéler. Celui qui ressemble à Chat est choisi par Chat, et ce choix est prédestiné.

En plus de la présence du totem, le chaman se distingue du magicien hermétique par sa vision du monde. Il perçoit les autres plans d'une manière très différente. La réalité de l'espace astral et sa capacité à y accéder signifient davantage qu'un simple moyen de lancer des sorts plus puissants. Pour le mage, l'espace astral est un endroit où trouver du pouvoir, des informations et, peut-être même, de la compagnie. La tradition hermétique en fait un monde abstrait ; les formules des sorts y apparaissent sous forme de caractères bleutés, et on accède aux détails et aux informations comme à un fichier informatique.

Par contraste, le chaman voit le monde astral comme un écosystème bouillonnant de vie ; toutes les formes de vie se manifestent dans le monde commun, et bien davantage sont présentes en esprit dans la réalité astrale. La tradition chamanique présente l'espace astral comme le berceau de toute vie, la graine originelle d'où est sorti le monde commun. Après tout, l'esprit n'a-t-il pas dû apparaître avant la chair ? Cette croyance inspire au chaman un profond respect pour le plan astral, où l'on peut trouver le pouvoir, la connaissance et des alliés, mais où les risques sont bien réels. Il considère que tout ce qui affecte le plan astral affecte également le monde matériel.

Les actes du chaman dans le plan astral influent sur sa vision du monde. Dans l'espace astral, il rencontre l'esprit vivant et intelligent de chaque chose. Tous les objets organiques ont un esprit : les animaux, les plantes, les pierres, etc. Quand le chaman apprend à se projeter dans le monde astral, il découvre qu'il peut voir ces esprits, leur parler et en tirer un enseignement.

Alors que les gens ordinaires, et même les mages hermétiques, voient généralement les animaux et l'environnement comme des objets utilisables et remplaçables, le chaman perçoit leurs esprits comme autant d'alliés potentiels. Les esprits ne peuvent être commandés ; ils doivent être persuadés, voire quelquefois cajolés ou escroqués, si on veut obtenir leur assistance. Qui est le chaman, pour donner des ordres à des entités plus anciennes et plus pures que lui ? Tenter de commander un esprit ne ferait que l'insulter.



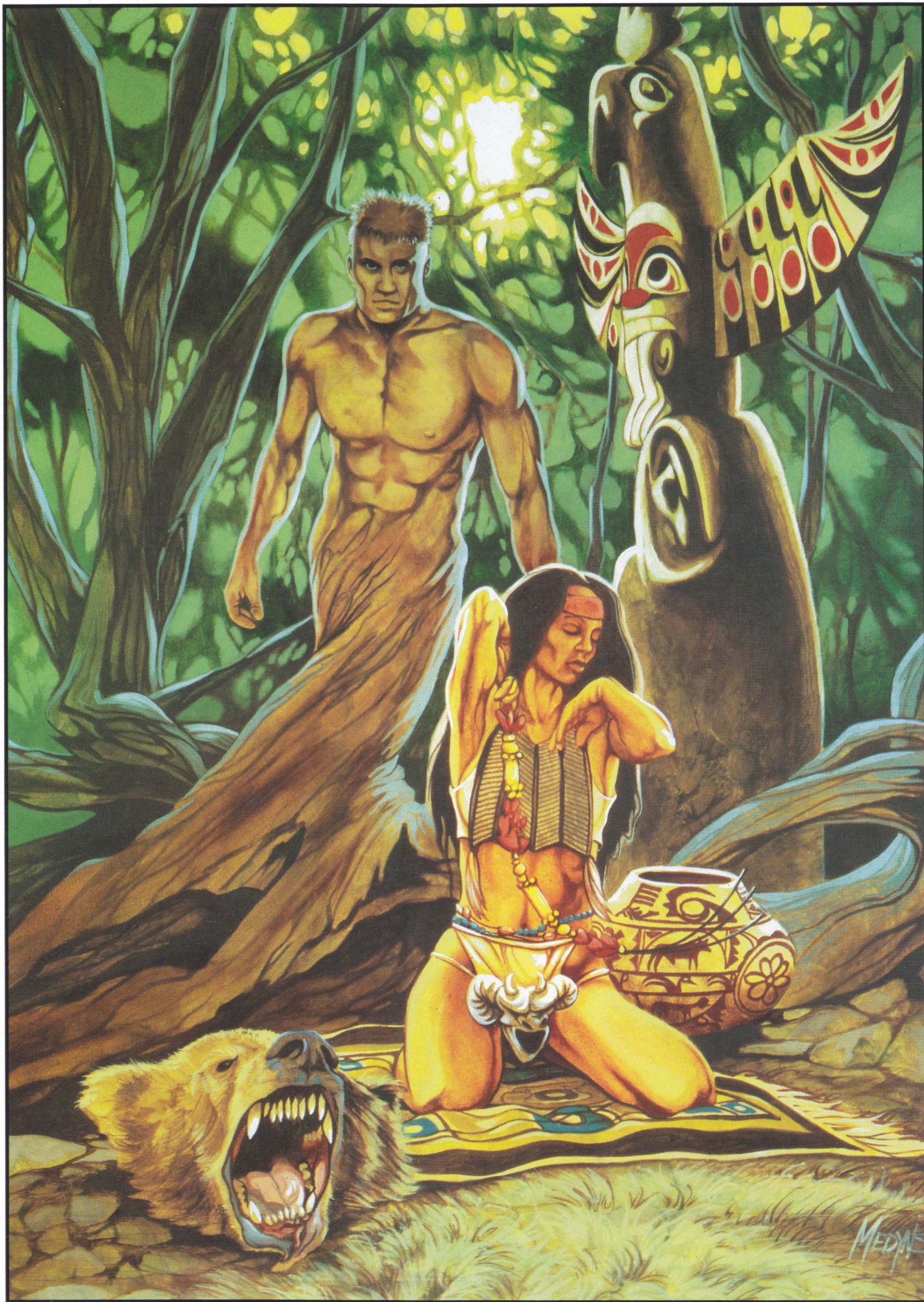
Remblat Quasar, mage désabusé, crée quelque chose de familier. Par Janet Aulisio



Bondissant sur Toi, Scott David surprend le gang des Whyte avec la démonstration de ses attributs physiques. Par Jeff Laubenstein



Une rencontre astrale illumine la galerie des masques du musée Nielsen. Par Jim Nelson



La chamane Jessica Longtree invoque un puissant esprit des arbres. Par Mike Medynsky



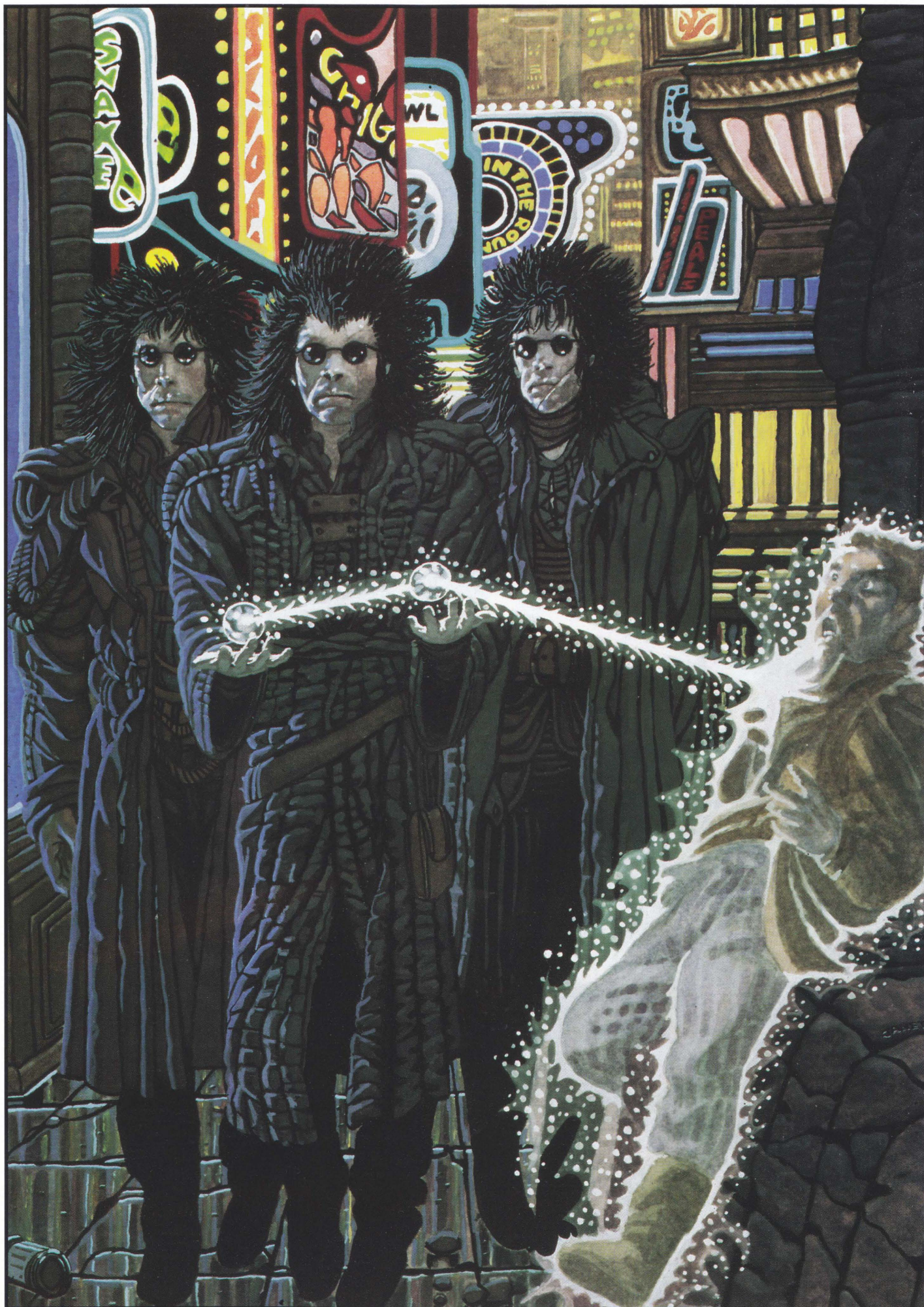
Une chamane insecte tient ses esprits mantes à distance. Par Dell Harris



Mo'Connell, chaman toxique, invoque ses esprits. Par Dana Knutson



Danielle Tamush n'a pas que du vent entre les oreilles, mais elle tient son élémentaire de l'air dans le creux de sa main. Par Joel Biske



Milwaukee "Tête d'œuf" se prend un cadeau de la part des frères Grimm. Par Janet Aulizio



Le chaman accepte, néanmoins, les ressources de l'environnement. De même que Loup chasse Daim et que Daim mange Herbe, ainsi le chaman sait-il tirer ce dont il a besoin de son environnement - parfois brutalement, comme la nature peut le faire elle-même. Ce qui distingue le chaman et l'homme ordinaire dans leur façon d'employer les ressources naturelles, c'est que le chaman reconnaît l'esprit vivant à l'intérieur de chaque chose. Le processus d'initiation qui lui donne accès aux métaplans renforce cette conviction, en le confrontant de manière répétée à l'absolue vérité et à la perfection de ces esprits.

Parce que les métaplans accueillent le totem du chaman et d'autres puissants esprits, l'initiation est encore plus importante pour lui que pour le mage. Chaque degré d'initiation lui permet de

sillonner plus librement les plans astraux. La capacité d'atteindre les métaplans rapproche le chaman de son totem, et le contact avec les entités de ces plans renforce sa vision d'un monde vivant dans chaque détail. Il porte ainsi un regard plus lucide sur lui-même comme sur le monde.

A l'instar du mage, le chaman se conforme à un principe qui conditionne toute son existence. Quand vous incarnez un chaman, souvenez-vous toujours que le monde fourmille de vie intelligente. Gardez constamment à l'esprit votre relation avec votre totem. Le caractère du chaman partage toujours certaines similitudes avec celui du totem, ne serait-ce qu'au niveau le plus secret, le plus personnel. Vous comprendrez mieux votre personnage en le jouant dans cette optique.

LES ARTS

Certains gars peuvent faire plus de trucs que moi, mais dans ma partie, je suis le meilleur.

- Philip Anger, adepte magicien

La magie prend de nombreuses formes. Il y a la tradition hermétique et la tradition chamanique, la sorcellerie et l'invocation. Il y a des magiciens "pure souche" et des adeptes qui suivent des chemins plus spécialisés.

Mais d'autres arts doivent être décrits : l'enchantement, par lequel les matériaux deviennent magiques et les choses les plus folles, réalité ; et la voie si particulière des druides de Grande-Bretagne.

Les grands mystères sont dévoilés, offrant de nouvelles possibilités aux adeptes et consorts.

Lisez, et apprenez.



ENCHANTEMENT

L'Enchantement concerne la fabrication de fétiches et de matériaux magiques pour les rituels (Talismans), le raffinage de certains matériaux magiques (Alchimie) et la fabrication de Focus (Confection). N'importe qui, même un profane, peut employer la Compétence Talismans, mais seul un vrai magicien ou un enchanteur, à savoir un adepte magicien spécialisé dans l'Enchantement, peuvent se livrer à l'Alchimie et à la Confection de Focus.

L'Enchantement est également utile dans l'analyse des focus et peut réduire le coût du lien.

Talismans, Alchimie et Confection sont trois Concentrations possibles pour la Compétence Enchantement.

L'Enchantement est une Compétence Magique générique similaire aux Compétences Sorcellerie et Invocation ; elle se range à leur côté dans le Réseau des Compétences.

Les termes et concepts suivants apparaissent tout au long de ce chapitre.

Talismans couvre la fabrication de fétiches pour un domaine de sorts précis (Combat, Santé, etc.), ainsi que la collecte des matériaux et l'analyse des objets et matériaux magiques.

Alchimie se concentre sur les arcanes des herbes, des minéraux et des métaux.

Confection permet de créer un certain type de Focus et de réduire le coût du lien.



PRÉAMBULE

Voici une brève présentation des aspects particuliers à l'Enchantement, qui en font une branche unique de la magie.

ENCHANTEMENT ET DRAIN

À la différence des autres formes de magie, l'Enchantement ne provoque pas de Drain. Le magicien amène graduellement l'énergie magique à se manifester et la "fixe" en toute sécurité dans l'objet qu'il enchante. La pression qu'il subit est ainsi ramenée en dessous du seuil dangereux.

En revanche, l'Enchantement consomme généreusement le Karma, le temps et l'argent du magicien. C'est pourquoi l'offre est bien en dessous de la demande pour le marché des matériaux et des objets magiques. Il n'existe pas de chaînes de montages où des mages désabusés confectionneraient des marchandises magiques à tour de bras - la magie est un art, pas une technique.

ENCHANTEMENT DRUIDIQUE

Les règles d'Enchantement diffèrent légèrement dans le cas des druides. Reportez-vous aux pages 27-30 pour plus de détails.

MATÉRIEL D'ENCHANTEMENT

L'Enchantement nécessite un matériel spécial classé en Outillage (SRII page 245). Cet équipement n'est disponible que sous deux formes : trousse ou atelier. Il n'existe pas d'usine

d'Enchantement, toutes les étapes du processus restant au niveau artisanal sans faire appel à des installations industrielles. Naturellement, un magicien désireux d'enchanteur un objet précis peut, éventuellement, avoir besoin d'une usine pour le construire de toutes pièces.

La trousse suffit pour la confection de talismans et la collecte des matériaux. Elle peut également servir au raffinage des herbes ou des minéraux. Elle coûte 10 000 nuyens et tient dans une sacoche ou une mallette. Il s'agit, en fait, d'une bonne trousse de chimiste agrémentée de quelques bonus, disons, inhabituels.

L'atelier d'Enchantement devient nécessaire pour utiliser les Compétences Alchimie et Confection, analyser des matériaux ou des objets et affiner des métaux. Le matériel coûte 100 000 nuyens et tient dans un van de taille moyenne, mais doit être déployé (sur près de 50 mètres carrés) avant de pouvoir servir. C'est particulièrement vrai pour le travail des métaux et l'Alchimie, qui font appel à des foyers et à une forge - accessoires *fortement* déconseillés à l'intérieur d'un van ! Il faut alors du carburant pour alimenter les foyers, la forge, etc. : courant électrique, gaz naturel, pétrole, voire bois ou charbon. Naturellement, l'atelier peut remplir toutes les fonctions d'une trousse (sauf tenir dans une sacoche !).

Cet équipement suffit pour la récolte des matériaux ou la fabrication de talismans. Si le magicien souhaite se livrer à l'Alchimie ou à la Confection de Focus, il doit encore obéir à certains impératifs : un chaman doit se trouver à l'intérieur de sa loge médecine, et un mage doit avoir accès à une bibliothèque hermétique.

TALISMANS

La Compétence Talismans couvre les aspects de l'Enchantement qui ne produisent rien d'intrinsèquement magique. Elle s'intéresse plutôt à la recherche des matériaux indispensables et à la préparation des fétiches et du matériel pour rituels.

Un personnage n'a pas besoin d'être magicien pour faire appel à cette Compétence. Beaucoup de marchands de talismans réputés sont des gens ordinaires, dont les produits sont très valables. Il suffit de se familiariser avec les herbes, la minéralogie et les vieilles formules datant de plusieurs siècles pour faire des charmes, des philtres, des porte-bonheur et ce genre de camelote. Enfin, on pensait qu'il s'agissait de camelote avant l'Éveil.

Les talismans peuvent rapidement soulager le crédit d'un personnage s'il commence à consommer les fétiches comme des petits pains. Un magicien trouve souvent plus profitable de rassembler lui-même les matériaux dont il a besoin quand il veut fabriquer un Focus.

MATÉRIAUX D'UN ENCHANTEMENT

Les trois catégories de matériaux employées en Enchantement sont les végétaux, les minéraux et les métaux.

Les végétaux regroupent plantes, racines, fleurs, écorces, bois et même mousses et champignons.

Les minéraux sont les cristaux, les pierres précieuses et semi-précieuses, et les pierres en général.

Les métaux sont distincts des minéraux et comprennent les minerais de fer, d'or, de cuivre, d'étain, d'aluminium, et les autres métaux purs.

RASSEMBLER LES MATÉRIAUX

Qu'il se promène dans les bois ou qu'il hante les étendues désertiques, le magicien peut utiliser sa Compétence Enchantement pour rassembler les matériaux d'un éventuel fétiche ou Focus. La quête de certains matériaux peut aussi fournir matière à une aventure, par exemple si la formule d'une préparation magique nécessite quelques substances rares qu'on ne trouve qu'en certaines régions coupées du monde. Quelle que soit la façon de les obtenir, les matériaux vierges donnent des bonus au

magicien pour la confection d'un Focus. Bien souvent, le seul moyen de s'assurer de leur pureté est de les récolter soi-même.

Le magicien doit parfois se rendre dans des endroits vraiment reculés pour trouver les matériaux adéquats. C'est au Maître de Jeu d'en décider, quoiqu'il puisse régler les détails en accord avec ses joueurs. Du fait de l'exploitation (du pillage, selon certains) des ressources naturelles, qui a atteint des sommets au début du XXI^e siècle, il devient difficile de se procurer des pierres ou du minerai. La plupart sont tellement pollués que toute la magie en est partie ou corrompue.

Ironie du sort, la demande en cristaux et autres ustensiles New Age dans les années 80 et 90 a contribué à l'empoisonnement des sources de matériaux pour magiciens. Certains entrepreneurs s'introduisaient nuitamment dans les parcs ou les réserves naturelles, dynamitaient un pan de colline, ramassaient les débris de cristaux de quartz et revendaient les os de Notre Mère la Terre aux disciples branchés de l'Age du Verseau. Évidemment, après une telle opération, il ne restait plus une miette de pouvoir dans les minéraux.

La plupart des bons endroits pour rassembler des matériaux se trouvent en territoire NAO, et les habitants des NAO n'aiment pas beaucoup les étrangers, magiciens ou prospecteurs corporatistes qui viennent dérober les attributs de Notre Mère la Terre. Voilà pourquoi les relations tribales représentent un avantage décisif pour n'importe quel enchanteur.

Le test de récolte

Récolter une "unité" de matériau demande un temps de base de 10 jours. Faites un test d'Enchantement avec un seuil de réussite de 4. Pour déterminer la durée effective de la recherche, divisez le temps de base par le nombre de succès obtenus. Si vous n'obtenez aucun succès, vous avez perdu 10 jours pour rien.

"Quoi ?! Dix jours pour cueillir trois p... de fleurs ?" Nan. Dix jours pour trouver une quantité suffisante du bon matériau ayant la taille et la qualité adéquates pour être employé en magie. Il ne suffit pas de ramasser des brassées de branchages ; avant de décider si une plante convient pour un Enchantement, le magicien doit en examiner chaque feuille.

Si vous possédez une Compétence Spéciale ou une Concentration en rapport avec les matériaux recherchés, effectuez un second test dans cette Compétence et ajoutez les succès à ceux du test d'Enchantement. Si, par exemple, vous cherchez un minerai et que vous possédez la Compétence Métallurgie, Géologie, Prospection ou autre science similaire, vous faites un test d'Enchantement et un test de cette Compétence, avec un seuil de réussite de 4 dans les deux cas. Les succès des deux tests s'additionnent pour diminuer la durée de vos recherches.

Un chaman qui cherche des matériaux dans un domaine adapté à son totem (même si sa version du totem "vit" dans un autre domaine) ajoute ses éventuels Modificateurs Totémiques au test. Ainsi, un chaman Raton Laveur obtient un bonus quand il se trouve dans la montagne.

Les magiciens astucieux voudront savoir s'il est possible de se faire aider par un esprit pour trouver des matériaux. Et bien, oui, c'est possible. Un élémentaire du type approprié (presque toujours terre) ou un esprit de la nature peuvent assister le magicien dans ses recherches. Ajoutez un nombre de dés égal à l'indice de Puissance de l'esprit pour effectuer le test de récolte.

Une unité de métal ou de minéral pèse environ 10 kilos. Une unité de végétal pèse 5 kilos.

Le personnage doit effectuer certaines procédures rituelles tout au long de la récolte, qui nécessitent une trousse d'équipement. Le Maître de Jeu peut aussi exiger certains outils, comme une pioche, une pelle et un seau. L'utilisation d'un matériel de chantier, y compris les explosifs, ne fait que polluer l'environnement et détruire l'énergie magique des matériaux désirés.

Les matériaux trouvés dans le commerce peuvent être employés pour un Focus, mais l'objet ainsi enchanté ne bénéficie pas des bonus apportés par des matériaux vierges (Voir plus haut, **Rassembler les matériaux**).

RAFFINER LES MATÉRIAUX

Il suffit d'une trousse d'Enchantement pour raffiner des végétaux. L'affinage des métaux exige un atelier. Les minéraux destinés à faire des fétiches peuvent être affinés avec une simple trousse, ceux destinés à un Focus nécessitent un atelier.

Le temps de base du raffinage est de 10 jours, au cours desquels le magicien peut raffiner un nombre d'unités égal à son indice d'Intelligence.

Pour déterminer la durée véritable du raffinage, le magicien fait un test d'Enchantement avec un seuil de réussite de 4, puis divise le temps de base par le nombre de succès obtenus. Comme pour le test de récolte, une Compétence appropriée peut accélérer le processus. Si le magicien n'obtient aucun succès, il s'est emmêlé les pinceaux et se retrouve au bout du compte devant ses matériaux bruts. Pas de découragement. Si la Règle des 1 pointe le bout de son nez crochu, les matériaux sont fichus et n'ont plus aucune valeur magique.

Une réussite signifie que les matériaux sont désormais raffinés. Chaque unité de matériau brut produit une unité de matériau raffiné, qui ne pèse plus que la moitié de son poids original : 2,5 kilos pour des végétaux, et 5 kilos pour des métaux ou des minéraux.

Les matériaux raffinés peuvent être utilisés pour fabriquer des fétiches ou des Focus, ou servir de matériaux bruts en Alchimie.

FABRIQUER UN FÉTICHE

Après avoir raffiné ses matériaux, le magicien peut désormais les enchanter pour en faire des fétiches.

Une unité de matériau raffiné fournit un nombre de fétiches non réutilisables égal à l'indice d'Intelligence du magicien, ou un seul fétiche réutilisable. Pour calculer la durée du processus, le magicien fait un test d'Enchantement avec un seuil de réussite de 4, puis divise les 24 heures du temps de base par le nombre de succès obtenus. Quoi ? Aucun succès ? Et bien, les gars, le magicien a perdu 24 heures. Il n'a plus qu'à réessayer. S'il n'obtient que des 1, les matériaux sont fichus - inutilisables, foutus, "kaput".

C'est tout. Fabriquer un fétiche est extrêmement simple en regard des autres utilisations des matériaux raffinés.

FABRIQUER DU MATÉRIEL POUR RITUELS

Les matériaux raffinés peuvent servir à confectionner le matériel utilisé en Sorcellerie Rituelle, en Invocation, dans la construction d'une loge médecine, etc. Il s'agit presque toujours de végétaux ou de minéraux ne réclamant qu'une simple trousse pour être préparés.

La procédure est exactement la même que pour la fabrication d'un fétiche (voir plus haut).

ANALYSER UN OBJET MAGIQUE

Tout personnage possédant la Compétence Enchantement peut analyser un matériel ou un objet magique. Il n'est pas indispensable d'être magicien, quoique la perception astrale puisse faciliter l'analyse.

Quel que soit le sujet de l'analyse, elle nécessite un atelier.

Le temps de base pour l'analyse d'un objet est de 24 heures. Faites un test d'Enchantement avec le seuil de réussite déterminé selon la Table d'Analyse Magique ci-dessous. Si le personnage bénéficie de la perception astrale, réduisez le seuil de 1. Le seuil de réussite correspondant directement à la nature de l'objet étudié, le Maître de Jeu préférera sans doute le tenir secret.

En divisant les 24 heures par le nombre de succès obtenus, vous calculez la durée réelle de l'analyse. Comme d'habitude, si le

personnage n'obtient aucun succès, il est incapable de déterminer la nature du matériel ou de l'objet, mais peut faire une nouvelle tentative. S'il n'obtient que des 1, il ne réussit qu'à briser l'objet de son étude (au Maître de Jeu de décider des effets de la Règle des 1, car la destruction de l'objet n'est pas forcément appropriée).

Une analyse réussie révèle la nature du matériel et son indice (s'il en a un). Elle peut aussi faire la différence entre un matériau raffiné correctement récolté et un matériau ordinaire sans aucune vertu magique.

Bien sûr, un magicien peut habituellement apprendre tout ceci par simple perception astrale (voir **Les objets dans le plan astral**, page 81). La procédure d'analyse technique décrite ici intéresse surtout les profanes ou les adeptes qui n'ont pas de perception astrale.

TABLE D'ANALYSE MAGIQUE

Analyse Magique	Seuil de réussite
Objet non magique	3
Matériau brut ou raffiné	3
Matériel pour rituel ou fétiche	4
Radical alchimique	5
Focus	Indice

ALCHIMIE

Un magicien peut utiliser sa Compétence Enchantement pour aller plus loin dans le processus de raffinage et fabriquer des matériaux alchimiques appelés *radicaux*. Les radicaux alchimiques facilitent l'enchantement des Focus et peuvent aider à diminuer le coût en points de Karma.

Selon la rumeur, au moins six ou sept corpos mèneraient actuellement des recherches fébriles pour reproduire les travaux légendaires de l'Alchimie. Pour le moment, aucun résultat officiel n'a été annoncé. Les matériaux alchimiques ne servent que dans le domaine de l'Enchantement. Les vieux contes parlant de potions magiques, de transmutation et autres merveilles ne sont peut-être que des contes, après tout.

LES ARCANES

L'Alchimie traite de l'Enchantement des matériaux bruts pour en faire des radicaux. Comme il est dit plus haut, les trois catégories de matériaux sont les végétaux, les minéraux et les métaux. Pour l'Alchimie, chaque catégorie est un *arcane*. Un magicien peut tenter de confectionner un radical de n'importe quel arcane, quel que soit celui dans lequel il s'est spécialisé. Sa spécialisation n'intervient que dans l'utilisation du radical pour l'Enchantement d'un Focus.

OBTENIR UN RADICAL

La pratique de l'Alchimie nécessite un atelier. Le processus de création d'un radical prend 28 jours (un cycle lunaire), et ce temps ne peut être réduit. Le seuil de réussite du test est égal au nombre d'unités de matériau raffiné employées. Souvenez-vous que dans **Shadowrun**, un seuil de réussite n'est jamais inférieur à 2, même si l'alchimiste n'utilise qu'une seule unité de matériau.

Il doit passer les 28 jours à couvrir le processus alchimique, ou *circulation*, comme on l'appelle. S'il doit s'absenter de l'atelier, il lui faut réussir un test d'Enchantement avec un seuil de réussite égal au nombre d'heures d'absence. En cas d'échec, la circulation échoue et l'alchimiste doit tout recommencer. Il peut confier temporairement la surveillance du processus aux soins d'un collègue, à condition que la Compétence Enchantement du dit collègue soit au moins égale à la sienne.

Le processus réclame beaucoup d'attention et ne laisse guère de temps pour étudier ou se livrer à d'autres travaux magiques. L'alchimiste effectue son test de réussite au terme des 28 jours. En cas de succès, il obtient un nombre d'unités de radical égal aux unités de matériau employées, multipliées par le nombre de succès.

Une unité de radical pèse un centième du poids du matériau brut : 50 grammes pour des végétaux, et 100 grammes pour des métaux ou des minéraux.

Peter Puffer lance une circulation pour produire du radical de fer, qu'il compte utiliser pour forger une lame magique. Il dépose 3 unités de minerai de fer affiné dans son athanor, son fourneau alchimique, et entame sa longue tâche. Après quatre semaines de nuits de quatre heures, de repas pris sur le pouce et de bricolage de son matériel antédiluvien pour mener à bien toutes les étapes délicates de la circulation, il brise les scellés du récipient contenant le matériau. Puffer a une Compétence Enchantement d'indice 5 et jette donc 5 dés. Son seuil de réussite est de 3, puisqu'il a utilisé 3 unités de matériau. Il obtient les résultats suivants : 1, 3, 3, 4 et 5, soit 4 succès. C'est en souriant jusqu'aux oreilles que Puffer déverse la masse en fusion du récipient philosophale dans le bain de refroidissement. Les 3 unités d'origine multipliées par les 4 succès lui fournissent 12 unités de radical de fer.

L'ORICHALQUE

D'après la légende, l'orichalque aurait été découvert par les prêtres-rois de l'ancienne Atlantide. Vrai ou faux, il reste que cet alliage de couleur jaune-orange est une aberration aussi bien chimique que métallurgique, que seule l'Alchimie peut fabriquer. Il faut pour cela une circulation spéciale, dont voici la formule.

Combinez une unité de radical de cuivre, d'or, d'argent et de mercure en guise de matériaux de base. Procédez à la circulation comme d'habitude, jusqu'au test final. Le seuil de réussite est de 10 moins l'indice de Magie de l'alchimiste. Le nombre de succès détermine la quantité d'unités obtenues.

Pour chaque succès, l'alchimiste produit une unité d'orichalque. En cas d'échec, il doit reprendre la circulation à zéro. S'il n'obtient que des 1 au test, le processus est raté et les matériaux utilisés sont perdus.

L'orichalque est d'une valeur inestimable dans la confection des Focus et connaît également d'autres applications. Une unité d'orichalque ne pèse que 10 grammes.

FOCUS

Beaucoup de Focus, bien connus des magiciens du Sixième Monde, sont déjà décrits pages 136-139 de **Shadowrun**, notamment les Focus Sorciers, les Focus d'Esprits, les Focus de Pouvoir, les Focalisateurs de Sorts et les Focus d'Armes. Voici une nouvelle catégorie de Focus, le Focus Fétiche, et de nouvelles règles concernant les Focus d'Esprits.

FOCUS FÉTICHE

Le Focus Fétiche est un nouvel objet. Il s'agit d'un fétiche non-réutilisable qui a été enchanté. Un magicien peut l'utiliser *une seule fois* pour augmenter ses chances de lancer un sort. Le sort ne nécessite pas forcément un fétiche, mais si tel est le cas, le Focus Fétiche en tient lieu.

Comme pour les Focus Sorciers d'une Catégorie de Sorts, il existe des Focus Fétiches de Combat, des Focus Fétiches de Manipulation, etc.

Les Focus Fétiches sont bien appréciés des magiciens parce que, à la différence des autres Focus, ils sont relativement rapides à faire et peu coûteux, et qu'il n'est pas nécessaire de les lier.

Un Focus Fétiche peut être utilisé de deux manières. Soit le magicien ajoute un nombre de dés supplémentaires égal à son indice quand il lance un sort ; soit le Focus lui donne un nombre de dés égal à son indice pour effectuer son test de résistance au Drain.

Contrairement aux dés supplémentaires fournis par les autres Focus, le magicien ne peut pas les partager entre le lancement du sort et la résistance au Drain. Il doit décider quelle fonction attribuer au Focus au moment de sa création.

Une fois les dés supplémentaires utilisés, le Focus devient inerte et inutilisable. Les Focus Fétiches ne servent qu'une fois.

FOCUS D'ESPRITS

Comme indiqué dans les règles de **Shadowrun** (page 137), un Focus d'Esprits est créé pour une catégorie particulière d'esprits. Un Focus d'élémentaires du feu, par exemple, ne sert à rien lors de l'invocation d'autres élémentaires, un Focus d'esprits des forêts n'impressionnera pas un esprit des tempêtes, etc.

Un magicien peut maintenant créer un Focus de Veilleurs (voir **Veilleurs**, page 68).

Les bénéfices d'un Focus d'Esprits ne s'appliquent pas au bannissement ni au contrôle d'un esprit indépendant (voir **Noms secrets**, pages 72-73). Cependant, un magicien qui connaît le nom secret d'un esprit peut lui fabriquer un Focus spécifique, dont la particularité serait de ne favoriser que les tests de réussite dirigés contre cet esprit particulier.

CONFECTION

La Confection est le procédé utilisé pour la fabrication des Focus magiques (**Shadowrun**, page 137). Elle nécessite un atelier et un matériau ou un objet servant de support à l'Enchantement. Mais tout d'abord, le magicien doit concevoir la formule du Focus.

CONCEVOIR UNE FORMULE

Avant de pouvoir créer un Focus, le magicien doit en connaître la formule. La formule d'un Focus est similaire à celle d'un sort (voir **Formule d'un sort**, page 107), et le magicien doit posséder la Compétence Théorie Magique pour en concevoir une. Les formules de Focus ont un type, un indice et une forme spécifiques. Si le magicien conçoit la formule d'un Focus de Pouvoir 2, cette formule ne lui permet pas de créer un Focus de Pouvoir 3. De plus, chaque formule est unique et ne peut pas être corrigée à la hausse. L'inventeur d'une formule de Focus de Combat 4 peut très bien n'avoir aucune idée quant à la façon de concevoir une formule de Focus Sorcier de Combat 5 (ou de Combat 3, d'ailleurs). De même, la formule d'un Focus sous forme de baguette ne permet pas de créer un Focus sous forme de manteau.

Le magicien peut chercher à se procurer des formules déjà existantes ou inventer les siennes. Le temps de base pour la conception d'une formule dépend du type de Focus, déterminé selon la Table de Conception de Focus.

Pour créer la formule du Focus, faites un test de Théorie Magique avec un seuil de réussite égal à l'indice souhaité (ou 2, si

TABLE DE CONCEPTION DE FOCUS

Type	Temps de base
Focus Fétiche	10 jours
Focalisateur de Sort	10 jours
Focus Sorcier Spécifique	10 jours*
Focus Sorcier d'une Catégorie de Sorts	30 jours
Focus d'Esprits	30 jours
Focus de Pouvoir	60 jours
Focus d'Armes	60 jours

*Nécessite également la formule du sort. Voir **SRII**, page 137.

l'indice est inférieur). Divisez le temps de base par le nombre de succès obtenus pour déterminer la durée de la conception. En cas d'échec, la formule est incomplète. Le magicien doit consacrer le temps de base à comprendre où il s'est trompé avant de pouvoir recommencer. Il peut travailler d'une traite ou par étapes, à sa convenance.

Une fois la formule terminée, toute personne ayant la Compétence Enchantement peut s'en servir pour confectionner ce type de Focus. A ce stade, l'inventeur doit également spécifier le *matériau de base* du Focus (voir plus bas), qui fait dorénavant partie de la formule. La formule finale peut se lire par exemple : Focus Sorcier de Combat 3 (bâton).

La formule tolère, cependant, certaines variations et peut servir à la confection de Focus à partir de matériaux ordinaires, vierges, alchimiques, etc.

A l'instar des formules de sorts, les formules de Focus sont trop complexes pour être mémorisées. Il existe des formules hermétiques et chamaniques. La traduction d'une formule d'une tradition à l'autre revient à la concevoir à partir de rien, mais avec un bonus de -2 au test de Théorie Magique.

Matériaux exotiques (Règle optionnelle)

La règle optionnelle des matériaux exotiques rend la création d'un Focus plus intéressante et peut-être plus difficile. Quand la formule est achevée, lancez un dé. Si le résultat est inférieur ou égal à l'indice du Focus, la formule nécessite un matériau exotique. Si

l'indice du Focus est supérieur ou égal à 6, la formule requiert *automatiquement* un matériau exotique, voire plusieurs. Pour le savoir, ôtez 6 à l'indice et lancez le dé à nouveau. Continuez ainsi jusqu'à ce que l'indice soit réduit à 0.

Par exemple, un magicien veut un Focus d'indice 14. 14 étant supérieur à 6, la confection du Focus doit obligatoirement impliquer un matériau exotique. Le 8 restant (14-6) est *encore* supérieur à 6, signifiant qu'un deuxième matériau exotique est nécessaire. Le magicien lance alors un dé, sachant que sur un résultat de 1 ou 2, un troisième matériau exotique sera exigé.

Les matériaux exotiques peuvent faire partie intégrante du Focus ou être consommés par le processus d'Enchantement. L'essentiel est de réunir tous les ingrédients de la recette.





Si le matériau requis augmente d'ordinaire les chances de réussite de l'Enchantement, dans le cas d'un matériau alchimique par exemple, le Focus nécessite le matériau exotique *en plus* des conditions habituelles pour ce matériau.

En d'autres termes, un matériau exotique ne peut pas faire double emploi. La nécessité d'un matériau exotique s'ajoute à tout ce que le magicien a pu volontairement choisir de mettre dans son Focus.

Jusqu'où aller précisément dans l'exotisme ? Lancez 2 dés et consultez la Table des Matériaux Exotiques. Le Maître de Jeu est encouragé à en rajouter autant qu'il peut en imaginer.

TABLE DES MATÉRIAUX EXOTIQUES (Lancez 2 dés)

Résultat Matériau

- | | |
|----|--|
| 2 | Une partie du corps d'un dragon fraîchement tué. |
| 3 | 10 unités de végétaux qu'on ne trouve qu'à l'autre bout d'un continent lointain. |
| 4 | Une unité d'un radical alchimique métallique. |
| 5 | La valeur de 1D6 x 10 000 nuyens en pierres précieuses. |
| 6 | Un litre du sang d'une créature Éveillée. |
| 7 | Aucun matériau exotique. |
| 8 | Une unité d'un radical alchimique végétal. |
| 9 | La valeur de 1D6 x 10 000 nuyens en métaux précieux. |
| 10 | Une poignée de poils (ou de plumes ou d'écailles) d'une créature Éveillée. |
| 11 | 10 unités d'un minéral qu'on ne trouve qu'à l'autre bout d'un continent lointain. |
| 12 | Un peu d'un fluide quelconque provenant d'un dragon vivant ("Qu'est-ce que vous me demandez de FAIRE dans cette bouteille ?"). |

En apprenant ce qu'il doit se procurer pour confectionner son Focus, l'inventeur de la formule est parfois tenté de passer outre. Pas d'inquiétude. Il n'a qu'à tout reprendre à zéro et réinventer une nouvelle formule, en espérant avoir plus de chance dans la détermination des matériaux.

BASE MATÉRIELLE

L'objet que le magicien se propose d'enchanter est la *base matérielle*, aussi appelée *telesma*. Le choix de la base matérielle adéquate peut faciliter la tâche de l'enchanteur et diminuer son coût en Karma.

N'importe quel objet peut faire office de telesma : un bâton, un bijou, une arme, une voiture, etc.

Il est possible d'acheter un objet tout à fait banal, sans affinité magique intrinsèque, en guise de telesma. Un tel objet n'apporte pas de bonus aux différents tests de réussite et ne réduit pas le coût en Karma.

Un magicien peut aussi employer un telesma fait à la main, qui s'enchanter plus facilement.

Il peut enfin choisir de fabriquer son telesma à partir des matériaux bruts ; il obtient alors un telesma *vierge*, qui lui est lié magiquement en raison du temps consacré à sa préparation. Non seulement les telesma vierges sont les plus faciles à enchanter, mais encore ils sont les moins gourmands en Karma. Un telesma vierge est généralement un produit artisanal. (La somme de travail exigé par la construction d'une automobile vierge est presque incalculable. Il faut raffiner ou synthétiser soi-même le plastique, obtenir une quantité suffisante de métal vierge, assembler une à une toutes les parties du moteur - beaucoup de temps pour pas grand-chose, non ?)

En général, le magicien ne peut enchanter qu'un telesma à la fois. Cependant, il peut enchanter en une seule fois un nombre de telesma égal à son indice d'Intelligence, s'ils sont destinés à des Focus Fétiches. Tous les tests, les coûts en temps, en matériaux et ainsi de

suite, sont traités comme dans le cas d'un seul Focus. Par exemple, le magicien qui a une Intelligence d'indice 4 peut créer quatre Focus Fétiches identiques en une seule fois. Si la formule concerne un Focus d'indice 3 (voir plus bas), tous les tests, coût en Karma, etc., sont considérés comme pour la création d'un seul Focus d'indice 3.

MATÉRIAUX ALCHIMIQUES

Ajouter des matériaux alchimiques au telesma facilite l'Enchantement et diminue le coût en Karma.

Comme il a déjà été dit plus haut, les trois arcanes de l'Alchimie sont l'arcane des végétaux, l'arcane des minéraux et l'arcane des métaux. Il est possible d'employer des radicaux de ces trois arcanes au cours du rituel d'Enchantement. Soit ils deviennent partie intégrante du telesma, soit ils sont consommés pendant le rituel, mais ce point n'a aucune importance.

Pour prétendre au bonus apporté par chaque arcane, il faut utiliser un nombre d'unités de radical égal à l'indice du Focus. Par exemple, pour obtenir le bonus "Un arcane" lors de la création d'un Focus d'indice 3, trois unités de radical d'un même arcane sont nécessaires.

Le bonus vient de l'utilisation d'un arcane, ou deux, ou des trois. Voir plus bas, **Premier lien**.

On peut aussi se servir d'orichalque pour le rituel. Chaque unité du métal mystique diminue le seuil de réussite du test de fabrication ainsi que le coût en Karma.

Que les matériaux soient intégrés dans le Focus ou détruits au cours du rituel, ils sont liés au Focus et ne peuvent pas être recyclés. Considérez qu'ils sont perdus.

TEST D'ENCHANTEMENT

Une fois en possession du telesma, la base matérielle du Focus, le magicien peut procéder à l'Enchantement proprement dit. Le rituel est long et, comme dans le cas de l'Alchimie, rien ne doit venir l'interrompre. Le magicien déverse sans cesse de l'énergie astrale dans le telesma, tient compte de la position du soleil et de la lune, calcule des horoscopes, chante, danse, etc.

Le mage a besoin d'une bibliothèque d'indice au moins égal à sa Compétence, tout comme le chaman doit se trouver dans une loge médecine d'indice au moins égal à sa Compétence. Si la bibliothèque ou la loge médecine ont un indice inférieur, c'est cet indice qui sera utilisé pour tous les tests de réussite.

TABLE D'ENCHANTEMENT

Objet	Seuil de réussite
Focus Fétiche	3
Focus de Pouvoir	8
Focus Sorcier Spécifique	4
Focalisateur de Sort	*
Focus Sorcier d'une Catégorie de Sorts	6
Focus d'Esprits	6
Focus d'Arme	6
Modificateurs	
Indice du Focus	+ Indice
Telesma fait main	-1
Telesma vierge	-2
Matériaux alchimiques	
Un arcane	-1
Deux arcanes	-2
Trois arcanes	-4
Orichalque (par unité)	-1

*Un Focalisateur de Sort a toujours un indice de 1. Le seuil de réussite pour l'Enchantement d'un Focalisateur de Sort est toujours égal à 5.

Le temps de base d'un Enchantement est de 30 jours. Le seuil de réussite dépend du type de Focus fabriqué : la Table d'Enchantement permet de le déterminer, avec ses modificateurs éventuels.

Pour calculer la longueur du rituel, faites un test d'Enchantement et divisez le temps de base par le nombre des succès obtenus. En cas d'échec, le magicien perd 30 jours et doit tout recommencer. Il ne peut pas interrompre le rituel avant sa réussite ou son échec, sous peine de perdre les matériaux. S'il n'obtient que des 1 au test d'Enchantement, le processus est avorté et les matériaux perdus.

PREMIER LIEN

A la fin du rituel de création du Focus, le magicien doit encore sacrifier du Karma pour compléter l'Enchantement. S'il ne dispose pas du Karma nécessaire, le processus est sans objet ; le rituel est un échec et le Focus inutilisable. Les matériaux sont gaspillés.

Le Karma sert également à lier le Focus à l'enchanteur ou à toute autre personne de son choix. S'il s'agit d'une autre personne, elle doit assister au "premier lien". Elle peut fournir une partie ou la totalité du Karma nécessaire, le reste étant fourni par le magicien.

Le coût en Karma du premier lien est égal à un montant de base multiplié par l'indice du Focus (voir Table de coût pour le premier lien ci-dessous). L'utilisation d'un telesma vierge, d'un radical alchimique ou d'orichalque dans le Focus ou le rituel peut réduire ce coût. Les unités d'orichalque employées pour diminuer le coût en Karma viennent *en plus* de celles consacrées à la réduction du seuil de réussite. Le coût minimum du premier lien est de 1 point de Karma.

TABLE DE COÛT POUR LE PREMIER LIEN

Type de Focus	Coût en points de Karma
Focalisateur de Sort	3*
Focus Fétiche	2 x Indice
Focus Sorcier Spécifique	3 x Indice
Focus Sorcier d'une Catégorie de Sorts	5 x Indice
Focus d'Esprits	4 x Indice
Focus de Pouvoir	7 x Indice
Focus d'Arme	8 x Indice
*Les Focalisateurs de Sorts ont toujours un indice de 1.	
Modificateurs	
Telesma vierge	-2 x Indice
Matériaux alchimiques	
Un arcane	-1 x Indice
Deux arcanes	-2 x Indice
Trois arcanes	-4 x Indice
Orichalque (par unité)	-1 x Indice

CUMULER DES ENCHANTEMENTS

Il est possible, quoique difficile, de faire un Focus doté de fonctions multiples, ou "cumulées." Un Focus de Pouvoir 2/Focus Sorcier de Combat 3, par exemple.

Le seuil de réussite pour l'élaboration de la formule est alors égal à la somme des indices. Dans l'exemple précédent, le seuil de réussite serait de 5. La formule ne serait valable que pour un Focus multifonction et ne permettrait pas de fabriquer un Focus de Pouvoir 2 ni un Focus Sorcier de Combat 3.

La règle optionnelle des matériaux exotiques, si elle est utilisée, s'applique également à la somme des indices du Focus.

De même, le calcul de la quantité de matériaux alchimiques nécessaire pour bénéficier des bonus se fait d'après la somme des indices.

Le magicien profite néanmoins d'un "prix de gros" sur le seuil de réussite de son test d'Enchantement. Le seuil de réussite du

rituel est égal au *plus élevé* des seuils correspondants, plus la *moitié* des seuils des autres fonctions, plus la *moyenne* des indices.

Par exemple, l'Enchantement d'un Focus de Pouvoir a un seuil de réussite de 8, et celui d'un Focus Sorcier de Combat un seuil de 6. Pour en faire un Focus multifonction, le seuil de réussite de base est de 8 (seuil le plus élevé) + 3 (moitié de l'autre seuil), soit 11.

Les indices sont respectivement 2 et 3, pour une moyenne de 2,5 arrondie à 2. Le seuil de réussite de l'Enchantement est finalement de 13 (Espérons que ce petit gars attende encore quelques bonus).

Le coût en Karma pour le premier lien est égal au plus élevé des coûts multiplié par l'indice total du Focus. Dans notre exemple, le coût du Focus de Pouvoir est de 5 et celui du Focus Sorcier de Combat n'est que de 3 ; le coût final du premier lien est donc de 25 (5 x 5) points de Karma.

Par la suite, à l'occasion d'un lien normal, le magicien doit sacrifier le Karma de façon distincte pour chaque fonction, mais le Focus reste inopérant tant qu'il n'est pas totalement lié. Le Focus de l'exemple précédent demanderait 10 points de Karma (5 x Indice) pour lier sa "partie" Pouvoir, et 9 points (3 x Indice) pour lier la fonction Focus Sorcier de Combat. Le magicien devrait donc fournir un total de 19 points de Karma avant de pouvoir utiliser le Focus.

LIER UN FOCUS

Quelle que soit la façon dont il arrive entre les mains du magicien, un Focus ne fonctionne pas tant qu'il n'est pas lié. Cette opération coûte du Karma. Les objets puissants coûtent *beaucoup* de Karma.

Un magicien peut tenter d'utiliser sa Compétence Enchantement pendant le processus de création pour diminuer le coût en Karma qu'il lui faudra finalement acquitter. Il peut le faire pour lui ou au bénéfice d'une autre personne, mais dans ce dernier cas il augmente son seuil de réussite de 2. Cette technique nécessite un atelier.

Faites un test d'Enchantement avec un seuil de réussite égal à l'indice du Focus. Pour un Focus multifonction, ce test est fait séparément pour chaque fonction.

Le coût du lien du Focus est réduit de 1 pour chaque tranche de 2 succès obtenus au test. Le coût minimum est égal à l'indice du Focus.

Par exemple, lier un Focus d'Arme 4 coûte ordinairement 24 points. Un magicien avec une Compétence Enchantement de 5 lance 5 dés avec un seuil de réussite de 4 (Indice du Focus). S'il obtient 4 succès, le coût du lien est réduit de 2 et devient donc 22.

Ce test ne peut être utilisé qu'une fois pour un Focus et un utilisateur donnés. Il est impossible de faire tomber quelques points par-ci, quelques points par-là, quand on essaie de se lier un objet.

Par contre, le Karma peut être investi petit à petit dans le lien d'un objet. Par exemple, un magicien se procure un Focus d'Arme 4 dont le lien coûte 24 points de Karma. Grâce aux bons soins d'un collègue, il fait descendre ce coût à 21 points. C'est encore beaucoup de Karma. Admettons qu'il en possède 8 en réserve pour le moment. Il peut en investir une partie ou la totalité dans le Focus, mais disons qu'il donne les 8. Après quelques aventures, il a accumulé 12 points supplémentaires. Il en met 6 dans son Focus (pour un total de 14) et consacre les autres à différentes choses. Plus tard, il gagne encore 7 points de Karma et les investit dans son Focus. Le total de 21 points est atteint et l'arme lui est désormais liée.

Si un autre magicien s'empare du Focus avant la fin du processus et le lie à sa personne, le Karma sacrifié par le premier magicien est perdu.

La Table de coût pour lier un Focus présentée ci-après supplantera celle de **SRII**, page 137.

TABLE DE COUT POUR LIER UN FOCUS

Type de Focus	Coût en points de Karma
Fétiche	Aucun
Focus Fétiche	Aucun
Focus Sorcier Spécifique	1 x Indice
Focus Sorcier d'une Catégorie de Sorts	3 x Indice
Focus d'Esprits	2 x Indice
Focus de Pouvoir	5 x Indice
Focus d'Arme	6 x Indice
Focalisateur de Sort	1

ENCHANTEMENTS UNIQUES

L'Enchantement ouvre certaines perspectives nouvelles aux Shadowrunners. La recherche de certains éléments rares peut les faire sortir de leur banlieue et les amener à découvrir des endroits insoupçonnés. Peut-être même se retrouveront-ils du mauvais côté d'un dragon enragé (Existe-t-il un bon côté d'un dragon enragé ?).

Non content d'inclure ces joyeux exercices dans ses aventures gouvernées par la loi de l'offre et de la demande, le Maître de Jeu peut également utiliser le concept d'*enchantement unique*.

Un enchantement unique est un objet fabriqué grâce à la Compétence Enchantement. Il peut s'agir d'un Focus, d'un radical alchimique spécifique ou même d'un fétiche taillé dans un matériau brut particulier. Il n'a pas besoin de *faire* quelque chose au sens proprement magique, mais doit remplir une fonction précise au sein de l'aventure.

Le passage traitant des Focus aborde brièvement les Focus d'Esprits conçus pour invoquer un esprit indépendant spécifique. Un enchantement unique employé à des fins similaires peut constituer une forme de piège (pour emprisonner un esprit indépendant comme un génie dans une bouteille), ce peut être un sanctuaire ou une statue où l'esprit se remet d'une perte de mana (et incidemment laisse des traces de sa signature astrale). Ce type d'enchantement peut même avoir été commandité par l'esprit, qui encode son nom secret dans la formule élaborée par l'enchanteur.

Un enchantement unique peut aussi nécessiter la préparation d'une grande quantité d'un certain produit alchimique pour triompher d'une magie très ancienne, à l'épreuve des moyens plus traditionnels.

Un dragon acceptant de rendre un service aux Shadowrunners peut leur demander, en retour, de lui confectionner un Focus inhabituel, construit sur les bases d'une ancienne formule. Bien sûr, connaissant les dragons, il faut s'attendre à ce que la formule de cet enchantement unique implique, au moins, un temple gardé par une horde de monstres.

Un Focus ou un talisman unique a ceci de particulier que, malgré les pouvoirs de dimensions cosmiques qu'il possède pour le bien d'une aventure précise, il ne confère pas de pouvoirs cosmiques aux Shadowrunners. Son pouvoir est *unique* ! Peut-être a-t-il permis de transformer cet esprit toxique en guacamole au moment opportun, mais les Shadowrunners ne possèdent pas pour autant un super-Focus de "Changer Esprit en Guacamole". Il ne fonctionne que lorsque les planètes sont dans une conjonction particulière, vous comprenez. Mais c'est sans problème ! Elles reformeront la même conjonction dans 127 ans.

Élaborer un enchantement unique ou analyser un Focus inhabituel découvert dans des circonstances mystérieuses peut ajouter du piment à une aventure tournée vers la magie.

DRUIDES

On peut rencontrer deux types de druides dans les îles de Grande-Bretagne : le druide anglais, qui pratique la magie hermétique, et le druide celtique, qui suit la tradition chamanique. Les règles concernant le druide celtique sont présentées ci-dessous, reprises du **London Sourcebook** et mises à jour pour correspondre aux règles de la deuxième édition de **Shadowrun**. Pour plus d'informations sur le druide celtique et le druide anglais, reportez-vous au **London Sourcebook**. Bien que le druide anglais suive, plus ou moins, les croyances et l'orientation des totems non-animaux exposés ici, sa discipline est essentiellement hermétique et les totems ne lui apportent aucun avantage ni restriction.

Les règles qui ne sont pas mentionnées spécifiquement ici sont les mêmes que dans **Shadowrun, Deuxième Édition** et partout ailleurs dans ce livre.

TOTEMS

Les druides vénèrent le soleil et la lune comme des forces de vie originelles, mais respectent également les totems animaux qui concentrent les forces de vie en formes de vie. En sus des totems non-animaux, Soleil, Lune, Chêne et Océan, les druides celtiques font aussi appel aux totems suivants : Aigle (surtout en Écosse), Loup (uniquement en Écosse), Ours, Hibou, Chat (Chat Sauvage) et Wyrn (uniquement au pays de Galles). Les nouveaux totems sont présentés ci-dessous, les autres apparaissent dans **Shadowrun**, pages 119-123.



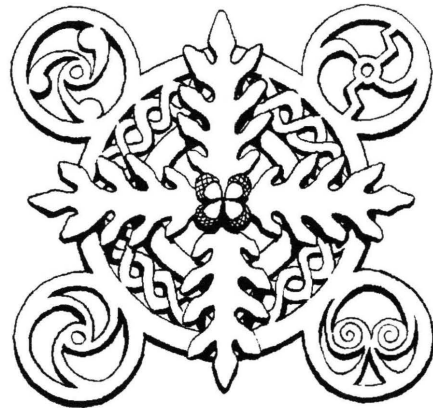
CHAT SAUVAGE

Caractéristiques : Le corps de Chat Sauvage est faible, mais résistant, et il possède une grande vélocité sur de courtes distances. Il est agressif, prompt à la colère et vicieux quand il est acculé. Secret et renfermé, Chat Sauvage vit la nuit et bénéficie d'une excellente vision nocturne. Il se fie à ses sens plutôt qu'à son intellect, mais se laisse cependant facilement abuser par les apparences. Beaucoup moins rusé que son cousin urbain, Chat Sauvage demeure un adversaire puissant qu'il vaut mieux ne pas provoquer.

Environnement favori : N'importe où dans les landes britanniques (sauf en Cornouailles).

Avantages : +2 dés pour les sorts de Combat et de Santé, +2 dés pour invoquer un esprit de la nature durant la nuit.

Restrictions : Chat Sauvage ne permettra jamais que son cercle de pierres soit abîmé ou détruit ; il le défendra jusqu'à la mort si nécessaire, devant n'importe quel agresseur. (Il n'a droit à aucun jet pour échapper à cette responsabilité !) Chat Sauvage retire 1 dé lors de son test de résistance contre des sorts d'Illusion. Il n'est agressif que s'il est acculé ou directement menacé. Un chaman Chat Sauvage n'est pas un tueur kamikaze.



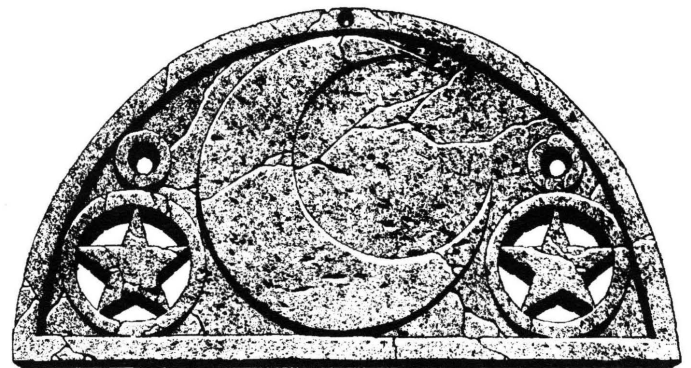
CHENE

Caractéristiques : Chêne est le plus solide des arbres, et sa patience et sa noblesse sont infinies. Il est le protecteur qui défend les plantes et les mousses contre la rigueur des éléments. Il fait les grands boucliers, les poutres et les navires.

Environnement favori : Forêts profondes, bois sacrés et villes construites en bois.

Avantages : +2 dés pour les sorts de Santé ; +2 dés pour invoquer un esprit des forêts ou un esprit de l'homme dans n'importe quelle construction faite en partie ou en totalité de chêne.

Restrictions : Chêne doit être fort, et le chaman qui choisit ce totem doit lui attribuer des indices de Force et de Constitution d'au moins 4 lors de la création de personnage. Chêne est patient et ne précipite pas les choses sans avoir mûrement réfléchi. Il défend sans faiblir ceux qu'il a juré de protéger, quand bien même il devrait y perdre la vie.



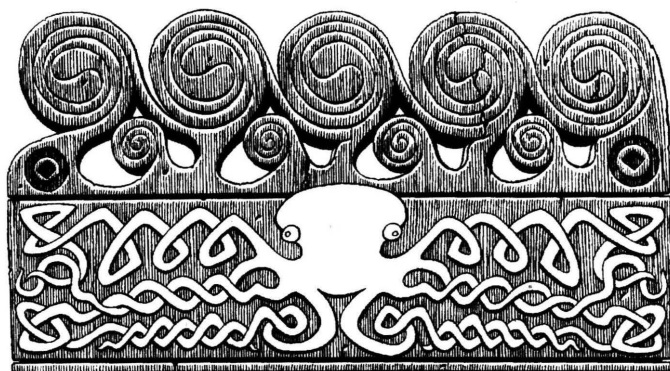
LUNE

Caractéristiques : Lune est changeante et réservée. Elle voit beaucoup de choses de sa place au milieu des étoiles, mais sa vision n'est pas aussi claire que celle de Soleil. Elle conserve de nombreux secrets et peut dissimuler beaucoup à des yeux inquisiteurs. Lune est aussi la grande transformatrice, toujours changeante et imprévisible.

Environnement favori : Endroits sauvages, loin de la civilisation, ou alors dans les coins cachés de la ville.

Avantages : +2 dés pour les sorts de Manipulation et d'Illusion, +1 dé pour les sorts de Détection, +2 dés pour conjurer les esprits des eaux.

Restrictions : Lune emploie toujours des chemins détournés. Elle doit réussir un test de Volonté (4) pour s'engager dans une confrontation directe. La négociation n'est pas considérée comme une confrontation (Lune adore la discussion) mais les affrontements verbaux entrent dans cette catégorie. Elle subit un malus de -1 dé pour les sorts de Combat. Lune préfère adopter un profil bas et user de subterfuges.



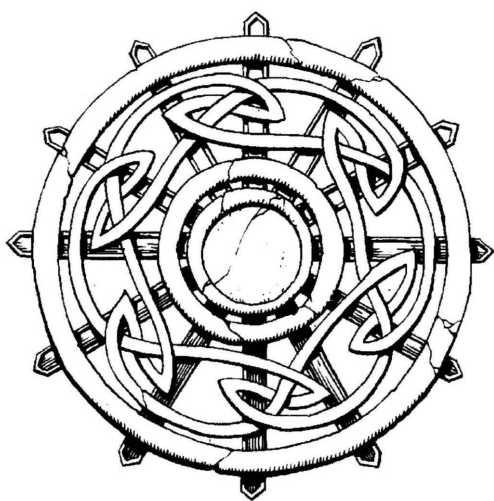
OCÉAN

Caractéristiques : Océan a donné naissance à toutes les créatures vivantes. Indomptable et capricieux, il peut se montrer calme et paisible, ou terrible et destructeur. Océan détient de grandes richesses, mais garde jalousement les trésors qui tombent entre ses mains. Il peut faire un allié puissant, mais doit être courtoisé avec la plus grande prudence.

Environnement favori : En mer ou à proximité.

Avantages : +2 dés pour les sorts de Santé et de Manipulation de Transformation, +2 dés pour invoquer les esprits de la mer et les esprits des navires (esprits de la terre).

Restrictions : Océan ne donne jamais rien pour rien. Il doit recevoir un paiement, même symbolique, pour chaque secret qu'il confie ou chaque objet dont il accepte de se défaire. Il fixe seul son prix, en fonction de ses sentiments à l'égard du bénéficiaire. Une personne aimée recevra peut-être un objet de valeur pour le prix d'un baiser, alors qu'une autre tenue en piètre estime devra verser des sommes énormes pour la plus insignifiante babiole. Océan est fier et s'il est insulté, il doit réussir un test de Volonté (4) ou entrer dans une rage terrible. Quand il est en furie, Océan peut hurler, insulter ou proférer des menaces, voire (s'il est provoqué plus avant) attaquer directement l'offenseur. Sa fureur s'estompe en 4 Tours de Combat, mais Océan peut diminuer ce temps d'un Tour par tranche de 2 succès obtenus au test de Volonté.



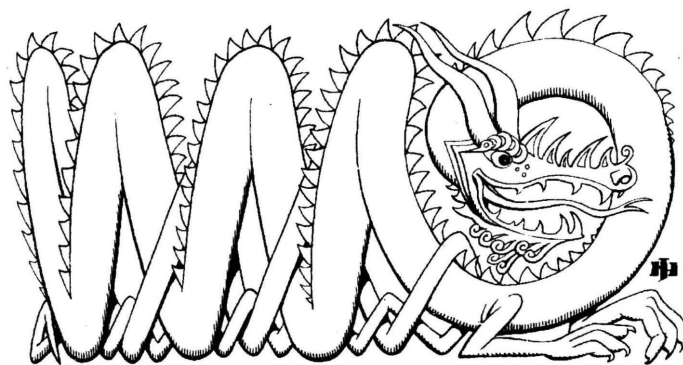
SOLEIL

Caractéristiques : Soleil est noble, héroïque, flamboyant et courageux. Il est vu de partout et sert d'exemple à tous. Soleil exalte l'enthousiasme et force le respect. Il transmet son énergie à toutes les formes de vie. Soleil incarne le pouvoir suprême, à la fois créateur et destructeur. De sa situation au firmament, il observe tout et règne avec justice.

Environnement favori : Partout, mais généralement en lieu découvert comme les collines, les champs et même les villages de paysans où chacun peut le voir.

Avantages : +2 dés pour les sorts de Combat, Santé et Détection ; +2 dés pour invoquer un esprit en plein soleil.

Restrictions : +2 dés pour conjurer un esprit pendant la nuit. Soleil refuse de se battre pour une cause qu'il croit injuste. S'il a été trompé et qu'il a servi sans le savoir une mauvaise cause, il tente de se racheter en se retournant contre ceux qui l'ont abusé. Chef-né, le chaman Soleil doit attribuer un indice d'au moins 4 à son Charisme lors de la création de personnage. Soleil met toujours la barre le plus haut possible et s'applique à exceller dans tout ce qu'il entreprend.



WYRM

Caractéristiques : Wyrms est un grand lézard lourd et massif, parent non-magique du dragon ou, selon certains, cousin bâtard de l'axolotl. C'est le totem national des chamans Dragons ou druides Dragons (appellation contestable, soit dit en passant) du pays de Galles, qui comprennent bien l'affinité de leur totem avec l'emblème de leur région. Wyrms n'est ni intelligent ni rapide. Lent à réagir, il est incapable de prendre l'initiative à l'heure des décisions rapides. Mais il est puissant, possède une énorme capacité de récupération et se montre impitoyable envers ses ennemis quand il a le dessus. Wyrms a un tempérament pacifique, mais mieux vaut ne pas le provoquer. Enfin, Wyrms fait preuve d'une volonté singulière et parvient à dominer les autres par la seule force de son caractère.

Environnement favori : Montagnes.

Avantages : +2 dés pour les sorts de Santé et de Manipulation, +2 dés pour invoquer les esprits des montagnes.

Restrictions : Wyrms ne sait jamais quand s'arrêter. Engagé dans un combat ou toute autre activité où il rencontre une résistance (comme une partie du jeu druidique des Pierres), il doit réussir un test de Volonté (6) pour abandonner et passer à autre chose. Wyrms est lent et paresseux, et dort pendant de longues périodes. Un chaman Wyrms doit dormir un minimum de 70 heures par semaine.

FÉTICHES

Les druides n'utilisent qu'un seul fétiche réutilisable : la serpe d'or. Et le gui est le seul fétiche non-réutilisable qu'ils connaissent. Un druide ne peut pas acheter ses fétiches à un marchand de talismans. Il doit cueillir lui-même le gui avec sa serpe d'or. Pour pouvoir être utilisée comme fétiche, la serpe doit être consacrée par un initié du Grade 1 ou supérieur, dans son cercle sacré. La consécration de la serpe se déroule au cours de l'initiation du druide au Grade 0, et l'aspirant druide doit sacrifier 1 point de Karma pour se la lier. Sans cela, ni la serpe ni le gui ne peuvent servir de fétiches.

CERCLES SACRÉS

Le druide celtique n'entretient pas de loge médecine. Il a un cercle sacré, c'est-à-dire un cercle de pierres qui sert de lieu de réunion. En quelques rares occasions, une unique pierre levée, une grotte sacrée (comme les grottes de Dan Yr Ogof sur les terres du Dragon) ou un loch sacré (pour les druides écossais) peut servir de lieu de réunion. La foi druidique mettant l'accent sur l'unité de la nature, le cercle n'a pas besoin de se situer dans l'environnement favori du totem. Cependant, chaque druide possède un cercle qui lui personnel, dans un environnement adapté à son totem. Certaines règles particulières s'appliquent quand il traite avec les esprits dans son cercle personnel.

Le cercle sacré doit être d'un diamètre équivalent à son indice, en mètres. Le druide l'utilise en lieu et place de la loge médecine (il obéit globalement aux mêmes règles) pour l'apprentissage des sorts et autres activités similaires.

INVOCATION

Un chaman druidique ne peut pas invoquer tous les esprits de la nature présentés dans les règles de **Shadowrun**. Le druide ayant un totem animal ne peut pas invoquer les esprits de l'homme, quoique les autres druides n'aient pas cette restriction. Le chaman druidique peut invoquer les esprits suivants :

Esprits de la terre : esprits des forêts et des montagnes ;

Esprits des vents : esprits des tempêtes et des brumes ;

Esprits des eaux : esprits des lacs, des rivières et de la mer.

Le druide ayant un totem animal peut invoquer ces esprits plus aisément que la plupart des chamans, car il éprouve une identification plus forte à la nature. La magie inhérente des lieux où se dressent les cercles de pierres (beaucoup de ces endroits ont été redécouverts durant l'Éveil) facilitent également l'invocation de ces esprits. Utilisez les modificateurs suivants lors d'une invocation druidique :

- Un druide ajoute 1 à sa Compétence Invocation s'il se trouve, par rapport à un cercle de pierres, à une distance en kilomètres équivalente à 1,5 fois son Essence.

- Un druide ajoute 3 à sa Compétence Invocation pour invoquer un esprit du domaine approprié (presque toujours Montagnes ou Forêts) si, de son cercle personnel, il se trouve à une distance en kilomètres équivalente à 1,5 fois son Essence.

- Un druide initié de Grade 5 ou supérieur ajoute 1 point à sa Compétence Invocation, quelles que soient les circonstances.

- Un druide qui parvient à invoquer un esprit de la nature peut en tirer 1 service de plus que le nombre de succès obtenus au test d'Invocation, ou 2 de plus s'il se trouve dans son cercle personnel.

Par exemple, Arisaig, initié druidique de Grade 7, tente de repousser des malfaiteurs qui veulent piller la magie de son cercle sacré ; ils ont certainement eu vent de ses travaux alchimiques. Il décide de leur donner une leçon en invoquant un esprit des montagnes pour les attaquer. Son indice d'Invocation est de 7, mais il ne lance pas moins de 13 dés. En effet, il a un bonus de 3 pour être dans son cercle personnel, un bonus de 1 à cause de son grade élevé, et un 2 supplémentaire parce que les agresseurs ont commis l'erreur d'attaquer un Chat Sauvage pendant la nuit. Il appelle un esprit de Puissance 6 et jette les dés. Il obtient 4 six. Comme il se trouve dans son cercle personnel, il ajoute 2 au nombre des services qu'il peut demander à l'esprit, pour un total de 6. Le Chat Sauvage vengeur commence à formuler les séries d'Accidents que l'esprit déclenchera autour de ses ennemis.

RÈGLES PARTICULIÈRES

Les esprits de la nature servent le druide pour une période plus longue que pour les autres chamans ; ils restent disponibles 24 heures au maximum, jusqu'à la première aurore suivant leur

invocation. Un esprit de la nature incontrôlé attaque vraisemblablement le chaman druidique. Les règles de **Shadowrun**, page 143, concernant la domination d'un esprit incontrôlé NE SONT PAS applicables ici. Pour déterminer si l'esprit incontrôlé attaque le druide, faites un test de Puissance pour l'esprit avec l'indice de Magie de l'invocateur comme seuil de réussite. En cas de succès, c'est l'attaque. Sinon, l'esprit disparaît simplement.

Le druide est très compétent dans le domaine du bannissement (**SR11**, page 143) des esprits de la nature. Il bénéficie des mêmes bonus que pour l'Invocation, sauf dans le cas peu fréquent où il tente de bannir un esprit invoqué par quelqu'un d'autre.

ENCHANTEMENT

Ce livre couvre en détail la procédure de l'Enchantement dans les pages 20-26. Les précisions suivantes ne concernent que les druides.

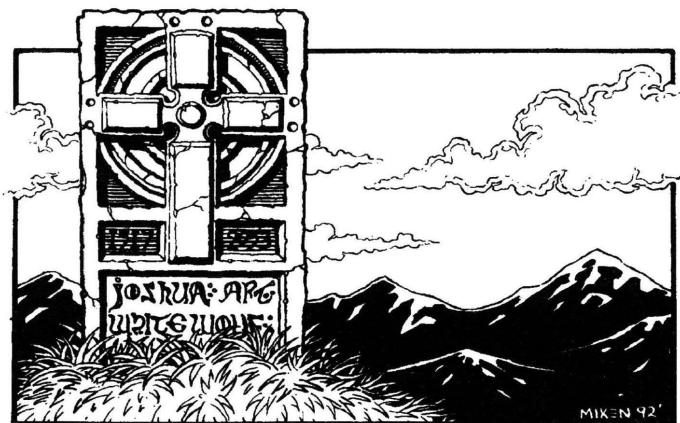
MATÉRIEL D'ENCHANTEMENT

Le matériel d'Enchantement du druide est très différent de celui des autres magiciens. Le druide n'a pas besoin de 100 000 nuyens d'équipement pour pratiquer l'Alchimie, ni d'une trousse de 10 000 nuyens pour préparer des talismans. Ses restrictions sont différentes. Il ne peut entamer une procédure d'Enchantement qu'à l'aube d'une des grandes fêtes druidiques (Imbolc, Beltane, Lughnasad, Samhain).

Pour les talismans et l'Alchimie, le druide n'a besoin que d'un chaudron sacré et des matériaux appropriés (toujours des végétaux ou des minéraux provenant de sites sacrés ou exceptionnels, comme la grotte de Merlin ou la grotte de Fingal dans les îles Hébrides, ou encore un peu d'eau recueillie dans un loch sacré). Ces chaudrons se transmettent de druide en druide, et sont introuvables sur le marché. Un druide en possède généralement deux ou trois, et seuls les initiés druidiques de Grade 5 ou supérieur savent comment les fabriquer (le processus prend environ 20 jours). Un vieux druide exigera toujours un service difficile en paiement (comme la collecte d'une plante rare dans une région désertique infestée de créatures paranormales et vicieuses aux intentions meurtrières) avant de céder un de ses inestimables chaudrons à un jeune confrère. Il faut toujours employer de l'eau absolument pure provenant d'une source, d'un lac ou d'un loch, pour les rites impliquant le chaudron. S'il a un doute, le druide peut procéder à un rituel de purification de l'eau. Le rituel demande sept jours et doit avoir lieu dans un cercle sacré ; il ne nécessite aucun test, mais ralentit le druide.

Le test de récolte (page 21) des végétaux est plus facile pour un druide, qui n'a qu'un seuil de réussite de 3. S'il se fait aider d'un esprit de la nature, il bénéficie des bonus standards.

Les druides ont beaucoup moins de difficultés que les autres magiciens à obtenir des radicaux alchimiques (**Obtenir un radical**, page 22) à partir de végétaux. Ils ajoutent 2 dés à leur test d'Enchantement pour cette procédure.



FOCUS

L'Enchantement druidique est pratiquement limité aux Focus d'Esprits et aux Focus de Pouvoir (quoique les druides aux totems les plus agressifs, tels que Chat Sauvage, s'enthousiasment vite pour les Focus d'Armes). Les matériaux exotiques (page 23) pour les Focus druidiques sont presque invariablement des végétaux, disponibles sans quitter le pays (sur un résultat de 2-10 ; un résultat de 11-12 désigne un matériau minéral, mais toujours disponible sans quitter le pays). La base matérielle du Focus ne peut être qu'un telesma vierge (page 24). Le druide qui enchante un Focus d'Esprits de la Nature a un seuil de réussite de 5 au lieu de 6. Enfin, un druide se lie rarement des objets qu'il n'a pas confectionné de ses mains. S'il veut le faire malgré tout, il doit sacrifier 1,5 fois le coût normal en Karma.

SACRIFICES HUMAINS

Les informations suivantes, concernant la magie sacrificielle, sont données au Maître de Jeu UNIQUEMENT pour l'assister dans ses aventures. Aucun personnage n'apprendra JAMAIS les rituels nécessaires pour accomplir cette magie. JAMAIS. C'est le domaine exclusif des druides non-joueurs, et ils n'enseignent les rituels qu'à ceux dont ils ont une connaissance pleine et entière. Voir **Geas de sacrifice**, page 48, pour une règle à ce propos.

Les bases rituelles indispensables pour tirer quelque chose d'un sacrifice humain ne sont connues que des initiés druidiques les plus haut gradés. En officiant aux premières lueurs de l'aube à l'occasion d'une grande fête druidique, un druide initié du grade approprié peut célébrer un sacrifice humain dans son cercle personnel, en présence d'au moins six autres druides initiés de n'importe quel grade. Par ce sacrifice, il peut renforcer un allié ou un esprit indépendant, à moins qu'il n'utilise le sang du sacrifié pour purifier la région. Reportez-vous au chapitre 14 du roman **Shadowrun** de Bob Charrette, *Choose Your Enemies Carefully*, pour trouver des idées sur la façon d'insérer un tel rituel dans une aventure.

CHAMPS MAGIQUES ET MAGIE DRUIDIQUE

Les effets des champs magiques sont plutôt simples en termes de jeu : le niveau du champ est appliqué comme un modificateur négatif (-2, par exemple) au seuil de réussite de tous les tests magiques tentés par le druide qui n'est pas en opposition flagrante avec la nature du site. Les sorts, recherches, etc., qui pourraient endommager le site ne bénéficient pas de ce modificateur ; en fait, il peut même venir s'ajouter, triplé, comme un malus au seuil de réussite de ces opérations. L'utilisation d'un sort polluant, l'importation d'un esprit toxique invoqué ailleurs ou l'usage d'une magie à l'effet de zone ravageur sera pareillement gêné plutôt que facilité.

Le Maître de Jeu doit tâcher d'apprécier au mieux la situation et tenter de se couler dans l'esprit d'un cercle de pierres vieux de plusieurs milliers d'années : est-ce que Stonehenge apprécie ce sort ? A-t-il bien sa place ici ? Le druide se voit généralement accorder le bénéfice du doute. Un ennemi qui attaque un druide à proximité d'un lieu de pouvoir subit une pénalité égale au niveau du champ magique pour tous ses seuils de réussite concernant des tests magiques.

L'indice du champ magique est de 1 pour les lignes mineures, et de 3 pour les lignes majeures, avec les exceptions suivantes : Stonehenge, l'Île Engloutie, Warwick Castle et Caerleon ont un champ magique de 4. Certains sites mineurs isolés ont un champ de 2 ; c'est le cas des grottes tapissées de quartz de Carnglaze en Cornouailles, des grottes hérissées de stalagmites de calcaire de Cheddar, dans le Somerset, et de la grotte de Fingal dans les îles Hébrides écossaises.

Certains sites peuvent avoir des effets particuliers en termes de jeu. Le Maître de Jeu peut les détailler individuellement, mais il est bien connu que les salamandres (voir **Paranormal Animals of North America**) comme les veilleurs et les esprits indépendants (pages 68 et 71 respectivement) se manifestent de manière imprévue sur certains sites, qu'il s'agisse de cercles de pierres ou de pierres levées. Le Maître de Jeu peut aussi imaginer certains effets particuliers de différents sites sur l'Invocation.

BARDES DE CORNOUAILLES

Quelques rares druides chamaniques vivent dans les Wild Lands de Cornouailles. Ils se donnent le nom de druides, et certaines caractéristiques les rapprochent effectivement de leur cousins celtes. Habitant la campagne, ils adoptent des totems appropriés (Aigle, Chat Sauvage et Hibou étant les plus répandus), se réunissent dans des cercles de pierres ou en des lieux sacrés et, en termes de jeu, sont bel et bien chamaniques. Ils ne forment pas de groupes magiques et n'ont pas de grades d'initiation. Ce sont, généralement, des âmes simples qui forment une alliance primitive avec la nature. Beaucoup ne sont que de simples adeptes chamanes.

Mais ce qui les place distinctement à l'écart, c'est leur tradition poétique. Les druides de Cornouailles apprennent le patois local et la déclamation de poèmes lyriques dans ce langage obscur. Il font exception à la règle selon laquelle seuls les initiés peuvent employer la métamagie (pages 39-47) ; ils semblent, en effet, à même d'utiliser la Compétence d'Orientation contre le Drain (et peut-être pour d'autres applications) par le biais de la déclamation poétique.

Les bardes de Cornouailles entretiendraient des relations avec les druides bretons de la forêt de Brocéliande et ses environs. On sait qu'un certain nombre de bardes de Tintagel rendent visite à leurs cousins français sur le site de Brocéliande, là où, selon la légende, Viviane aurait emprisonné Merlin dans un arbre.

ADEPTES

Le passage suivant vient s'ajouter aux règles de **Shadowrun**, pages 124-127. Comme d'habitude, c'est au Maître de Jeu de décider, avec ses joueurs, s'il y a lieu ou non de les intégrer au jeu.

ADEPTES ÉLÉMENTALISTES

Les adeptes élémentalistes sont l'équivalent hermétique des adeptes chamans. Ils sont étroitement liés à l'un des éléments hermétiques : air, terre, feu, ou eau. L'adepte élémentaliste ne peut lancer que les sorts en relation avec un élément, et il ne peut invoquer que les esprits de cet élément (par exemple, un adepte du feu ne peut lancer que des sorts de Combat ou de Manipulation liés au feu, et ne peut invoquer que des élémentaires du feu).

Il peut également lancer des sorts dans le domaine d'influence de son élément :

Air - Détection

Terre - Manipulation (uniquement physique, basée sur la matière)

Feu - Combat (tous, sauf si un effet élémentaire autre que le feu est impliqué)

Eau - Illusion

Les adeptes élémentalistes accèdent normalement à l'espace astral (perception et projection) et utilisent tous les Focus appropriés à leur domaine de Compétences.



ADEPTES PHYSIQUES

Les adeptes physiques sont présentés en détails page 125-127 de **Shadowrun**. Cette partie vient prolonger le répertoire de leurs pouvoirs.

POUVOIRS SUPPLÉMENTAIRES

Animation Suspendue

Coût : 1 point

Le pouvoir Animation Suspendue fonctionne de la même façon que le sort Hibernation. Il permet à l'adepte de se placer dans un état de méditation qui ralentit son métabolisme et diminue en conséquence ses besoins en nourriture, eau, air et sa pression sanguine. Pour en déterminer les effets, faites un test de Volonté (en lui ajoutant éventuellement les dés d'une Compétence Spéciale de méditation appropriée) avec un seuil de réussite de 4, sans oublier, s'il y a lieu, les malus dus aux blessures. Consultez la description du sort Hibernation, page 157 de **Shadowrun**, et utilisez les succès obtenus comme indiqué.

Armure Mystique

Coût : 1 par niveau

L'adepte devient capable de durcir magiquement sa propre peau et de résister aux dégâts d'un impact. Remarquez qu'Armure Mystique est cumulable avec une armure ordinaire. L'adepte peut augmenter son Armure Mystique jusqu'au niveau de son Attribut de Magie.

Attributs Débridés

Coût : 0,5 par niveau

Cette aptitude permet à l'adepte de faire appel à ses réserves intérieures, pour accomplir des prouesses stupéfiantes qui dépassent de loin ses capacités ordinaires. L'aptitude peut être développée pour chaque Attribut Physique : Force, Constitution, Rapidité, mais pas pour la Réaction ni les Attributs Mentaux. Elle doit être développée séparément pour chacun des trois Attributs.

Le niveau de l'aptitude s'ajoute à l'indice de l'Attribut Débridé. Pour le débrider, l'adepte physique doit réussir un test de

Magie avec l'indice de l'Attribut concerné comme seuil de réussite. En cas d'échec, l'Attribut ne change pas. En cas de réussite, il est augmenté d'un nombre égal au niveau de l'aptitude. L'effet dure un Tour de Combat par succès obtenu au test de Magie.

Quand le débridage cesse, l'adepte physique doit faire un test de résistance au Drain pour déterminer s'il en sort fatigué. Il lance donc autant de dés que son indice de Volonté, avec un seuil de réussite égal à la moitié (arrondie à l'inférieur) de l'Attribut Débridé. Chaque tranche de 2 succès obtenus diminue le Drain d'un niveau. Le calcul du Drain est basé sur la comparaison entre l'Attribut Débridé et le maximum racial correspondant. Il inflige des dégâts étourdissants.

TABLE DE DRAIN DES ATTRIBUTS DÉBRIDÉS

Indice de l'Attribut Débridé	Niveau du Drain
Égal ou inférieur à 1/2 du maximum racial	Léger
Jusqu'au maximum racial	Moyen
Jusqu'à 1,5 fois le maximum racial	Grave
Au-delà de 1,5 fois le maximum racial	Fatal

Le pouvoir Attribut Débridé est incompatible avec une quelconque forme d'accroissement due au cyberware ou au bioware et non à la magie. Il est compatible avec le pouvoir d'Attributs Physiques Améliorés (**Shadowrun**, page 125).

Contrôle Physiologique

Coût : 0,5 par niveau

Avec ce pouvoir, l'adepte physique obtient un tel contrôle de son corps qu'il peut résister aux effets des gaz, des drogues et des poisons. Chaque niveau lui confère un dé supplémentaire pour le test de Résistance aux Dégâts contre de telles toxines.

Orientation Améliorée

Coût : 2 par catégorie de Compétences

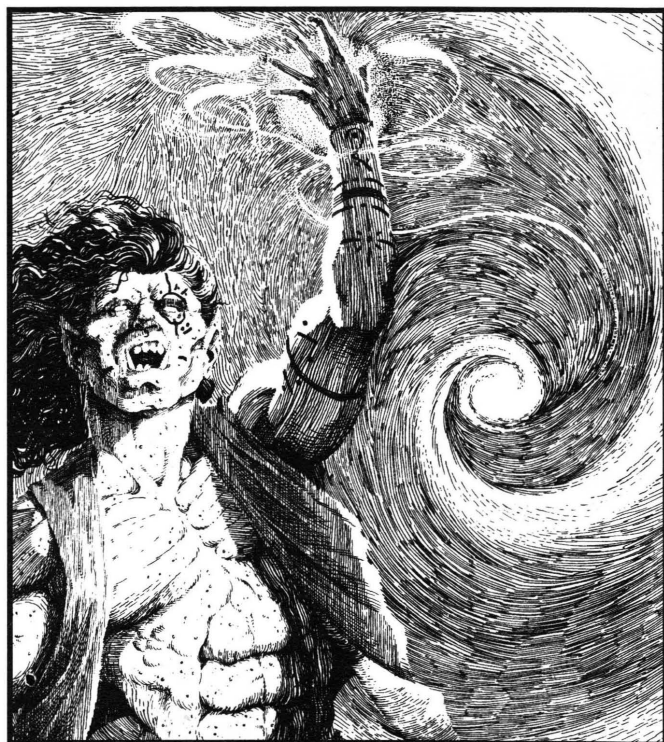
Ce pouvoir permet à un adepte physique initié d'appliquer sa Compétence d'Orientation à des Compétences autres que Physiques. Il doit développer séparément chaque catégorie dans laquelle il peut employer son Orientation Améliorée. Les catégories de Compétences qui peuvent en bénéficier sont : Construction/Réparation, Combat, Connaissances, Linguistiques, Magiques, Sociales, Techniques et Pilotage. L'Orientation Améliorée peut également s'appliquer aux Compétences Spéciales, mais à un prix de 1 par Compétence. Même avec ce pouvoir, l'adepte physique continue d'utiliser les Compétences Magiques à des fins profanes ; il demeure incapable de lancer un sort.

Parade de Projectiles

Coût : 1 point

L'adepte possédant ce pouvoir peut cueillir en plein vol les projectiles des armes de trait ou de jet, tels que les flèches, les couteaux ou les shurikens. Pour y parvenir, il doit faire un test de Réaction (en ajoutant des dés de sa Réserve de Combat s'il le souhaite) avec un seuil de réussite égal à 10 moins le seuil de base de l'adversaire, calculé en fonction de la distance. Par exemple, pour saisir une flèche tirée depuis une longue distance, l'adepte a un seuil de réussite de 4 (10-6). Si le tir provenait d'une courte portée, son seuil de réussite serait de 6 (10-4).

Pour cueillir ou écarter le projectile, l'adepte doit obtenir davantage de succès à son test de Réaction que n'en a obtenu l'attaquant à son test d'Attaque. En cas d'égalité, l'avantage va à l'attaquant. Ce pouvoir ne requiert qu'une Action Automatique.



SORCELLERIE RITUELLE

La sorcellerie rituelle est détaillée pages 133-136 de **Shadowrun**. Les règles suivantes précisent le concept de lien physique (**SRII**, page 135). En sorcellerie rituelle, le lien physique est employé lorsque la cible se trouve hors de vue, comme intermédiaire entre la magie et la cible, qu'il représente d'une certaine manière. D'après les règles actuelles, ce lien doit avoir fait partie de la cible, qu'il s'agisse d'un échantillon organique ou d'un morceau d'une construction.

Les règles optionnelles proposées ici permettent d'utiliser d'autres éléments moins directement liés à la cible.

LIEN MATÉRIEL/SYMBOLIQUE

Si le Maître de Jeu et les joueurs s'accordent à utiliser ces règles optionnelles, le magicien peut désormais tenter d'établir un lien physique avec des éléments moins directs qu'un bout de peau ou un morceau de structure. Un objet fréquemment utilisé par la cible peut former un lien avec elle. Une représentation symbolique fait également l'affaire. Le seuil de réussite du test de Formation du Lien Physique est modifié selon les indications de la Table suivante :

TABLE OPTIONNELLE DE LIEN PHYSIQUE

Objet	Modificateur
Objet favori	+4
Objet fréquemment utilisé	+6
Objet tenu récemment	+8
Représentation symbolique	+12

Les objets favoris comprennent les bijoux et les vêtements que la cible porte fréquemment et qui ont pour elle une valeur affective. La mèche de cheveux d'un amour défunt, portée sur soi en permanence, et d'autres objets similaires rentrent dans cette



catégorie. L'intérêt de l'objet réside dans l'importance affective qu'il revêt pour la cible.

Les objets fréquemment utilisés sont les vêtements habituels de la cible, son stylo préféré, son oreiller, son arme de prédilection, etc. Il doit s'agir d'un objet dont la cible se sert souvent et qu'elle possède depuis un certain temps.

Les objets tenus récemment sont exactement ce que leur nom implique. Si la cible a tenu un objet entre ses mains, il peut ensuite être employé pour former un lien physique pendant un nombre de minutes égal à l'Essence de la cible. Si le rituel débute avant l'expiration de ce délai, le lien est maintenu tout au long du rituel. Si le rituel est interrompu, le lien est brisé. Attention, l'objet ne doit pas avoir de valeur affective (ce qui en ferait un **Objet favori**) pour quelqu'un d'autre que la cible.

Les représentations symboliques comprennent les dessins, les peintures, les statuettes et toute autre représentation de la cible. Celui qui exécute la représentation doit réussir un test de la Compétence artistique (Spéciale) appropriée avec un seuil de réussite de 4, modifié selon la Table suivante.

TABLE DES MODIFICATEURS DE REPRÉSENTATION

Conditions	Modificateurs
Est familier avec la cible	+0
A rencontré la cible	+2
A seulement vu la cible	+4
A vu la cible il y a moins d'un mois	+6
A examiné l'aura de la cible	-2
La cible est en vue pendant le travail de l'artiste ou pendant un laps de temps équivalent à la Volonté de l'artiste en minutes	-1

CONSERVATION DES ÉCHANTILLONS

Baucoup de joueurs considèrent la durée de vie d'un fragment organique en tant que lien physique comme un problème d'importance vitale. D'une façon générale, les échantillons organiques se conservent plus ou moins longtemps selon les circonstances. Un échantillon formé sans rituel spécial ni intention précise (tel que du sang répandu sur la moquette) dure un nombre d'heures égal à l'Essence de son ex-propiétaire. Ainsi, un samouraï des rues chromé jusqu'aux sourcils n'a plus vraiment à s'inquiéter après une demi-heure (Essence de 0,5), tandis que son copain mage continuera à se faire des cheveux pendant les six prochaines heures (Essence de 6).

Les échantillons recueillis au cours d'un rituel mineur de Sorcellerie se conservent plus longtemps, mais réclament un test de Sorcellerie (ou Magie Légale, Spécialisation : Collecte d'Échantillons) avec un seuil de réussite de 4. En multipliant le nombre de succès par l'indice d'Essence du sujet, vous obtenez le nombre d'heures de conservation de l'échantillon.

D'après la rumeur, certains mages de l'institut magico-légal utiliseraient un sort appelé **Décomposition Ralentie** dont les effets seraient comparables à ceux du sort **Hibernation** (voir **Shadowrun**, page 157).

Un échantillon fourni volontairement par le sujet dure un nombre de jours égal à son Essence. S'il est donné volontairement et recueilli au cours d'un rituel de Sorcellerie, sa durée est permanente. Les groupes magiques utilisent fréquemment cette procédure pour s'assurer de l'obéissance de leurs membres.

LES GRANDS MYSTÈRES

La magie vous tient en éveil. A l'instant où vous pensez connaître quelque chose, vous découvrez qu'il vous faut l'apprendre à nouveau depuis le début.

- Arthur Garrett, Président du Département des Sciences Occultes, UCLA

Il y a toujours plus.

Pendant un temps, la magie est restée absente, et quand elle est revenue ses nouveaux acolytes se sont lancés dans la recherche, l'expérimentation et l'étude. Comme de nouveaux arts sont redécouverts et perfectionnés, de nouvelles strates de la magie sont mises à jour.

Il existe des strates pour chaque chose ; quand le voile se lève sur une nouvelle dimension, il révèle aussi de nouveaux voiles. Le magicien qui s'en rend digne les voit s'écarter devant lui et accède ainsi à de plus hautes connaissances. Existe-t-il de plus grands mystères que ceux déjà connus ?

Qu'est-ce que vous pariez ?



INITIATION

L'initiation éveille le magicien, qu'il soit mage ou chaman, à la conscience des grands pouvoirs des mondes supérieurs. Elle affine sa sensibilité à l'énergie magique et purifie son corps, lui permettant de manipuler davantage de pouvoir. Elle lui donne accès à une capacité magique plus importante : la métamagie, qui lui ouvre les portes des métaplans de la réalité. Les magiciens qui lient magie et religion prétendent que l'initiation les rapproche de leur (s) dieu (x). Sont-ils dans le vrai ? Qui saurait le dire ?

L'initiation peut être une démarche personnelle, ou marquer l'accession du magicien au sein d'un groupe magique (voir **Groupe magiques**, page 50). L'initiation est plus aisée pour les membres d'un groupe magique, car leurs confrères peuvent les assister au cours du processus. Mais ces groupes sont secrets et difficiles à rencontrer. Ils se montrent très sélectifs, et leurs membres doivent se plier à des règles strictes. Certains magiciens considèrent que le jeu n'en vaut pas la chandelle. L'initiation personnelle leur coûte davantage de Karma, mais ils sont prêts à payer ce prix pour conserver leur indépendance.

L'initiation n'est pas un processus automatique ou facile. Le magicien doit prouver sa valeur en passant une sorte de test ou d'examen. Ce n'est qu'ensuite qu'il peut découvrir les grands mystères. Des formes d'initiation plus ardues impliquent une forme de mise à l'épreuve. La nature et la forme des épreuves sont examinées plus loin.

GRADES D'INITIATION

L'initiation se mesure en *grades*, du Grade 0 (initiation de base) aux grades supérieurs. Après sa première initiation, un personnage devient un initié du Grade 0. Après la seconde, il est initié du Grade 1, et ainsi de suite. Cette classification se rapproche davantage de la tradition hermétique que du chamanisme, qui n'emploie guère les nombres ou toute autre méthode de mesure linéaire de la progression du magicien. En termes de jeu, cependant, ces nombres permettent d'apprécier l'évolution du personnage. Le système des grades d'initiation est donc utilisé à la fois pour les mages et les chamans.

AVANTAGES DE L'INITIATION

L'initiation (même au Grade 0) permet au magicien d'utiliser la métamagie (voir **Métamagie**, page 39) et lui ouvre les portes des métaplans de l'espace astral (voir **Métaplans**, page 87). Elle augmente également son indice d'Attribut de Magie, auquel s'ajoute désormais son grade d'initié. Cette amélioration ne concerne que les initiés de Grade 1 et supérieurs : ajouter 0 (pour le Grade 0) à l'Attribut de Magie du personnage ne produit aucun changement. L'initié obtient également quelques avantages dans la pratique de certaines opérations magiques en ajoutant, là encore, l'indice de son grade aux autres modificateurs. Le grade d'initiation ne sert de bonus que dans certaines situations précises, détaillées dans ce chapitre.

Chaque initiation successive (dans le but d'augmenter son grade) autorise le magicien à tenter de se débarrasser d'un **geas**, cette restriction imposée à ses capacités magiques. Les geasa (pluriel de geas) sont décrits en détails page 47. Pour se défaire d'un geas lors de son initiation, le magicien doit réussir un test de Volonté, avec un seuil de réussite de 6 plus les points de son Attribut de Magie éventuellement perdus à cause de blessures fatales ou pour d'autres raisons (voir **Magiciens et blessures**, SRII page 115). Un succès ou plus lui permet d'éliminer un de ses geasa (au

choix du joueur). Cependant, il ne peut le faire qu'une fois par initiation. Pour se débarrasser d'un autre geas, il doit attendre d'être parvenu au grade suivant.

Une fois un certain degré d'initiation atteint, le magicien obtient automatiquement de nouvelles capacités. L'adepte physique, par exemple, accède à ses nouveaux pouvoirs (voir **Pouvoirs supplémentaires** page 32) dès sa première initiation. Les grades supérieurs à 0 venant directement s'ajouter à son Attribut de Magie, il peut utiliser ces points pour acquérir d'autres pouvoirs (à moins qu'il ne préfère les conserver pour plus tard), selon les règles de **SRII (Adeptes physiques, page 125)**.

Un autre avantage de l'initié est qu'il peut ajouter son grade à sa Réaction Astrale. Il obtient par ailleurs une Réserve Initiatique, contenant un nombre de dés égal à son grade, qu'il peut utiliser conjointement à sa Réserve Astrale (ou à sa Réserve de Magie pour tout ce qui touche à l'espace astral). Les dés de cette Réserve Initiatique se régénèrent selon la règle ordinaire des **Réserves de dés (SRII, pages 83-85)**.

Les capacités nouvelles offertes aux autres magiciens tombent dans le domaine de la **Métamagie**, voir page 39.

KARMA ET INITIATION

Plus le magicien vise un grade d'initiation élevé, plus il doit dépenser de Karma (surprise !). Pour déterminer le coût de base de l'initiation, ajoutez 6 au grade recherché. Comme toujours dans **Shadowrun**, un personnage compétent éprouve plus de difficultés à progresser.

La dépense de Karma varie selon que le magicien est seul ou membre d'un groupe (voir **Groupe magiques**, page 51). Au sein d'un groupe, la dépense est moindre, car le magicien bénéficie du concours de ses confrères.

TABLE DU COÛT DE L'INITIATION
(Coût de base = 6 + Grade désiré)

Type	Coût
Auto-initiation	Coût de base x 3
Initiation dans un groupe	Coût de base x 2

Le multiplicateur est diminué de 0,5 si l'initiation comprend une épreuve (voir plus bas). Dans ce cas, l'auto-initiation ne coûte plus que 2,5 fois le coût de base, et l'initiation au sein d'un groupe 1,5 fois ce coût. Arrondissez toujours à l'entier inférieur.

Le Karma dépensé doit provenir du Karma Utile (**SRII, page 191**) de l'initié.

Pied-Noir, chaman Hibou, se sent prêt à pénétrer dans le vaste monde des initiés. De tempérament solitaire, il décide de ne pas rechercher l'initiation au sein d'un groupe. Pour accomplir seul cette première initiation, il doit dépenser 18 (6 x 3) points de Karma Utile. S'il passe une épreuve, ce coût est ramené à 15 points. Par la suite, Pied-Noir, maintenant initié de Grade 0, décide de progresser jusqu'au Grade 1. Cette fois, le coût de base est de 6 + 1. Travaillant toujours en solo, Pied-Noir doit dépenser 21 (7 x 3) points de Karma pour son initiation. Une seconde épreuve diminue ce coût jusqu'à 17 points (7 x 2,5).

Si Pied-Noir avait été membre d'un groupe, il n'aurait dépensé que 12 points de Karma pour devenir un initié du Grade 0, ou 9 points s'il avait passé une épreuve. Son initiation au Grade 1 lui aurait coûté 14 points de Karma, ou 10 avec une épreuve.

ÉPREUVES

L'initiation comprend souvent une *épreuve*. Comme son nom le laisse suggérer, il s'agit de quelque chose de douloureux ou, en tout cas, d'astreignant, destiné à prouver la valeur du magicien. Ce peut être un test, une série de méditations subtiles, des travaux magiques et ainsi de suite.

Tout joueur ayant à cœur de bien interpréter son magicien devrait accepter de se plier à une épreuve. Un initié est censé s'impliquer corps et âme dans la magie. Pour encourager cette attitude, la règle accorde une diminution du coût de l'initiation en points de Karma. Le coût plus élevé d'une initiation sans épreuve spécifique représente le temps et l'énergie consacrés aux mille tracasseries qui viennent assaillir le magicien au cours du processus. On n'arnaque pas le cosmos, bonhomme.

Chaque épreuve doit être différente. Seul le Maître de Jeu peut autoriser la répétition d'une même épreuve. Certaines épreuves, telles que celle des *vœux*, ne peuvent pas être répétées. Le joueur et le Maître de Jeu doivent définir ensemble l'épreuve adaptée au tempérament, à la philosophie et aux buts du personnage. Ce n'est qu'avec la permission du Maître de Jeu qu'un initié peut reproduire plusieurs fois la même.

Le magicien choisit l'épreuve avant son initiation et après s'être acquitté du coût en Karma. Il ne peut pas considérer une action passée comme une épreuve, sauf dans le cas d'un *acte* (voir plus bas). S'étant soumis à cette épreuve, l'initié obtient son nouveau grade. Une fois l'épreuve arrêtée, le magicien ne peut pas en changer. S'il échoue à la première tentative, il a intérêt à persévérer, parce qu'il ne progresse plus d'un poil avant d'avoir réussi.

TYPES D'ÉPREUVES

Acte

Un acte est une tâche (pourquoi pas une Shadowrun) effectuée par le magicien, dans un but adapté à son groupe magique, à son

totem ou à son code moral, selon ce qui peut s'appliquer. L'accomplissement de cette tâche en fait un acte.

Le Maître de Jeu et le joueur définissent ensemble la nature de l'acte, à moins que le Maître de Jeu ne décide que la dernière Shadowrun du magicien peut faire l'affaire. Dans ce dernier cas, la course en question ne rapporte absolument aucun Karma au personnage.

Si le seul Karma gagné dans l'aventure est le point accordé pour avoir survécu, ou si l'aventure se termine en eau de boudin, elle ne devrait pas être considérée comme un acte. En règle générale, disons qu'une Shadowrun peut être un acte si le Karma obtenu par le magicien est numériquement comparable au grade d'initiation visé. Souvenez-vous toutefois qu'une Shadowrun qui sert d'acte ne rapporte aucun Karma au magicien.

Le Maître de Jeu possède une grande marge d'appréciation en fonction de ses joueurs et de leur situation particulière. S'il accepte que l'aventure serve d'acte, le magicien renonce simplement aux points de Karma remportés et, bingo, l'épreuve est accomplie. S'il n'est pas encore prêt à monter en grade, il peut mettre un acte "de côté" et le conserver pour sa prochaine initiation. Mais *seulement* pour sa *prochaine* initiation, sinon ses efforts seront perdus. Là encore, le Maître de Jeu est seul juge.

L'acte doit être en accord avec les buts et la morale du magicien ou du groupe magique dont il est membre. Les Shadowruns qui peuvent éventuellement constituer un acte sont celles :

- où le magicien triomphe d'une magie maléfique ou d'une menace contre la vie sur Terre ;
- où le magicien aide à défendre une personne persécutée ou menacée de mort ;
- où le magicien expérimente une magie puissante, se trouve en présence d'un grand esprit, achève avec succès une quête astrale au but élevé (autre que la réussite d'une épreuve initiatique) ou approfondit, d'une manière ou d'une autre, son expérience de la magie ;
- où le magicien se conforme à son code magique/moral, à la vérité de son totem ou aux commandements de son groupe, ou



simplement se comporte d'une manière jugée adéquate par le Maître de Jeu.

Le Maître de Jeu doit se montrer prudent en décidant quelle Shadowrun peut faire office d'acte. Les actions effectuées doivent bien correspondre au personnage. Un gain de Karma important n'est pas une justification suffisante.

Ascétisme

L'épreuve d'ascétisme regroupe des activités telles que le jeûne rigoureux, le combat rituel, l'exercice de type yoga ou toute autre pratique comportant un danger physique.

Cette épreuve demande le sacrifice d'un point d'Attribut Physique du magicien. C'est la valeur "naturelle" de l'Attribut qui est ainsi diminuée, et non l'indice augmenté par le cyberware, la magie ou les capacités d'un adepte physique. De plus, le personnage voit également diminuer son Maximum Racial pour ce même Attribut. Par contre, le coût en Karma des améliorations postérieures est calculé comme si l'Attribut était supérieur de 1 point à son indice réel. Imaginons qu'un chaman, qui a enduré autrefois une épreuve d'ascétisme faisant passer sa Constitution de 4 à 3, désire aujourd'hui l'augmenter de 1 point. Le coût en Karma Utile est ordinairement égal à l'indice d'Attribut que l'on souhaite obtenir. Mais pour refaire passer sa Constitution à 4, ce chaman doit dépenser 5 points de Karma (comme s'il avait encore sa Constitution de 4 et voulait l'augmenter à 5).

Le magicien perd ce point d'Attribut Physique en raison du caractère éprouvant de l'ascétisme. Il ne peut pas choisir de diminuer un Attribut dont l'indice est égal à 1.

Si cette épreuve est répétée, le personnage doit réduire un Attribut Physique différent avant de pouvoir réduire le même à nouveau.

Geas

Pour passer cette épreuve, le magicien accepte simplement un geas, un rituel ou une restriction qui conditionne désormais sa pratique de la magie. Il peut choisir un des geasa proposés au chapitre **Geasa** ou préférer un geas de sa propre invention. Il l'accepte pour toute sa vie. Ce geas ne peut pas être abandonné à l'occasion d'une initiation postérieure. Voir **Geasa**, page 47.

Méditation

Le magicien s'adonne quotidiennement à la méditation, tâchant de placer son être physique sous le contrôle de son esprit. Il doit pour cela réussir trois tests d'Attribut, avec pour chaque test un temps de base égal à son grade d'initiation actuel x 4 jours :

- Un test de Charisme avec un seuil de réussite égal à sa *Force* ;

- Un test d'Intelligence avec un seuil de réussite égal à sa *Rapidité* ;
- Un test de Volonté avec un seuil de réussite égal à sa *Constitution*.

Les tests doivent être réussis *tous les trois*, sinon le cycle de méditation doit être repris à zéro. Aucune activité annexe (étude, guérison, apprentissage, entraînement et, bien sûr, Shadowrun) n'est autorisée pendant la durée de l'épreuve. Si le magicien est squatter ou à la rue (**SRII** page 189), les trois tests de méditation se font avec une pénalité de +2 aux seuils de réussite. Vivre dans la nature n'inflige pas de pénalité si le magicien possède une forme de Compétence de Survie d'indice 4 ou supérieur ; dans le cas contraire, le magicien souffre d'un malus de +2. Ceci parce que le magicien doit pouvoir se concentrer pour méditer, sans être trop perturbé par son environnement.

Obtention d'un familier

Cette épreuve requiert l'invocation d'un **allié** (voir **Alliés**, page 63) qui doit coûter autant de Karma que l'initiation elle-même. Bien que l'invocation d'un allié entraîne ordinairement la perte permanente de 1 point de Magie, *ce n'est pas le cas* pour l'allié invoqué au cours de cette épreuve. Cependant, si par la suite l'allié est banni, détruit ou devient "indépendant", le magicien risque de perdre définitivement 1 point de Magie, comme dans le cas d'une Blessure Fatale (**SRII**, page 115). Cet esprit se montre d'une loyauté inhabituelle envers son invocateur, et présente moins de chances que les autres de se "libérer". Ce dernier point est laissé à l'appréciation du Maître de Jeu.

Quête Astrale

La quête astrale n'est accessible qu'aux seuls initiés, parce qu'elle nécessite une projection dans les métaplans de l'espace astral (voir **Métaplans**, page 87). Le chaman doit effectuer un voyage astral jusqu'au métaplan de son totem. Le mage hermétique a la partie moins facile, car il doit entreprendre une quête sur chacun des métaplans élémentaires : celui du feu, de l'eau, de l'air et de la terre. L'indice de la quête est égal au double du grade désiré par le magicien. Relativement aisée pour les premiers grades d'initiation, cette épreuve devient plus périlleuse pour l'obtention des grades supérieurs. Un adepte élémentaliste n'effectue qu'une seule quête dans le métaplan de son élément, mais avec un indice augmenté de 50 %. Ainsi, l'indice effectif de la quête astrale d'un adepte élémentaliste est égal au triple du grade recherché. Les adeptes physiques étant incapables de se projeter sur le plan astral, ils ne peuvent pas entreprendre de quête astrale *sauf* s'ils peuvent utiliser le pouvoir Portail Astral d'un esprit indépendant (voir **Pouvoirs des esprits indépendants**, page 74). Sinon, les règles de la quête astrale s'appliquent normalement.

En cas d'échec, le magicien ne peut pas entreprendre une nouvelle tentative immédiatement. Il doit d'abord conforter son esprit



par le biais des rituels et de la méditation. Pour cela, il lui faut réussir un test de Volonté avec un seuil de réussite égal au grade désiré. Le temps de base de cette préparation mentale est de 10 jours. Divisez ce temps par le nombre de succès obtenus pour calculer la durée véritable de la préparation.

Le magicien échouant au test de Volonté fait un nouvel essai, mais avec un temps de base augmenté de 10 jours (20 jours pour le deuxième essai, 30 jours pour le troisième, etc.). Il continue ainsi jusqu'à ce qu'il réussisse et puisse déterminer le temps nécessaire avant de pouvoir recommencer sa quête astrale. Il doit consacrer toute son attention à cette préparation mais peut travailler par étapes, quelques jours ici, quelques jours là. Il ne peut pas entreprendre simultanément d'autres activités, telles que la guérison, l'étude, etc. Une fois cette période écoulée, il peut repartir en quête astrale.

Si le mage échoue sur l'un des métoplans, il ne recommence que cette quête, sans reprendre celles qu'il a déjà réussies.

Si le Maître de Jeu autorise le personnage à choisir l'épreuve de la quête astrale pour plusieurs initiations, l'indice est augmenté de +2 pour chaque quête après la première. Ce malus ne s'applique *que* dans le cadre de l'initiation.

Pour davantage de précisions concernant la quête astrale, voir **Métalieux**, page 88.

Thèse

Cette épreuve consiste pour le magicien à élaborer une formule qui exprime tout ce qu'il est en tant que magicien et tout ce qu'il connaît à ce stade de son existence. Les thèses hermétiques sont généralement des documents écrits, alors que les thèses chamaniques sont plutôt des peintures révélant l'univers intérieur de l'auteur. La thèse perd toute efficacité quand elle est conservée sur un support électronique. Elle doit posséder une réalité matérielle.

La création de la thèse obéit aux règles d'élaboration d'un sort (voir **Formule d'un sort**, page 107). Le magicien doit conserver précieusement sa thèse, parce que quiconque en obtient une copie peut l'utiliser comme lien physique pour la Sorcellerie Rituelle (**SRII**, page 135, et **Lien de sort**, page 45 de cet ouvrage). C'est la raison pour laquelle les initiés rechignent à faire des copies de leur thèse. Pourtant, si toutes les copies sont détruites, l'initié perd immédiatement 1 point de Magie. Et l'initié n'est donc pas plus rassuré avec un unique exemplaire entre les mains. Chouette dilemme, pas vrai ?

Certains groupes magiques soucieux de contrôler leurs membres exigent qu'ils passent cette épreuve. La thèse est généralement choisie à la seconde initiation, car ces groupes tendent à imposer l'épreuve des vœux lors de la première initiation. Ils demandent aussi à leurs membres une copie de leur thèse, pour servir de lien physique en Sorcellerie Rituelle. Essaie seulement de les doubler, et qui sait ce qui te tombera dessus un beau soir, surgissant de l'espace astral.

Vœux

L'épreuve des vœux, par laquelle le magicien prête serment d'obéissance aux règles et aux commandements d'un groupe magique, ne peut être choisie *que* par un membre d'un tel groupe (voir **Groupes magiques**, page 50). Si par la suite le magicien est expulsé ou renvoyé du groupe, il risque de perdre 1 point de Magie et doit faire un test comme dans le cas d'une Blessure Fatale (**SRII**, page 115). Certains groupes imposent cette épreuve à tous leurs nouveaux membres. Les vœux magiques ne sont pas prononcés à la légère, et ceux qui les rompent encourent une punition sévère.

L'épreuve des vœux ne peut pas être répétée. Si le magicien prononce plusieurs vœux dans divers groupes au cours de sa carrière, seuls les premiers peuvent faire office d'épreuve initiatique.

MÉTAMAGIE

La métamagie est la magie de l'initié. Elle contrôle la magie elle-même. Les six principaux types de métamagie accessibles à l'initié sont l'Orientation, l'Activation, la Contremagie, la Protection, le Camouflage et la Fixation.

Orientation est une technique rituelle qui aide l'initié à contrôler la façon dont son corps canalise l'énergie magique. Elle peut réduire le Drain, annuler les pénalités dues aux blessures et à la fatigue, et passer outre certaines conditions locales affectant la magie et les magiciens.

Activation permet à l'initié de rendre permanents les effets d'un sort maintenu, sans utiliser de Focalisateur de sort.

Contremagie annule les effets magiques sans avoir à les "tuer" en combat astral.

Protection autorise l'initié à employer une forme de défense magique plus puissante pour contrer la magie adverse.

Camouflage travestit l'aura astrale de l'initié et lui permet de percer à jour le Camouflage d'un autre magicien.

Fixation permet d'attacher un sort à un lieu ou un objet et d'en retarder les effets jusqu'à ce que certaines conditions soient remplies.

ORIENTATION

Depuis des siècles, les magiciens de tous pays et de toutes traditions ont étudié des compétences telles que le chant, la danse, la musique, la maîtrise d'une langue ancienne, et bien d'autres. Depuis l'Éveil, les initiés de diverses traditions ont découvert la signification cachée de cette pratique. En effet, la discipline mentale et physique qu'elle demande aide le magicien à conforter sa volonté, augmentant ses capacités à manipuler la magie sans douleur. L'exercice de ces compétences l'*oriente*, le place en harmonie avec le centre de son être, source de toute magie.

L'Orientation peut réduire le Drain ou compenser diverses pénalités affectant les seuils de réussite magique. Elle utilise une Compétence non-magique pour faciliter la concentration du magicien. Les spécialistes comme les adeptes physiques peuvent également s'en servir pour ignorer les distractions.

TALENTS D'ORIENTATION

Le magicien doit employer une *Compétence d'Orientation*. Il s'agit d'une Compétence Spéciale (**SRII**, page 74) essentiellement consacrée à un but magique, et généralement liée à une démarche artistique ou intellectuelle. La liste suivante détaille quelques types génériques. Une Compétence d'Orientation spécifique peut être une Compétence Spéciale de Grec Classique ou de Guitare.

Presque toutes les Compétences artistiques ou d'introspection peuvent constituer une Compétence d'Orientation, mais rares sont celles pouvant être utilisées rapidement et sans préparation dans le feu de l'action. C'est au Maître de Jeu de décider si une Compétence Spéciale peut servir de Compétence d'Orientation et quelles sont les restrictions qui s'appliquent à son utilisation. D'une manière générale et sauf indication contraire, les Compétences exposées plus bas peuvent être employées rapidement.

Danse

Le magicien tisse son sort au fil de la danse. Sans être une exclusivité chamanique, la danse est choisie plus fréquemment par les magiciens de cette tradition. Pour utiliser la Compétence Danse, le magicien doit choisir une danse traditionnelle de la culture d'où provient sa magie.

Chant

Le magicien chante pendant ses pratiques magiques. Le style de chant peut aller du grégorien au nova-rock pur et dur, en passant par toutes les nuances intermédiaires. Les légendes parlent de bardes capables de pratiquer la magie par la seule force de leur voix, et les prêtres et magiciens des tribus indiennes comme les Navajos sont souvent de remarquables chanteurs.

Instrument de musique

Le magicien joue d'un instrument pour s'orienter. Selon la légende, les magiciens auraient utilisé le tambourin, la harpe, la flûte, le cor et même le violon. Dans le Sixième Monde, les magiciens jouent aussi de la guitare électrique, du maxaphone, de l'ultra-synthé et même de la cybermusic s'ils sont câblés (bien que le délai de préparation puisse parfois poser un problème). L'usage du tambourin est bien connu dans la tradition chamannique, alors que les magiciens orientaux favorisent plutôt la flûte de bambou.

Langue ancienne ou occulte

Le magicien peut formuler ses sorts dans une langue ancienne ou potentiellement magique. En Occident, la tradition hermétique emploie le Latin, le Grec et l'Hébreu depuis des siècles. Il existe aussi des langages d'origine inconnue, tels que l'Enochéen, répertorié pour la première fois au XVI^e siècle par le mage élisabéthain John Dee. Ce langage est censé posséder un grand pouvoir. De nombreuses traditions se servent de la langue ancienne de leur pays d'origine à des fins magiques. Les magiciens d'Europe du Nord chantent souvent les vieilles runes, les caractères avec lesquels leurs ancêtres composèrent l'épopée des Eddas.

Méditation

Le magicien se place en état de méditation pour s'orienter. Cette méditation peut se pratiquer en mouvement, comme dans le *tai-chi* chinois, ou au repos, comme dans le yoga ou le *zazen* japonais.

CHOIX D'UN TALENT D'ORIENTATION

Certains joueurs voudront sans doute inventer leurs propres Compétences d'Orientation, et c'est une bonne chose. Si l'Éveil a permis aux magiciens de comprendre et d'apprécier les anciennes traditions, il a aussi soulevé une vague d'expérimentations visant à découvrir de nouvelles méthodes magiques. Mais pour une question d'équilibre du jeu, les Compétences d'Orientation ne devraient pas être des Compétences particulièrement utiles en dehors de la magie. Considérons le cas où le joueur choisirait une Compétence de Combat comme Compétence d'Orientation, en se basant par exemple sur le caractère zen du tir à l'arc japonais. Cette situation lui permettrait d'attaquer physiquement ses adversaires, tout en préparant un sort dévastateur, et d'en retirer encore des bonus. En acceptant ce genre d'Orientation, le Maître de Jeu doit s'attendre à voir ses joueurs incarner des magiciens utilisant le talent d'Orientation zen de Jet de Flammes (Planque tes fesses, samouraï des rues, j'arrive !).

C'est moins problématique si la Compétence d'Orientation du magicien l'aide à gagner sa vie ou à devenir célèbre, comme dans le cas d'un magicien rocker qui s'oriente en jouant de la musique. En fait, certains groupes du Sixième Monde doivent certainement compter de tels musiciens dans leurs rangs. Bien sûr, le magicien doit utiliser son instrument pour s'orienter et il risque de se faire remarquer, tout particulièrement s'il aime brûler les planches en faisant hurler sa guitare.

Les chamans s'adonnent habituellement à la danse, au chant et à la musique. Les mages préfèrent souvent les Compétences moins chargées en émotion, telle que la pratique des langues mystiques. Les deux traditions peuvent utiliser un genre de

méditation. Mais ne soyez pas prisonnier des stéréotypes. Un mage peut danser sous l'orage (ça s'est vu) et un chaman peut très bien choisir de prononcer des incantations en Latin ou en Hébreu pour s'orienter.

Un magicien n'est pas limité à une seule Compétence d'Orientation. Il peut en étudier plusieurs, mais sans pouvoir en cumuler les bonus. Si, par exemple, il possède le Chant et la Danse comme Compétences d'Orientation, il peut à la fois chanter et danser au moment de jeter un sort. Mais il n'utilise dans ce cas que l'indice de Compétence de l'une des deux (vraisemblablement l'indice le plus élevé) dans le test d'Orientation décrit plus bas.

Sachez également qu'une Compétence d'Orientation ne *peut pas* être basée sur un logiciel de Compétence. Le magicien doit la posséder et l'avoir apprise en personne.

TEST D'ORIENTATION

Le magicien a la possibilité de faire un test d'Orientation à chaque fois qu'il utilise une Compétence Magique : quand il lance un sort, invoque un esprit, enchante un Focus, etc. Mais il ne peut pas le faire dans l'espace astral.

Le magicien doit *pouvoir* utiliser sa Compétence d'Orientation, c'est-à-dire qu'il ne doit être gêné en aucune façon. Inutile de songer à danser s'il est attaché ou souffre d'une jambe cassée. Un magicien bâillonné ne peut pas chanter ni prononcer de formules ésotériques. Remarquez que l'utilisation d'une Compétence d'Orientation appropriée peut compter comme un geas. Si le magicien possède le geas d'incantation et tente de s'orienter par le chant ou la pratique d'une langue ancienne, il remplit en même temps les conditions de son geas.

Le magicien effectue le test d'Orientation avant tout autre test magique. Il peut se servir de l'Orientation pour diminuer le Drain ou les malus affectant sa magie.

Les adeptes physiques font exception à la règle et peuvent appliquer leur Compétence d'Orientation à une tâche non-magique. L'Orientation d'un adepte physique est toujours appliquée contre les malus (voir plus bas), mais les bonus obtenus peuvent servir pour une Compétence Physique (**SRII**, page 71). Si l'adepte initié possède en plus le pouvoir d'Orientation Améliorée (voir **Pouvoirs supplémentaires**, page 32), il peut même appliquer ces bonus à d'autres catégories de Compétences.

L'Orientation demande une Action Automatique, et les avantages qu'elle procure ne concernent que cette phase particulière (que ce soit pour faciliter le lancement d'un sort, réduire le Drain ou diminuer les malus).

ORIENTATION ET LANCEMENT D'UN SORT

Pour faciliter le lancement d'un sort grâce à l'Orientation, le magicien doit être en perception astrale (**SRII**, page 145) au moment du test d'Orientation. Il peut ainsi surveiller directement les volutes d'énergie du sort en formation. Naturellement, cela signifie qu'il devient vulnérable à une attaque provenant de l'espace astral pendant l'Orientation. S'il est effectivement attaqué, le combat se déroule simultanément au test d'Orientation. Le magicien peut effectuer ses tests de combat astral et d'Orientation avec des seuils de réussite normaux. La distraction causée n'engendre pas de malus particulier. En revanche, les blessures reçues en combat astral affectent les tests. Une Orientation subséquente peut cependant compenser ces malus.

Quand il veut s'orienter, le magicien commence par choisir le sort comme d'habitude (**SRII**, page 129), puis annonce qu'il fera un test d'Orientation. Après ce test, réussi ou non, il lance le sort. Le seuil de réussite de l'Orientation est le même que celui du sort. Chaque tranche de 2 succès obtenus compte pour 1 succès supplémentaire au test de Lancement du Sort, à condition que le magicien ait obtenu au moins un succès à ce dernier test. Dans le cas contraire, l'Orientation ne sert à rien.

Tous les modificateurs appliqués au test de Lancement du Sort sont aussi appliqués au test d'Orientation.

ORIENTATION CONTRE LE DRAIN

Grâce à l'Orientation, le magicien peut tenter de réduire le Drain dû au lancement d'un sort. Il lance pour cela un nombre de dés égal à sa Compétence d'Orientation, avec le même seuil de réussite que pour résister au Drain. S'il réussit son test de Résistance au Drain, chaque tranche de 2 succès obtenus au test d'Orientation lui donne un succès supplémentaire. Par contre, s'il échoue, l'Orientation ne lui apporte rien.

Tous les modificateurs appliqués au test de Résistance au Drain sont aussi appliqués au test d'Orientation.

*Un initié de Grade 2 a recours à sa Compétence d'Orientation de Chant pour invoquer un esprit de la nature de Puissance 5. Sa Compétence est de 5 et son Charisme de 3. Le Drain occasionné par l'invocation est donc 5G (voir **Invocation - Table de Drain, SRII**, page 140). Pour effectuer son test d'Orientation, l'initié jette 4 dés avec un seuil de réussite de 5.*

Il obtient 2 succès qui lui permettent d'en ajouter 1 au test de Résistance au Drain après l'invocation. Il doit cependant obtenir au moins 1 succès au test de Résistance, sans quoi les bénéfices de l'Orientation sont perdus.

L'Orientation contre le Drain nécessite une Action Automatique, intervenant dans la phase de Combat d'où part le sort.

ORIENTATION CONTRE LES MALUS

L'Orientation peut également compenser les malus affectant les opérations magiques de l'initié.

Utilisez le même seuil de réussite pour l'Orientation que pour l'opération magique, avec tous les malus applicables mais sans oublier d'en soustraire le grade d'initiation du magicien.

Chaque tranche de 2 succès au test d'Orientation annule 1 point de malus au test de Magie. Ces succès ne réduisent que les malus, et non le seuil de réussite lui-même. Le seuil de réussite d'un sort mana lancé contre un adversaire ayant une Volonté de 5 est au minimum de 5, quel que soit le nombre de succès obtenus au test d'Orientation.

Beaumains, initié de Grade 4, lance un Éclair de Force contre un ennemi. Sa cible, possédant une Constitution de 4, est partiellement couverte (+2), et bénéficie d'un mauvais éclairage (+2). De plus, Beaumains est légèrement sonné (+1). Ces modificateurs lui donnent un seuil de réussite de 9. Pendant que son ami samourai des rues fixe la cible sous une grêle de plomb, le mage s'oriente, tirant des accords plaintifs de son synthétiseur Kashawaya Pow-R-Key. Il a une Compétence Spéciale de Synthétiseurs 5. Il jette 5 dés (indice de sa Compétence) contre un seuil de réussite de 5 (seuil de réussite normal moins son grade d'initiation) et obtient 2 succès. Il peut maintenant lancer son sort avec un seuil de réussite de 8 (9-1) pour voir s'il parvient à massacrer son ennemi.

Comme indiqué précédemment, un adepte physique peut recourir à l'Orientation pour réduire le seuil de réussite d'un test de Compétence Physique. Il procède exactement comme indiqué plus haut. Seul un adepte physique possédant le pouvoir d'Orientation Améliorée peut employer l'Orientation pour d'autres Compétences (telles que les Compétences de Construction/Réparation, de Combat, de Connaissance, de Pilotage, les Compétences Linguistiques, Magiques, Sociales, Spéciales ou Techniques). Il ne peut utiliser les Compétences Magiques qu'à des fins ordinaires (et pas pour lancer un sort). L'Orientation n'a pas d'effet sur les malus s'appliquant au test d'Orientation.

L'Orientation contre les malus nécessite une Action Automatique.



ACTIVATION

L'Activation métamagique permet de rendre permanents les effets d'un sort à durée maintenue, sans le concours d'un Focalisateur de sort ! En fait, le sort tourne "en boucle" dans l'espace astral jusqu'à ce qu'il soit brisé, soit au cours d'un combat astral, soit par un initié usant de contremagie (voir plus loin).

Pour activer un sort, le magicien doit commencer par le maintenir pendant un certain temps, puis dépenser du Karma. De plus, il doit utiliser la perception astrale pour conserver le sort "en vue" pendant toute la procédure. Déversant directement le Karma dans le sort activé, il doit surveiller attentivement le jeu des énergies qui composent la structure du sort.

Le magicien doit obligatoirement déclarer qu'il compte activer le sort au moment où il le lance. Une fois son sort lancé, il doit effectuer deux tests de Résistance au Drain, que l'activation ait réussi ou non. Le premier se fait comme d'habitude, au moment de lancer le sort. Le second intervient quand le sort devient permanent (à la fin de la période de maintien) ou quand le magicien renonce à sa tentative.

Le temps de base du processus est un nombre d'Actions égal au total des dés employés dans le test de Lancement du Sort, en comptant les Modificateurs Totémiques, l'Assistance Sorcière d'un élémentaire, les Focus, la Réserve de Magie, et tout autre bonus. Pour déterminer la durée effective, le magicien fait un test de Sorcellerie en ajoutant un nombre de dés égal à son grade d'initiation. Il ne peut pas ajouter d'autres dés de quelque source que ce soit (sauf la Réserve de Karma, **SRII**, page 191). Le seuil de réussite de ce test est le même que celui du sort. Déterminer le seuil de réussite de certains sorts à effet de zone peut être délicat, car ce chiffre varie selon les Attributs des cibles. Dans ce cas, le sort est centré sur une cible en particulier, et c'est d'après elle que l'on calcule le seuil de réussite.

Pour déterminer le nombre d'Actions durant lesquelles le magicien doit maintenir son sort, divisez le temps de base par le nombre de succès obtenus. La durée minimum est d'une Action (10 phases de Combat, ou la première Action du personnage lors du prochain Tour de Combat) après le lancement du sort. Si le magicien n'obtient aucun succès, il doit maintenir le sort durant le double du temps de base.

Il peut décider d'abandonner l'Activation en cours si le temps lui semble trop long, mais cela ne le dispense pas d'effectuer le deuxième test de Résistance au Drain.

A la fin de la dernière Action requise pour le maintien du sort, le magicien dépense un nombre de points de Karma équivalent à la Puissance du sort (mais pas au nombre de dés lancés). Ces points doivent provenir de son Karma Utile (voir **SRII**, page 190). Le sort est désormais permanent. Si le magicien souhaite qu'il résiste mieux au combat astral ou à la contremagie, il peut lui sacrifier davantage de Karma que sa Puissance véritable. Le total des points sacrifiés ne peut, toutefois, excéder le double de la Puissance du sort activé.

Dans l'Action où le sort devient permanent, c'est-à-dire à l'instant où le magicien dépense le Karma, il doit effectuer un deuxième test de Résistance au Drain. S'il a utilisé l'Orientation contre le Drain au moment de lancer le sort, les succès obtenus comptent aussi pour ce deuxième test. Un nouveau test d'Orientation n'est pas autorisé !

Rikki le Rat, dans une humeur encore plus massacrant que d'ordinaire après s'être fait vider de l'Armadillo, est aplati sur le toit de l'immeuble en face du bar à samouraï. Il commence à marmonner, et bientôt le masque aux yeux rouges et aux longues moustaches de Frère Gris vient recouvrir ses traits décharnés, tandis que les mots de pouvoir sifflent et crissent entre ses dents. Il pousse un grognement de triomphe quand un nuage gris-vert se matérialise au milieu du bar, visible à son regard astral à défaut de l'être pour les crétins cybernétiques qui se saoulent en contrebas.

Comme le sort de Puanteur répand son fumet indescriptible à travers la salle, la clientèle se précipite en masse (en français dans le texte, NdT) à travers les portes, les fenêtres et un mur de plâtre un peu trop mince. Rikki ne peut retenir un rictus, mais garde sa concentration dirigée sur le plan astral, manipulant délicatement le nuage mana tourbillonnant. Une goutte de sueur coule sur son front. Il prononce la formule d'Activation et sent une partie de sa force vitale l'abandonner. Fatigué, mais jubilant devant sa revanche, le petit chaman Rat regagne ses ombres natales, laissant une bombe puante permanente tourner à l'Armadillo. Personne ne pose la main sur le petit Rikki, bonhomme. Personne.

Rikki est un initié de Grade 3 et possède une Compétence de Sorcellerie de 7. Il jette un sort de Puanteur de Puissance 1, auquel il ajoute 5 dés de sa Réserve de Magie, pour un total de 6 dés. Après avoir lancé le sort (et résister au Drain de 2G), il fait un test pour voir combien de temps il doit maintenir le sort avant de pouvoir l'activer. Comme il s'agit d'un sort de zone, Rikki l'a centré au hasard sur un minable assis à l'une des tables. Curieusement, cela lui donne un seuil de réussite de 6 ! (Peut-être bien que l'enfoiré n'est pas si minable que ça, après tout ! Fais gaffe à tes os, Rikki.)

Rikki jette 10 dés : son indice de Sorcellerie de 7, plus son grade d'initiation de 3. Il obtient 2 succès, et doit donc maintenir le sort pendant 6/2 Actions, soit 3 Actions. A la fin de cette période, il dépense 1 point de Karma (sort de Puissance 1) et le sort devient permanent. A ce stade, Rikki fait un deuxième test de résistance au Drain.

ROMPRE UN SORT ACTIVÉ

Que le magicien s'attaque directement au sort activé dans l'espace astral, ou qu'il tente plus prudemment de le dissiper par la Compétence Métamagique de Contremagie, on considère le Karma dépensé lors de l'Activation comme étant l'indice de la Puissance du sort. S'il a été facilement lancé, il sera facilement rompu (c'est-à-dire, une fois qu'un magicien parviendra sur les lieux).

CONTREMAGIE

La seule façon d'interrompre un sort maintenu ou activé, pour un non-initié, consiste à l'engager en combat astral, ce qui peut s'avérer dangereux.

La Contremagie autorise l'initié à briser un sort en prenant un peu moins de risque. Il doit voir le sort sur le plan astral pour employer la Contremagie. Le magicien ne peut rompre qu'un sort de Puissance inférieure ou égale à son grade d'initiation (en considérant la Puissance *réelle* du sort, et non le Karma dépensé pour son Activation). Enfin, la Contremagie est un procédé exclusif et empêche le magicien de maintenir simultanément un sort ou de fournir une Défense Magique. Si toutes ces conditions sont remplies, il peut entamer le processus de Contremagie.

Le magicien effectue un test de Sorcellerie, avec un seuil de réussite égal au Karma dépensé pour l'Activation ou à la Puissance du sort, selon le chiffre le plus élevé. Il peut ajouter des dés de sa Réserve de Magie ou de Karma s'il le désire. En cas de réussite, la Puissance du sort est réduite de 1 pour chaque tranche de 2 succès. Une fois sa Puissance ramenée à 0, le sort est rompu.

Que sa tentative soit ou non couronnée de succès, le magicien doit maintenant faire un test de Résistance au Drain, comme s'il venait lui-même de lancer le sort. Utilisez la Puissance du sort pour calculer le niveau de Drain selon les règles ordinaires. Si la Puissance du sort est supérieure à l'Attribut Magie du magicien, celui-ci encaisse des Dégâts Physiques. Dans le cas contraire, les Dégâts ne sont qu'Étourdisants.

Le magicien peut tenter d'utiliser l'Orientation pour réduire le Drain de la Contremagie.

La Contremagie ne peut pas "annuler" un sort permanent tel que Soins, par exemple. Elle n'a aucun effet non plus sur les Focus ou les esprits. Cependant, elle *peut* briser les sorts maintenus par un Focalisateur ou un magicien, ainsi que les sorts activés ou fixés (voir plus bas).

PROTECTION

La Protection est la version initiatique de la Défense Magique (voir **SRII**, page 132). Elle fonctionne exactement de la même façon, avec deux avantages supplémentaires. Elle augmente le nombre de dés de défense contre les sorts du personnage protégé, et augmente aussi son Attribut concerné, faisant grimper le seuil de réussite de l'agresseur. Un magicien ne peut pas employer simultanément la Protection et la Défense Magique standard.

Disons, par exemple, qu'un magicien alloue 4 dés de sa Réserve de Magie à la Protection, puis qu'il les utilise pour protéger un ami ayant une Constitution de 4 contre un sort physique. Non seulement l'ami protégé lance 8 dés pour résister au sort, mais le magicien qui l'attaque a un seuil de réussite de 8 au lieu de 4.

Une fois alloués, les dés de Protection durent, soit 10 phases de Combat, soit jusqu'à la prochaine Action du magicien.

De plus, l'initié obtient un nombre de dés de Protection supplémentaires (en plus de ceux de sa Réserve de Magie) égal à son grade d'initiation. Ces dés se renouvellent en même temps que la Réserve de Magie et ne servent qu'à la Protection.

CAMOUFLAGE

Le Camouflage dissimule la vraie nature de l'aura du magicien et lui permet d'apparaître comme un simple mortel lors d'un examen astral. Un initié peut, cependant, percer le subterfuge ; il peut aussi voir à travers le Camouflage d'autres créatures capables de travestir leur vraie nature sur le plan éthéral, comme certains esprits indépendants.

Quand un initié examine une aura camouflée, le Maître de Jeu doit faire un test en secret, dont les conditions exactes dépendent de la nature de l'entité en question.

La procédure reprend celle d'un test de Magie normal, avec un seuil de réussite égal à l'Attribut de Magie, à la Puissance ou à l'Essence de la cible, selon le cas.

Pour percer le déguisement, il faut un nombre de succès égal au grade d'initiation de la cible, auquel on soustrait le grade de l'examineur. Si le grade de la cible est inférieur ou égal à celui de l'examineur, alors celui-ci n'a besoin que de 1 succès.

Par exemple, un initié de Grade 2 avec un Attribut de Magie de 7 examine l'aura d'un initié de Grade 4 avec une Magie de 6. Il lance 7 dés contre un seuil de réussite de 6, et doit obtenir au moins 2 succès (le Grade 4 de la cible moins son grade à lui) avant de pouvoir affirmer que l'aura du sujet est camouflée.

Dans le cas d'un magicien parvenant à percer à jour l'aura d'un initié humain, le Maître de Jeu l'informe simplement qu'il découvre une vraie aura derrière le Camouflage. Dans le cas d'une entité possédant le pouvoir de Camouflage (voir **Pouvoirs des esprits indépendants**, page 74), cette découverte peut prendre une autre forme.

Pour se simplifier la vie, le Maître de Jeu peut choisir d'appliquer les règles suivantes :

- L'aura de l'initié est toujours camouflée à moins qu'il ne se montre délibérément sous ses "vraies couleurs".

- L'initié doit examiner précisément l'aura camouflée s'il étudie une foule. Si deux initiés sont présents, le Maître de Jeu peut effectuer un test en secret pour déterminer s'ils se remarquent l'un l'autre.

- Un initié en perception ou projection astrale ne peut pas camoufler complètement son aura. Un corps astral ayant l'air normal, bien que séparé d'un corps de chair et de sang, paraît plutôt bizarre. Pas totalement incongru, mais bizarre. L'initié peut cependant camoufler son corps astral de façon à le faire ressembler à celui d'un magicien ordinaire, non-initié.

Si le test échoue, l'initié ne peut recommencer qu'une seule fois, avec le malus habituel de +2. Il annonce qu'il réexamine l'aura. Un deuxième échec signifie qu'il est incapable de percer le Camouflage. La seule façon pour lui de découvrir la vérité serait que le sujet abandonne son Camouflage ou qu'un autre initié la lui apprenne.

A moins de réussir le test de Magie, il n'existe aucune différence discernable entre l'aura camouflée d'un initié et celle d'un homme ordinaire. Le Maître de Jeu doit faire attention à la formulation des réponses qu'il donne à ses joueurs. "Son aura semble normale" est une réponse prudente, que le sujet examiné soit un homme ordinaire ou un initié camouflé.

CAMOUFLAGE DÉLIBÉRÉ

Les règles précédentes considèrent que l'initié ne fait aucun effort particulier pour camoufler son aura. Mais si c'est le cas, il peut lancer un nombre de dés équivalent au double de son grade d'initiation contre un

seuil de réussite égal à son Attribut de Magie. Les seuls dés supplémentaires auxquels il a droit sont ceux de sa Réserve de Karma. Chaque tranche de 2 succès obtenus en fait perdre 1 au test de Magie de l'examineur. Par exemple, si l'initié obtient 4 succès, l'examineur devra en obtenir au moins 3 pour percer son Camouflage.

Le Camouflage Délibéré est une activité exclusive, interdisant à l'initié le maintien ou le lancement d'un sort. Il peut cependant l'abandonner à tout moment, ou dans un Tour de Combat au prix d'une Action Automatique. Le Camouflage Délibéré nécessite une Action Simple.

CAMOUFLAGE DE FOCUS

Le Camouflage décrit plus haut concerne le magicien et un nombre de points de Focus égal à son grade d'initiation. Ainsi, un magicien de Grade 4 peut aisément camoufler jusqu'à 4 points de Focus en excès. Un initié du Grade 4 tâchant de camoufler 7 points d'indice de Focus subit donc un malus de +3 à son seuil de réussite. En cas de succès, les Focus de l'initié sont camouflés au même titre que son aura, et chaque tranche de 2 succès en fait perdre 1 au test de Magie de l'examineur.

Toutes les autres règles et restrictions du Camouflage et du Camouflage Délibéré s'appliquent au Camouflage de Focus.

FIXATION

La Fixation permet de lancer un sort et de l'attacher à un objet ou un lieu particulier sans déclencher immédiatement sa mise en œuvre. Le sort ne prend alors effet que dans certaines circonstances ou sous certaines conditions définies par des Liens, une nouvelle composante de la structure des sorts.

Les Liens ne font pas partie du processus de création d'un sort, quoiqu'ils utilisent le même genre de modificateurs au seuil et au niveau de Drain. Ces modificateurs sont appliqués lors du lancement et de la Fixation du sort.

Les Liens permettent également de connecter certains sorts, l'un d'entre eux faisant alors office de détonateur. Par exemple, un sort de Détection d'un Individu peut servir à déclencher un sort de Projectile de Flammes. Quand la personne en question est détectée, toute la zone s'embrase. Boum !

PRÉPARATION

L'objet ou l'endroit choisi pour la Fixation doit passer par une phase de préparation. Il suffit de quelques points de Karma, d'un test d'Enchantement et d'un petit peu de temps.





Le magicien doit dépenser un nombre de points de Karma égal à l'indice de Puissance du sort fixé, plus le nombre de Liens (voir plus bas) employés. Une fois préparé, un objet ou un endroit peut resservir à l'infini. Mais si le magicien souhaite l'utiliser pour fixer un sort dont la Puissance et le nombre de Liens dépassent le montant sacrifié, il doit compenser les points en excès par une nouvelle dépense de Karma. Si l'objet est détruit, le Karma est perdu et le magicien doit tout recommencer. Le Karma peut être le sien ou celui d'une autre personne, vraisemblablement le bénéficiaire (comme dans le cas du premier lien d'un Focus, voir **Premier Lien** page 25). De toute façon, l'objet ou l'endroit préparé est lié au magicien et peut être employé pour le pistage astral, la sorcellerie rituelle, etc. Ce lien peut s'avérer dangereux avec certains sorts fixés, particulièrement les sorts de Combat ou de Manipulation à Durée instantanée (Voir **Sorts fixés et espace astral**, page 46).

Si un autre magicien trouve un objet ou un lieu déjà préparé, il doit tout de même sacrifier du Karma (ou demander à quelqu'un de le faire pour lui) avant de pouvoir en faire usage.

Pour procéder à la préparation, le magicien effectue un test d'Enchantement avec un seuil égal à la moitié de la Puissance du sort, plus le nombre de Liens prévus. Que ce test soit ou non une réussite, l'objet ou l'endroit est maintenant préparé. Le nombre de succès obtenus ne sert qu'à accélérer le processus, en divisant le temps de base de l'opération, qui est de 1 minute par point de Puissance et par Lien.

MISE EN PLACE

Après l'étape de préparation vient la Fixation proprement dite. Si plusieurs sorts sont fixés ensemble (par exemple un sort de Détection servant de déclencheur à un sort de Combat), l'ordre dans lequel ils sont lancés est indifférent.

En revanche, les Liens doivent être appliqués à chaque sort, et tout particulièrement les Liens de Sorts (voir **Lien de Sorts**, page suivante).

Lors de la Fixation, le seuil de réussite des sorts est déterminé selon la Table de Résistance des Objets, page 130 de **SRII**. Chaque objet étant généralement fabriqué dans un matériau bien spécifique, la liste suivante peut s'avérer utile.

Les objets recouverts de Dikote™ ou autre revêtement similaire sont automatiquement classés en Très Haute Technologie (seuil de réussite 10).

TABLE DES MATÉRIAUX

Catégorie	Seuil de Réussite
Bois naturel, pierre	3
Bois traité, durci	4
Minéraux ou métaux bruts (argent, or...)	5
Métaux affinés (acier, alliages...)	6
Alliages ou plastiques de haute technologie	8

Chaque sort fixé est lancé avec ce seuil de réussite, quel que soit son type ou son seuil habituel. Il suffit d'un succès pour réussir la Fixation. Les sorts multiples doivent être lancés l'un après l'autre sans interruption, le temps nécessaire pour chaque sort étant augmenté d'une Action Complexe par Lien. Techniquement, on considère ce lancement comme celui d'un sort unique, ce qui signifie que la Réserve de Magie ne se renouvelle pas entre chaque sort. Le magicien ne peut en bénéficier qu'une fois au cours de tout le processus de Fixation. Il effectue un test de Résistance au Drain pour chaque sort fixé, le Code de Drain étant modifié par le nombre de Liens (voir plus bas). Si par malchance le Drain plonge le magicien dans l'inconscience, la Fixation avorte, mais sans autre conséquence.

A l'instant où les sorts sont fixés, le magicien décide de leur état. Dans le cas mentionné plus haut, la combinaison Détection d'un Individu/Projectile de Flamme, la Détection est laissée active tandis que le Projectile de Flamme est mis en attente jusqu'à son déclenchement.

ENCHANTEMENT COMPLÉMENTAIRE

Un objet ou un matériau préparé à recevoir des sorts fixés peut également être enchanté pour plus d'efficacité. Déterminez le seuil de réussite d'après la Table des Matériaux ci-dessus, et procédez à la **Confection** telle qu'elle est détaillée au chapitre **Enchantement**, page 23. Il n'est pas nécessaire d'élaborer une formule de Focus, sauf si l'objet est destiné à être un vrai Focus. Dans ce cas, le magicien doit respecter toute la procédure d'élaboration et de fabrication d'un Focus. En comparaison, l'Enchantement d'un objet à seule fin d'y fixer un sort est une opération triviale.

Le temps de base de l'Enchantement d'un objet en vue d'une simple Fixation est de 10 jours, et non les 30 nécessaires à l'Enchantement d'un Focus. Appliquez, au besoin, les modificateurs de la Table d'Enchantement (**Test d'Enchantement**, page 25). Ce test d'Enchantement peut faciliter la Fixation : chaque tranche de 2 succès obtenus fait baisser de 1 le seuil de réussite de la Fixation (tests de lancement des sorts). Comme d'habitude, ce seuil ne peut pas descendre en dessous de 2. A ce stade, aucune dépense de Karma n'est nécessaire. Les dés de la Réserve de Karma peuvent intervenir dans ce test d'Enchantement.

FIXER UN LIEN

Voici la description des différents Liens pouvant être fixés avec les sorts, détaillant leurs conditions d'utilisation et leurs effets.

Tout modificateur au seuil ou au niveau de Drain est ajouté au Code de Drain normal du sort.

Lien de Déclenchement (+1 au Niveau de Drain)

Ce Lien contrôle le déclenchement du sort, provoqué par un événement défini lors de la Fixation. Cet événement peut être la prononciation d'un mot ou d'une suite de mots, un geste ou une action physique, ou le signal d'un sort de Détection parvenant par le biais d'un Lien de Sort (voir plus bas). Si (et seulement si) l'événement advient, alors le sort se déclenche.

Sans l'intervention d'un sort de Détection, l'événement déclencheur doit se dérouler à *proximité immédiate* du sort fixé. Pour un sort fixé à un objet, le sujet déclencheur doit toucher l'objet. Si le sort est fixé à un endroit, le sujet doit se trouver sur le lieu exact de la Fixation (pour les sorts de zone, ce lieu est le centre de l'aire d'effet). Dans le cas contraire, le sort n'est pas déclenché.

Si un sort de Détection intervient par l'intermédiaire d'un **Lien de Sort** (voir plus loin), l'événement déclencheur peut se dérouler n'importe où dans le rayon de la Détection.

Une fois toutes les conditions remplies, le sort est déclenché et prend effet immédiatement sauf intervention d'un **Lien de Retardement**, voir plus loin.

En l'absence d'un sort de Détection pour faire usage de déclencheur, le modificateur de Drain correspondant au Toucher (voir **Modificateurs de Drain**, page 114) s'applique au Lien de Déclenchement. Dans ce cas, le magicien doit indiquer une certaine façon de toucher ou de prendre l'objet. D'un autre côté, un ordre mental peut suffire (c'est préférable pour des objets magiques "amicaux"). Si le sujet est lui-même magicien, aucun test n'est nécessaire. Si c'est un homme ordinaire (sans Attribut de Magie), il lui faut réussir un test de Volonté (4) pour activer le Lien. N'oubliez pas que ceci vient s'ajouter au modificateur de Toucher : le sujet déclencheur doit encore être en contact avec l'objet ou l'endroit.

Lien d'Extinction (+1 au Niveau de Drain)

Le Lien d'Extinction fait exactement le contraire du Lien de Déclenchement. Il arrête un sort au lieu de le mettre en route. Les conditions de fonctionnement restent les mêmes. Voir **Lien de Déclenchement** pour plus de précisions.

Lien de Retardement (Modificateur variable)

Le Lien de Retardement contrôle la durée qui sépare le déclenchement de la mise en œuvre effective. Un déclenchement non-retardé n'a pas de modificateur et prend effet instantanément. Un délai plus long implique certains modificateurs de seuil et de niveau de Drain. Reportez-vous à la Table ci-dessous.

**TABLE DES MODIFICATEURS
DE LIEN DE RETARDEMENT**

Délai	Seuil de Drain	Niveau de Drain
Moins d'un Tour de Combat (temps mesuré en phases)	+1	-
1-6 Tours de Combat (5-30 secondes)	-	+1
6-24 Tours de Combat (15-120 secondes)	+1	+1
3-8 minutes	-	+2
8-30 minutes	-	+3
1-2 heures	-	+4
2-7 heures	-	+5
7-24 heures	-	+6
1-4 jours	-	+7
4-16 jours	-	+8
16-64 jours	-	+9
64-256 jours	-	+10

Pour des délais plus importants, continuez la même progression

Si le modificateur du niveau de Drain fait monter le niveau au dessus de (F) atal, ajoutez +2 au seuil de Drain pour chaque niveau excédentaire.

Lien de Sort (+1 au Niveau de Drain)

Ce Lien permet à un sort de Détection de contrôler le déclenchement d'un sort fixé. Le Lien ne fait qu'établir la liaison entre les deux sorts. Un Lien de Déclenchement est nécessaire pour mettre en œuvre le second sort.

Le sort de Détection doit être maintenu en permanence ou bénéficier d'un Lien Temporel (voir plus bas) qui soulage le magicien de ce fardeau.

Le sort de Détection provoque le déclenchement du sort fixé dès qu'il détecte sa cible désignée (forme de vie, objet, individu, magie, etc.).

Le Lien de Sort est appliqué à la fois au sort de Détection et au sort fixé, mais seul le sort fixé nécessite un Lien de Déclenchement. Remarquez qu'il est tout à fait possible d'ajouter un Lien de Déclenchement au sort de Détection, de façon à ce qu'il ne soit pas toujours actif.

Lien Temporel (Modificateur variable)

Le Lien Temporel autorise un sort maintenu à continuer à opérer *sans* le soutien du magicien. Choisissez la durée d'application du Lien Temporel et reportez-vous à la Table des Modificateurs de Lien de Retardement pour déterminer les modificateurs de Drain.

Après ce délai, le sort de Détection se dissipe et toute la structure de Fixation se désagrège. Le sort fixé peut cependant être déclenché et éteint sans restriction, à condition de bénéficier des Liens correspondants ; mais le temps durant lequel il prend effet ne peut pas excéder la durée du Lien Temporel.

Un sort fixé sans Lien Temporel est automatiquement maintenu par le magicien au moment de son déclenchement et reste maintenu pendant toute la durée de son fonctionnement.

Les sorts à Durée instantanée ne peuvent pas bénéficier d'un Lien Temporel. Une fois déclenchés, ils sont dépensés.

EFFETS D'UN SORT FIXÉ

À l'instant du déclenchement, le magicien fait un test de Puissance pour déterminer les effets du sort. Il lance les dés correspondant à sa Puissance plus les dés de Réserve de Magie dépensés lors de la Fixation. À chaque nouveau déclenchement, il faut refaire ce test de Puissance avec un seuil de réussite approprié.

Notez bien qu'un sort fixé ne peut pas viser ou cadrer sa cible. Une fois déclenché, il affecte le sujet déclencheur ou toutes les cibles situées dans sa zone d'effet.

Manipulations maintenues

Tout le monde va vouloir fixer un sort de Manipulation offensive maintenue sur une arme, alors autant vous donner les règles correspondantes. Sachez d'abord qu'il existe une limite au niveau de Dégâts d'un sort fixé, dépendant du matériau de base de l'objet employé. Dans un souci de simplicité, les règles établissent la vulnérabilité générale d'un matériau face aux effets élémentaires, au lieu d'essayer de spécifier quel métal résiste le mieux à l'acide. Reportez-vous à la Table suivante.

TABLE DE LIMITATION DES MATÉRIAUX

Matériau	Niveau de Dégâts Maximum
Bois	Moyen
Argent et autre métal léger	Moyen
Métal durci/traité (acier, etc.)	Grave
Présence d'orichalque*	+1 Niveau de Dégâts
Revêtement en Dikote™	Léger

On ne retiendra cette option que si l'arme contient au moins un nombre d'unités d'orichalque égal à son Allonge +1 (voir **SRII**, page 101, et aussi plus haut, **Fixation**).

Fixer un sort dont le niveau de Dégâts est trop important endommage l'objet et le rend inutilisable. Un sort avec des effets élémentaires et un niveau de Dégâts supérieur à (L) éger, fixé à une arme recouverte de Dikote™, abîme le revêtement et

lui fait perdre toute son efficacité. En revanche, l'arme en question reste utilisable.

Le sort de Manipulation doit être maintenu par le magicien, à moins qu'il n'ait inclus un Lien Temporel dans la Fixation.

Quand un sort de Manipulation avec un effet élémentaire est fixé sur une arme, son niveau de Dégâts s'ajoute à celui de l'arme. Par exemple, un sort de Manipulation avec un niveau de Dégâts (L) éger augmenterait de 1 niveau les Dégâts de l'arme. (M) oyen l'augmenterait de 2 niveaux, (G) rave de 3, et un niveau (F) atal l'augmenterait de 4 niveaux. Chaque tranche de 2 niveaux au-dessus de (F) atal augmente de 1 point la Puissance de l'arme.

De plus, la moitié (arrondie à l'inférieur) de l'indice de Puissance du sort vient s'ajouter à la Puissance de l'arme. Notez que les protections d'impact, qui ne résistent généralement aux effets élémentaires qu'avec la moitié de leur indice, conservent toute leur efficacité devant de telles armes.

SORTS FIXÉS ET ESPACE ASTRAL

Le seul inconvénient sérieux de la Fixation se présente principalement avec les sorts offensifs (de Combat ou de Manipulation) à Durée instantanée. Comme les Focalisateurs de Sorts, les sorts fixés sont vulnérables (un peu moins) à une attaque provenant de l'espace astral. Leur existence, et particulièrement celle des Liens, jette un pont entre le monde physique (l'objet ou le lieu de la Fixation) et l'univers astral.

Avant son déclenchement, un sort fixé possède un indice effectif égal à la moitié (arrondie à l'inférieur) de sa Puissance. Après son déclenchement, il atteint sa Puissance normale. Cet indice est utilisé pour le combat astral (voir **SRII**, page 146) et la Contremagie (voir **Contremagie**, page 42).

Un sort fixé attaqué en combat astral se déclenche à l'instant de sa défaite. S'il a une Durée maintenue, ce n'est pas un problème car l'énergie ne se décharge que durant une fraction du temps nécessaire. Mais s'il s'agit d'un sort à Durée instantanée, comme un sort de Combat ou de Manipulation offensive, son déclenchement inopiné peut avoir des conséquences sérieuses. Le sort prend effet au ras du plancher, affectant immédiatement les cibles potentielles occupant sa zone d'effet, selon le genre de sort. Un sort dissipé par Contremagie n'entraîne pas ces effets secondaires.

Le transport d'un sort fixé présente donc un grave danger.

Dans l'espace astral, les sorts fixés se comportent comme des "mini-phares." Ils attirent parfois les esprits, qui sont sensibles à leur "odeur."

Fixation ou Activation ?

Dans certains cas, il est possible d'hésiter entre l'Activation et la Fixation pour attacher un sort à un endroit ou un objet spécifique. Cependant, l'Activation ne présente pas les avantages des Liens. Les sorts activés restent actifs en permanence et ne s'interrompent qu'une fois dissipés, mais ne peuvent pas être à Durée instantanée comme les sorts fixés.

UTILISATION DE LA FIXATION

La Fixation peut singulièrement compliquer une partie, aussi le Maître de Jeu devrait-il attendre de bien en connaître les règles avant de les intégrer au jeu. Une des questions les plus fréquemment soulevées est celle du temps. Par exemple, un président de corporation transporte un objet sur lequel se trouve fixée une combinaison de sorts Détection des Balles/Barrière Pare-Balles. Un samouraï lui tire froidement dans le dos : est-ce que la Barrière Pare-Balles se déclenche à temps ?

Le déclenchement des sorts fixés étant instantané, la réponse théorique est oui. Cependant, il faut pour cela que le rayon d'action du sort de Détection soit supérieur à celui de la Barrière, comme le montre le schéma suivant :

GEASA

Les légendes celtiques fourmillent de références à ce qu'elles appellent un geas, ou geasa au pluriel (un geas, des geasa, O.K. ?). Ce terme signifie "lien" en gaélique ancien. L'usage courant a fait tomber le pluriel en désuétude, et aujourd'hui les profanes disent indifféremment un geas ou des geas. Selon la tradition un geas était un tabou, une action qu'il fallait absolument faire ou, au contraire, éviter scrupuleusement. Comme c'est le cas pour beaucoup de traditions anciennes, l'Éveil a révélé la vraie fonction des geasa.

Quand un magicien perd un point de son Attribut de Magie, c'est une partie de son emprise sur le pouvoir qui disparaît. Sa propre image, la confiance qui lui est indispensable pour pratiquer la magie, est ébranlée.

Alors, pour conserver les idées claires, il doit s'aider de petits rituels. S'il les néglige, sa magie commence à s'estomper. Les petits rituels deviennent de véritables contraintes et retrouvent leur nom ancien : geasa.

Un geas est un rituel ou une limitation que le magicien doit respecter s'il veut pouvoir pratiquer la magie.

OBTENTION D'UN GEAS

A chaque fois qu'un magicien perd 2 points d'Attribut de Magie, il doit accepter un geas. Il lui faut tenir un compte précis de ses pertes en points de Magie tout au long de son existence. Quand il perd ce deuxième (ou quatrième, ou sixième) point, il choisit un nouveau geas. Tant qu'il s'y refuse, il ne peut plus utiliser la magie : son pouvoir est bloqué par le traumatisme psychologique que constitue cette perte.

Une fois un geas accepté, le magicien éprouve beaucoup de difficultés à s'en débarrasser. Il ne peut essayer qu'à l'occasion d'une initiation (voir **Grades d'Initiation**, page 36).

LE CHOIX DU MAGE DÉSABUSÉ

Même si le Maître de Jeu décide d'adopter la règle des geasa, le magicien n'est pas obligé de s'y plier. Il peut rejeter ses geasa, et décider qu'il ne les laissera plus gouverner sa vie. Mais ayant fait son choix, il ne peut plus revenir en arrière. Plus jamais.

Ce choix fait, le magicien peut oublier ses geasa et pratiquer la magie sans pénalités. Mais...

- Il ne peut plus devenir initié (voir **Initiation**, page 36). S'il l'est déjà, il perd instantanément son grade. Il revient au Grade 0 sans espoir de remonter la pente. S'il est membre d'un groupe magique, il risque d'être renvoyé. Considérez l'affaire comme s'il avait enfreint un nombre de commandements équivalent au grade perdu (voir **Groupe magiques**, page 50).

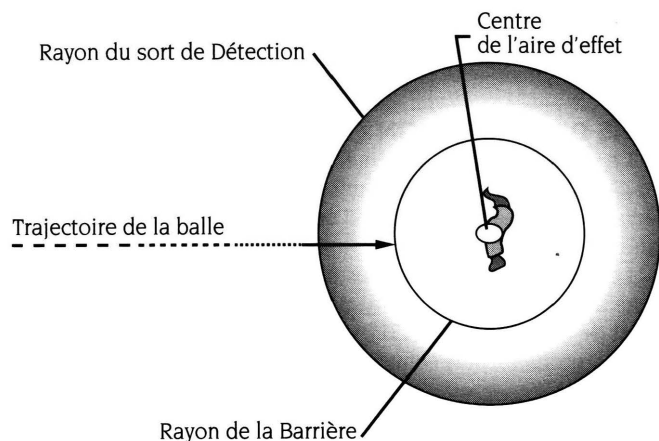
- Son Attribut de Magie baisse immédiatement à 6 moins le total des pertes subies au cours de son existence. Si cela fait de lui un profane, alors tant pis. Le seul pour qui cette conséquence importe vraiment, c'est l'initié haut gradé en train de remplacer les points de Magie perdus.

C'est le choix du mage désabusé (voir **Contacts et Archétypes**, dans **L'écran**). Devenu incapable de faire face aux exigences de la magie, il dégringole la pente et finit par rejeter complètement son ancien mode de vie pour devenir simple profane.

Encore une fois, un geas n'est qu'un rituel ou une limitation. Comme le fétiche, il n'a aucun pouvoir magique intrinsèque.

Le magicien qui rompt un geas peut encore tenter d'utiliser la magie, mais avec une pénalité de +2 à tous ses seuils de réussite magique (lancement, résistance au Drain, défense, etc.). S'il en rompt plusieurs, il subit une pénalité de +2 pour chacun d'eux.

Un avantage des geasa est qu'il n'est plus nécessaire de s'en préoccuper une fois en projection astrale. Ce qui signifie que les



Tant que le rayon du sort de Détection dépasse celui de la Barrière, elle se lève à temps pour faire obstacle au passage de la balle. Dans le cas inverse, la balle se trouve déjà à l'intérieur de la Barrière au moment où elle se déclenche. Cette situation inversée est parfois souhaitable, par exemple dans le cas d'une combinaison Détection des Personnes/Projectile de Flammes destinée à piéger d'éventuels intrus. Si le rayon d'action du Projectile dépasse celui de la Détection, les malheureux seront en plein dans la zone d'effet quand l'enfer se déchaînera.

L'usage du sort de Détection des Ennemis dans une combinaison de sorts fixés est une tentation à laquelle la plupart des magiciens résistent difficilement. Mais bien que cette combinaison puisse se révéler très efficace dans certaines circonstances, elle peut aussi déboucher sur de regrettables incidents suite à un brusque mouvement d'humeur ("Hé, tu m'as marché sur le pied, espèce de satané fils de..." Boum !!!).

Bon, vous allez inévitablement poser cette question, alors oui, il est techniquement possible de fixer un sort sur un projectile, tel qu'une flèche, un couteau ou même une balle. Cependant, la précision requise pour une telle opération est à ce point critique que le Maître de Jeu peut choisir de l'interdire dans ses parties. Imaginez un peu... disons, une "balle magique" à laquelle serait fixé le toujours très populaire Projectile de Flammes. Il faudrait lui attacher un Lien de Déclenchement au Toucher, parce qu'un sort de Détection fonctionnant en permanence vous ferait courir un trop gros risque d'accident. Donc, il faudrait déclencher le sort de Détection de la balle, charger la balle, la faire monter dans le canon et tirer. Maintenant, que choisir comme critère de Déclenchement effectif ? Un simple Lien de Retardement, qui fonctionnerait un peu comme une grenade ? Vous n'avez pas intérêt à traîner en chargeant votre arme... Ou un autre critère, comme un sort de Détection des Personnes à très faible rayon d'action qui déclencherait le sort quand la balle atteindrait la cible ? Oui mais, attendez, le sort vous exploserait entre les mains... De toute façon, vous voyez le problème. Certes, il est possible de fixer un sort sur un projectile. Quant à savoir si cela en vaut la peine et le Karma...



tests de combat astral, d'examens d'auras ou autres actions similaires ne sont pas soumis à leurs restrictions. Cependant, le magicien n'échappe pas à la pénalité s'il effectue un test magique non-astral, même en étant astralement actif à ce moment-là.

Comme indiqué dans le chapitre traitant des groupes magiques, la rupture d'un geas ne constitue pas une infraction. Le magicien n'a pas besoin de s'amender. Le geas n'est qu'une condition posée à l'usage de sa magie. S'il n'en tient pas compte, il subit une pénalité à ses opérations magiques, mais cet effet est surtout psychologique. Dès que le magicien respecte à nouveau son geas, la pénalité disparaît.

GEASA STANDARDS

GEAS DE SITUATION

Ce geas oblige le magicien à être dans une situation personnelle spécifique pour pratiquer la magie. Se trouver par exemple en perception astrale, ne pas être blessé, être assis en lotus, être ivre ou Dieu sait quoi encore. Quand il n'est pas dans cette situation, le geas est rompu.

GEAS DE DOMAINE

Le magicien précise un domaine ou un environnement dans lequel sa magie opère sans restriction. La plupart des magiciens urbains choisissent la ville. Ailleurs, le geas est rompu.

GEAS DE JEÛNE

Si le magicien boit ou mange quoi que ce soit, ce geas est rompu pour les prochaines 24 heures.

GEAS GESTUEL

Le magicien doit être libre de ses gestes pour faire de la magie. S'il est attaché, paralysé, qu'il porte des menottes ou que, d'une façon ou d'une autre, ses bras et ses mains sont entravés, le geas est rompu.



Le lancement du sort le plus simple requiert toujours une certaine activité de la part du magicien (voir **Remarquer un Lancement de Sort, SR11** page 131). Ce geas réclame davantage, et il est toujours reconnaissable comme une opération magique.

GEAS D'INCANTATION

Le magicien doit s'exprimer à voix haute pour pratiquer la magie. S'il est bâillonné, souffre d'une extinction de voix, est réduit au silence par un sort ou se trouve dans l'incapacité de se faire entendre clairement et distinctement, le geas est rompu.

Le lancement du sort le plus simple requiert toujours une certaine activité de la part du magicien (voir **Remarquer un Lancement de Sort, SR11** page 131). Ce geas réclame davantage, et il est toujours reconnaissable comme une opération magique.

GEAS DE SACRIFICE

Ce geas s'applique UNIQUEMENT aux PNJ. Il nécessite le sacrifice d'un être intelligent par le magicien. S'il n'a pratiqué aucun sacrifice au cours des dernières 24 heures, le geas est rompu. La mise à mort doit s'effectuer à mains nues ou avec une arme blanche (couteau, épée, griffes, gourdin, etc.). En d'autres termes, le sacrificateur doit être en contact direct avec sa victime. Il ne peut pas la sacrifier au moyen d'une balle ou d'un sort lancé à distance.

NOTE AU MAÎTRE DE JEU : Ce geas ne peut concerner qu'un PNJ. Un personnage de joueur ne PEUT PAS, quelles que soient les circonstances, choisir ce geas. De nombreux érudits pensent que la magie sacrificielle présente un risque inouï et ne peut aboutir qu'à de funestes et sinistres conséquences.

GEAS CHAMANIQUE

Seule la magie bénéficiant de Modificateurs Totémiques correspond à ce geas. Toute autre opération magique constitue une rupture. Seul un véritable chaman peut choisir ce geas, et non un adepte chaman (**SR11**, page 125) ou un magicien non-chaman.

GEAS DE TALISMAN

Le magicien doit disposer d'un talisman, d'un fétiche personnel pour se livrer à la magie. Ce peut être n'importe quoi, y compris un Focus. Si le magicien ne le tient pas ou ne le porte pas, le geas est rompu. Si le talisman est égaré, volé ou détruit, le magicien doit le récupérer ou s'en procurer un autre très similaire à l'original. Un objet ordinaire servant de talisman ne peut être remplacé que par un objet semblable. Il ne suffit pas de dire : "c'est un cristal." Il faut spécifier au moins : "un cristal de quartz monté dans un médaillon d'argent et pendu à une chaînette d'or." Exigez de vos joueurs qu'ils fournissent au moins trois caractéristiques distinctes pour détailler un talisman non-magique.

Si le talisman est un Focus, on peut lui substituer n'importe quel Focus du même type et du même indice. Avant de déclarer que son Focus de Pouvoir 3 lui sert de talisman, le magicien doit se rendre compte que s'il arrive quelque chose à son Focus, il se retrouve pieds et poings liés tant qu'il ne s'est pas procuré et lié un nouveau Focus de Pouvoir 3. Par ailleurs, s'il dépense les points d'indice de son Focus, celui-ci n'est plus considéré comme un talisman puisque son indice a changé.

GEAS TEMPOREL

Le magicien doit choisir une période durant laquelle sa magie opère librement. Ce peut être le jour, la nuit ou l'une quelconque des quatre saisons de l'année. Le reste du temps, le geas est rompu.

Rikki le Rat s'est fait tirer dessus à l'issue d'une mauvaise course. Il a bien failli se faire descendre. Ses potes ont réussi à le recoudre, mais Rikki a tout de même perdu un point de Magie. Plus tard, dans un moment de faiblesse, il s'est mis un peu de



cyberware dans la tête. Shazam ! Notre Rikki a perdu 2 points de Magie, et il doit accepter un geas. Il choisit un geas gestuel.

Rikki intègre une loge de chamans Rat et devient en quelques années un initié du Grade 3, ce qui lui fait gagner 3 points de Magie. Il en reperd 2 en servant de cobaye, à l'occasion d'un bref séjour dans une prison à haute-sécurité de classe Oméga. Par la même occasion, il se voit gratifier d'un peu de cyberware expérimental, alors peut-être que ça en valait la peine. De toute façon, il doit choisir un nouveau geas. Étant avant tout un enfant de la rue, Rikki choisit un geas de domaine. Sa magie ne fonctionnera correctement qu'en ville.

Sa première course après sa sortie de l'Hôtel aux Mille Barreaux se termine par une fusillade sanglante dans un parc densément boisé (domaine : forêt). Rikki a reçu une balle de gros calibre qui lui a cassé le bras droit. Il a aussi brisé ses deux geasa : il est hors de son domaine et il est salement gêné dans ses gestes. Tous ses tests de magie se font à +4. S'il parvient à quitter ce foutu parc pour regagner la rue, ou un bâtiment, ou n'importe quoi, il sera à +2. Il respectera son geas de domaine, mais son geas gestuel restera rompu tant que son bras ne sera pas suffisamment remis pour lui permettre de gesticuler librement.

CRÉATION DE NOUVEAUX GEASA

Il y aura toujours un petit malin pour vouloir inventer son propre geas. C'est stupide, mais nous n'y pouvons pas grand-chose, alors autant vous indiquer la marche à suivre.

Un geas doit affecter toutes les opérations magiques, pas uniquement la Sorcellerie.

S'il s'agit d'une action spéciale, un peu comme une cérémonie, son effet disparaît après 24 heures. Cette action devrait impliquer d'autres personnes, et non pas uniquement le magicien.

Éviter de faire une certaine action, par exemple jeûner, peut également être un geas. Dans ce cas, le geas est rompu pendant les 24 heures qui suivent l'action. Ce doit être un acte courant et véritablement nécessaire à la vie du personnage.

S'il s'agit d'une condition imposée à la pratique de la magie, comme la présence ou l'absence du soleil, de la lune, une date ou un état physique particulier, etc., alors cette condition ne doit pas présenter d'incohérence avec le type de magie employée.

GROUPES MAGIQUES

Ordres, convents, loges, temples et cercles ne sont qu'un exemple des noms que peuvent se donner les groupes magiques. L'homme est un être social, même des excentriques comme les magiciens. Mais attention, un club réservé aux magiciens ne constitue pas nécessairement un groupe magique. Pas plus qu'une association commerciale ou même une faculté ou une équipe de recherches de mages corporatistes. La définition d'un groupe magique rejoint celle du magicien : ses membres font de la progression de leur art le but principal du groupe. C'est pourquoi ils l'ont formé et restent ensemble.

Pour être effectif en tant que groupe initiatique, un groupe magique doit développer un contact astral. Il s'agit d'un lien psychique avec l'énergie de l'espace astral, substance même de la magie. Le groupe en tire son pouvoir, de même qu'un lien génétique avec l'espace astral donne le pouvoir au magicien. Les membres d'un groupe en contact astral dépensent moins de Karma lors de leur initiation (voir **Initiation**, page 36).

Seuls les groupes en contact astral forment de véritables groupes magiques. Les autres ne sont que des réunions de magiciens. La formation de ces groupes est détaillée plus loin.

COMMANDEMENTS

Les groupes obéissent généralement à certains *commandements*. Comparables aux geasa (voir **Geasa**, page 47), les commandements sont des règles liées à la magie du groupe. Si un membre désobéit à un commandement, le contact astral du groupe peut s'en trouver ébranlé, et ce jusqu'au renvoi du fautif. Établir un contact astral coûte beaucoup de temps (et de Karma !), aussi les groupes voient-ils d'un mauvais œil les plaisantins qui n'en font qu'à leur tête.

Les *commandements individuels* définissent les devoirs de chaque membre. Si un membre viole un de ces commandements au cours de la partie, le Maître de Jeu en prend note. Quand le fautif se présentera devant son groupe pour sa prochaine initiation, la faute pourra s'avérer suffisamment grave pour occasionner un renvoi.

Il importe peu qu'elle ait eu lieu ou non devant des témoins. Elle dégage des "ondes négatives" autour de l'aura du magicien, que ses confrères ne peuvent manquer de percevoir. La question n'est donc pas de savoir si le magicien est pris en flagrant délit, mais si la faute est assez grave pour briser le contact astral du groupe. Il est IMPOSSIBLE à un magicien se présentant pour une initiation de dissimuler à ses confrères qu'il a violé un commandement.

Pour déterminer si sa faute est considérée ou non comme grave, il fait un test de Magie. Le seuil de réussite est le *double* du grade d'initiation visé, et le magicien doit obtenir au moins autant de succès qu'il a violé de commandements.

S'il réussit ce test, ses erreurs sont jugées sans conséquence, et l'initiation lave sa faute. Le Maître de Jeu passe l'éponge.

S'il échoue en revanche, le groupe doit l'expulser ou perdre le contact astral. De nombreux groupes n'y réfléchissent pas à deux fois avant de sacquer un membre fautif. Mais d'autres peuvent être amenés à se demander s'il n'a pas "fait la mauvaise chose pour la bonne raison." Ils tiennent alors une sorte d'audience ou de procès. Le coupable peut parfois retrouver sa place au sein du groupe à l'issue d'une quête ou d'une mission appropriée. Voilà une bonne opportunité d'aventure ou de ressort dramatique.

Un groupe qui perd son contact astral doit le renouer si ses membres veulent bénéficier à nouveau des réductions du coût de l'initiation. Voir **Fonder un groupe**, page 54.

Rikki le Rat est un initié d'une loge de chamans Rat, dont les commandements sont le secret et l'exclusivité de la Sorcellerie Rituelle. Au cours de ses dernières courses, Rikki a menacé un mec d'une malédiction au nom du groupe, violant ainsi la règle du secret. Il a également aidé à deux reprises un mage de ses amis à pratiquer la Sorcellerie Rituelle. Cela fait trois fautes (Rikki a toujours eu des problèmes avec les règles). Une fois prêt à passer une nouvelle initiation, Rikki va trouver les membres de son groupe. En examinant son aura, ils découvrent immédiatement qu'il a désobéi aux commandements. Rikki a un Attribut de Magie de 7 et désire être initié au Grade 3. Il jette donc 7 dés, contre un seuil de réussite de 6 (le double du grade visé). Il a besoin de 3 succès pour effacer ses trois fautes. C'est un échec.

Rikki fait valoir qu'il serait mort si la malédiction proférée au nom du groupe n'avait pas fait reculer l'autre type. Quant au travail de Sorcellerie Rituelle, il faisait partie d'une course qui lui a rapporté 500 000 nuyens, et il se demande si ses compagnons n'aimeraient pas voir tomber une part du gâteau, disons 20 %, dans la caisse commune. Le groupe est sensible à ses arguments mais ne dispose ni du temps ni du Karma nécessaire pour reformer un contact astral en ce moment. Malgré les trésors de persuasion déployés, Rikki est chassé de la loge.

Un *commandement de groupe* est un tabou qui ne peut être violé que par le groupe dans son ensemble. Les commandements

concernant l'acceptation des membres, par exemple, ne sont transgressés que si le groupe tout entier décide d'accepter un nouveau membre ne répondant pas aux conditions définies. Un groupe qui viole ou décide de modifier un tel commandement perd son contact astral. A ce stade, certains groupes se séparent définitivement, leurs membres refusant de se donner la peine de "s'accorder" à nouveau avec l'espace astral.

COMMANDEMENTS INDIVIDUELS

Les commandements individuels régissent le comportement de chaque membre. La plupart des groupes en compte trois ou quatre parmi ceux qui suivent :

Appartenance exclusive

Les membres d'une association magique ne peuvent pas faire partie d'un autre groupe magique. Si l'un d'eux en intègre un autre, c'est-à-dire qu'il subit une initiation en son sein, il transgresse le commandement. Voilà qui complique un peu les choses : si un membre d'un groupe exclusif intègre un autre groupe exclusif, il enfreint les règles des deux groupes.

Croyance

Les membres doivent adhérer à une morale spécifique ou une certaine croyance philosophique. Toute activité en contradiction avec cette croyance transgresse le commandement. De nombreuses variations sont possibles, mais il est préférable que les joueurs se limitent aux croyances morales ou religieuses qui leur sont familières.

Le Maître de Jeu est seul juge pour déterminer si une action (ou une absence d'action) spécifique viole la doctrine ou le dogme. Dans le monde réel, on ne compte plus les livres écrits sur le sujet.

Exclusivité de la Sorcellerie Rituelle

Les membres ne peuvent pas pratiquer la Sorcellerie Rituelle avec des magiciens extérieurs au groupe. A chaque fois qu'ils le font, ils commettent une faute.

Fraternité

Les membres sont censés faire tout ce qui est en leur pouvoir pour assister un membre qui le réclame. Refuser de procurer une aide dans la limite de leurs possibilités constitue une faute.

Karma

Les membres doivent consacrer leur temps libre à des travaux intéressant le groupe. Pour représenter cela, réduisez de -1 les gains en Karma de chaque membre. Un membre peut refuser de donner ce point de Karma, mais il transgresse ainsi la règle.

Obédience

Les membres doivent se conformer aux ordres et aux demandes émanant du groupe, même s'il s'agit d'une affaire non-magique. En d'autres termes, le groupe a son mot à dire sur la vie privée de ses membres. La plupart des groupes choisissant l'obédience adoptent une structure hiérarchique, chacun devant obéir aux membres d'un rang supérieur au sien. Le rang est généralement fonction du grade d'initiation ou, au moins, du nombre de grades obtenus en tant que membre du groupe. Refuser d'obéir à un supérieur de l'ordre équivaut à une faute.

Présence

Les associations magiques planifient des réunions régulières pour procéder à des rituels de groupe. La présence de chaque membre est obligatoire. La plupart du temps, la fréquence des réunions se situe entre un mois et un trimestre, avec des dates choisies pour correspondre à une certaine phase de la lune, au début d'une saison ou à d'autres intervalles importants.

Être injoignable ne constitue pas une excuse. C'est au membre d'indiquer à son groupe où et comment le prévenir de la date des réunions.

Secret

Les membres ne doivent jamais admettre en public l'existence du groupe, pas plus qu'ils ne doivent admettre leur appartenance à ce groupe. Bien sûr, les rumeurs circulent, et un magicien cherchant à intégrer un groupe peut contacter un groupe clandestin aussi facilement qu'un autre. A moins que le groupe ne choisisse de l'approcher et de lui révéler son existence, pour des raisons qui lui sont propres. Le groupe reste cependant inconnu du grand public. Si un membre révèle l'existence du groupe, ou son appartenance, à un non-membre, il viole la règle.

COMMANDEMENTS DE GROUPE

Les commandements de groupe ne peuvent être transgressés que par le groupe lui-même. Une exception à un tel commandement, et le groupe perd automatiquement son contact astral. Il est tout à fait possible pour un groupe de n'avoir aucun commandement de groupe.

Lien physique

Chaque membre doit fournir au groupe un lien physique (voir **SR11**, page 133, et page 33 de ce livre). Il peut s'agir d'un simple échantillon cellulaire (quelques gouttes de sang suffisent) ou une thèse (voir **Initiation**, page 36). Certains groupes rendent le lien physique à leurs membres, lors de leur départ, tandis que d'autres le conservent par mesure de précaution. Tout dépend de la philosophie du groupe.



Restriction d'entrée

Le groupe n'accepte que les individus d'un certain sexe, race, religion, etc. Remarquez qu'il s'agit d'un seul commandement, même s'il implique plusieurs limitations. Par exemple, un convent dédié à Diane pourrait n'accepter que les femmes pratiquant la wicca (sorcellerie) comme religion.

Vœux

Lors de leur première initiation au sein du groupe, les membres doivent choisir l'épreuve des vœux (voir **Épreuves**, page 37). Si l'initié n'a jamais passé cette épreuve, elle compte pour la réduction de Karma concernant cette initiation. Dans le cas contraire, ces vœux ne comptent pas comme une épreuve mais lient, malgré tout, l'initié, comme indiqué dans les règles.

COUTUMES

En plus de leurs commandements, les groupes adoptent aussi certaines coutumes. Ne pas les observer peut conduire à l'éviction d'un membre. Mais à la différence d'un commandement, le non-respect d'une coutume ne laisse aucune trace magique, aucune vibration négative autour de l'aura du coupable. Si la faute n'a pas de témoins, elle reste sans conséquence.

Les coutumes peuvent être raisonnables ou dogmatiques, sectaires ou éclairées. Les groupes choisissent, généralement, des coutumes en accord avec leur programme politique, religieux ou social, quand ils en ont un. Un groupe de chamans vénérant Notre Mère la Terre adoptera vraisemblablement une position écologiste forte, ou pratiquera même l'éco-terrorisme. Un groupe de magiciens financés par le policlub Humanis développera probablement certaines coutumes racistes à l'égard des métahumains. Un groupe de mages corporatistes "top-niveau" mettra l'accent sur la loyauté envers la compagnie. L'usage des symboles du groupe peut aussi constituer une coutume ("Avant d'être partie du groupe, y va falloir qu'tu portes les oreilles en pointe !").

Les coutumes donnent du relief au groupe et procurent des détails pour améliorer le *roleplaying*. Elles empêchent les joueurs de considérer le groupe comme une simple base de données avec laquelle jongler pour obtenir une initiation à bon marché.

RESSOURCES D'UN GROUPE

Non contents de faciliter l'initiation, les groupes tiennent également d'autres ressources à la disposition de leurs membres. Les niveaux de ressources sont classés selon la même échelle que les niveaux de vie (voir **SR II**, page 189) et correspondent aux cotisations des membres. Les membres peuvent toujours apporter une contribution extraordinaire pour améliorer les ressources du groupe. Même les magiciens doivent parfois tendre la main.

Si le groupe a un **Employeur** (voir plus bas), c'est probablement lui qui avance les fonds, ce qui ramène les cotisations à un niveau faible ou même nul. Cependant, un employeur réclame généralement certains services au groupe en échange de son soutien financier.

La cotisation des membres s'élève le plus souvent à une fraction équitable des ressources du groupe, calculées sur la même base que les niveaux de vie correspondants. Si par exemple un groupe de dix membres décide de maintenir un niveau de ressources élevé, la cotisation de chaque membre sera de 1/10e de 10 000 nuyens, soit 1 000 nuyens, par mois.

Malheureusement, certains groupes exploitent leurs membres sans vergogne, leur faisant payer des cotisations exagérées qu'ils détournent au profit de leurs dirigeants. Un employeur peut décider de procurer au groupe un niveau de ressources luxueux sans se faire payer de retour. Du moins, pas en nuyens.

Voici un descriptif des différents niveaux de ressources possibles, par ordre décroissant.

LUXE

Le groupe possède un siège magnifique, peut-être même un grand domaine, avec une résidence principale, un bâtiment consacré à la Sorcellerie Rituelle, un jardin d'herbes rares, etc. Il dispose, également, d'autres locaux réservés à la pratique de la magie et peut fournir des logements à ses membres (à niveau Moyen, mais avec certains avantages, par exemple un véhicule). Le groupe bénéficie d'une immense bibliothèque et de laboratoires comparables à ceux d'une grande corporation ou d'une université, avec un indice illimité. Les membres peuvent se procurer du matériel pour Sorcellerie Rituelle avec 50 % de réduction.

ÉLEVÉ

Le groupe possède un siège important : soit il dispose d'un temple et de plusieurs bureaux annexes, soit il peut fournir des logements à ses membres, avec un niveau de vie Moyen (mais sans voiture ni budget loisirs). Il bénéficie d'importantes installations dont une bibliothèque (indice 2D6 +6) et peut fournir à ses membres du matériel pour Sorcellerie Rituelle avec 25 % de réduction.

MOYEN

Le groupe loue un local agréable et possède un matériel décent (indice 1D6 +6 pour bibliothèque et loges médecine). Ses membres achètent du matériel pour Sorcellerie Rituelle avec 10 % de réduction.

FAIBLE

Le groupe possède ou loue un local et dispose d'un matériel de base. Il entretient une bibliothèque pour une ou deux Compétences, ou peut-être une loge médecine permanente (indice 1D3 +3), selon la tradition de ses membres.

SQUATTER

À ce niveau le groupe ne possède qu'un local minable, probablement dans un secteur abandonné des Barrens. Au pire, c'est toujours un endroit tranquille pour pratiquer la Sorcellerie Rituelle. AVE (Apportez Votre Équipement). Rien de plus.

À LA RUE

Le groupe ne dispose d'aucune ressource. L'avantage, c'est que les cotisations sont légères. Posséder une part de rien du tout ne coûte pas grand-chose. Mais quand le groupe doit faire face à des dépenses, les membres sont tenus de cracher au bassinnet.

EMPLOYEURS

Un employeur est soit un particulier soit une organisation qui finance le groupe en échange de ses services magiques. Certains employeurs se montrent plus exigeants que d'autres.

De nombreuses corporations commanditent des groupes magiques parmi leurs meilleurs mages, et leur procurent un niveau de ressources luxueux. En retour, la corpo réclame les services des membres à temps plein. Les commandements et les coutumes de ces groupes reposent sur la loyauté envers la toute-puissante corpo.

La plupart des gouvernements subventionnent un ou plusieurs groupes magiques. C'est quelquefois une façon de témoigner leur gratitude pour les services rendus à la population, comme dans le cas des loges chamaniques des NAO. On parle aussi de groupes magiques gouvernementaux impliqués dans des affaires d'espionnage et autres opérations secrètes.

La rumeur prétend que le Haut Prince de Tir Tairngire finance un groupe d'adeptes physiques assassins. Les Paladins de Tir

Tairngire, la puissante police secrète du Haut Prince, entretiendrait un groupe magique pour couvrir certaines opérations.

Le gouvernement des UCAS est soupçonné d'appointer au moins un groupe de mages entièrement composé d'agents du FBI. Vous pouvez parier que la CIA n'est pas en reste et qu'elle finance, elle aussi, ses magiciens "maison".

Plusieurs policlubs ont la réputation de soutenir financièrement des groupes magiques. Même les clubs ouvertement opposés à la magie pourraient le faire, pour combattre le feu par le feu.

Une grande corporation ou un gouvernement peut probablement assurer à un groupe le niveau de ressources de son choix. Un individu fortuné ou une corpo plus modeste doit commencer à compter ses nuyens. Un individu qui finance un groupe doit payer la cotisation d'un "membre d'honneur," calculée en fonction des ressources qu'il procure : 10 % de la cotisation d'un membre ordinaire.

TROUVER UN GROUPE

C'est comme dans cette vieille recette de lapin à la moutarde : pour commencer, il faut attraper le lapin. Avant d'intégrer un groupe, le personnage doit déjà en trouver un. A moins qu'il n'en rencontre un en cours de partie, il doit consacrer du temps à interroger ses contacts, suivre des pistes et mener une enquête pour découvrir un groupe. Ensuite, il ne lui reste plus qu'à espérer que celui-ci finisse par l'accepter comme membre. Bien sûr, les règles sont les mêmes si le personnage cherche un groupe pour d'autres raisons.

Le temps de base de la recherche est de 60 jours. Le magicien fait un test d'Étiquette (Magie) ou de Théorie Magique, selon la Compétence la plus élevée. Le seuil de réussite est de 12, moins son Attribut de Magie. Ôtez encore 1 à ce seuil pour chaque contact du personnage étant lui-même magicien, vendeur de talismans ou arrangeur traitant fréquemment avec des magiciens.

Pour déterminer la durée réelle des recherches, divisez 60 jours par le nombre de succès obtenus. En cas d'échec, le personnage a perdu deux mois. Peut-être est-il tombé sur un groupe qui ne voudrait pas de lui pour tous les nuyens des banques de données de la Zurich-Orbital ? Ce temps peut être divisé en plusieurs périodes : 10 jours d'enquête, une petite Shadowrun, encore 5 jours de recherches, travailler sur un sort, reprendre l'enquête, etc. Dans ce cas, le mieux pour le Maître de Jeu est de faire le test lui-même, en secret, pour déterminer la durée de l'enquête.

Un profane s'y prend de la même façon pour rechercher un groupe, avec les mêmes Compétences, mais sans le bénéfice d'un Attribut de Magie pour diminuer le seuil de réussite.

Pendant ce temps, le Maître de Jeu peut créer un groupe au hasard (voir **Élaborer un groupe**, page suivante) ou l'adapter spécifiquement à la partie. Le magicien parviendra peut-être à contacter le groupe, alors ne prévoyez pas un convent de chamanes exclusivement féminin si le personnage est un mage masculin. Donnez une chance à ceux qui n'en ont pas beaucoup aux dés et laissez-les trouver un groupe qu'ils vont apprécier et qu'ils pourront intégrer. Au fur et à mesure que vous développerez de nouveaux groupes, les magiciens de vos joueurs auront un éventail de choix plus important.



Tous ces jets de dés et ces recherches concernent une enquête menée à partir de rien. Si le magicien démarre avec le nom d'un groupe, ou s'il connaît l'un de ses membres, il lui suffit probablement de se renseigner autour de lui. Au pire, réduisez le temps de base des recherches à 30 jours. Et si le magicien est un mec à la coule, peut-être bien que c'est le groupe qui cherchera à le rencontrer.

INTÉGRER UN GROUPE

L'intégration coûte au nouveau membre 3 points de Karma et un mois de cotisation. Mais le Karma peut être versé par un ou plusieurs autres membres. Il représente le temps passé en préparation, apprentissage des rituels de groupe et autres préliminaires. L'argent aussi peut être avancé par un autre membre, tout spécialement si le groupe recherche la candidature du personnage.

Une fois le Karma et l'argent versés, le personnage passe un test afin de savoir si ses vibrations peuvent se fondre dans la structure du groupe sans mettre en péril son contact astral. Il effectue un test de réussite avec son Attribut de Magie ou sa meilleure Compétence Magique, avec un seuil de réussite égal au nombre de membres actuels. Si le candidat est déjà initié, diminuez le seuil de réussite du montant correspondant à son grade. Un succès, et il est accepté. En cas d'échec, il ne peut pas être accepté immédiatement, mais conserve la possibilité d'essayer une nouvelle fois dans 1D6 mois, avec un seuil de réussite diminué de moitié. S'il échoue encore, le groupe ne peut tout simplement pas l'accepter en son sein.

FONDER UN GROUPE

Il est fort possible que les magiciens joués par vos joueurs refusent d'intégrer un groupe, pour ne pas se plier au règlement des autres membres et qu'ils préfèrent fonder leur propre groupe pour obtenir, par la même occasion, les avantages d'une initiation à tarif réduit.

Bien essayé, les gars.

Mais souvenez-vous que seul le groupe en contact astral est authentique, et que ce contact ne s'établit pas aisément. Sans contact astral, les membres d'un groupe ne bénéficient d'aucun avantage particulier concernant l'initiation.

Alors, que faut-il pour fonder un véritable groupe magique ? Pour commencer, il faut au moins deux personnes, chacune devant verser 3 points de Karma pour devenir membre. Ensuite, une fois par mois, les membres tentent d'établir le contact astral. Ils font pour cela un test en lançant un nombre de dés égal au nombre de membres. Ils peuvent aussi "acheter" un dé supplémentaire, en dépensant 3 points de Karma. Si le test échoue, ce dé n'est pas conservé et il leur faudra encore dépenser 3 points s'ils veulent en bénéficier à nouveau le mois suivant. Les membres peuvent mettre du Karma en commun pour acheter ces dés supplémentaires. Le seuil de réussite du test de Contact Astral est de 12, avec les modificateurs suivants :

- Le groupe admet à la fois les mages et les chamans +2
- Pour chaque commandement adopté -1
- Un membre a déjà été initié dans un groupe magique -2
- Pour chaque mois de préparation de tous les membres -1

Préparation, naturellement, signifie que les membres se consacrent *entièrement* aux rituels et à la méditation nécessaires pour tenter d'établir le contact. Ils ne font *rien d'autre*. Pas d'entraînement, pas de guérison, pas de Shadowrun.

Neddy, un mage, et Chante-Pour-Les-Nuages, un chaman, décident de fonder un groupe magique. Chacun dépense 3 points de Karma, et ils choisissent d'adopter les commandements de secret et de vœux. Autrefois, Neddy a été initié au sein d'un ordre hermétique

avant qu'un regrettable malentendu n'entraîne son départ. Lors de leur premier test mensuel de Contact Astral, ils lancent 2 dés (ils sont deux). Le seuil de base est de 12, modifié comme suit :

+2 pour admettre à la fois les mages et les chamans ;

-2 pour les deux commandements choisis ;

-2 parce que Neddy a déjà été initié dans un groupe en contact astral.

Le seuil de réussite est finalement de 10. Les dés roulent et donnent 5 et 3. Pas de contact ce mois-ci.

Les deux magiciens délibèrent et décident de passer le mois suivant à trimer sur les rituels, dans le repaire de Neddy. Quand les temps sont venus, chacun dépense 3 points de Karma pour un dé supplémentaire, si bien qu'ils disposent désormais de 4 dés. Ayant passé un mois entier en préparation, ils voient le seuil de réussite descendre à 9. Les résultats obtenus sont 8, 7, 4, et 4. Drek !

Cette fois, les deux magiciens vont chacun de leur côté pendant un mois. Neddy effectue une course avec Serena, une mage de ses amies. Ils forment une telle équipe que Neddy persuade Chante-Pour-Les-Nuages d'accepter Serena au sein de leur groupe. Serena est d'accord, mais elle est un peu à court de Karma. Neddy pousse un gros soupir et fournit à sa place les 3 points nécessaires. Avec trois membres, le test se fait désormais sur 3 dés, mais le seuil de réussite est repassé à 10 (Serena n'ayant pas participé au mois de préparation). La chance est de leur côté, et les trois magiciens obtiennent 10, 3 et 5. Le groupe a établi le contact astral et peut, désormais, initier ses membres au tarif de groupe.

ÉLABORER UN GROUPE

Bien que les joueurs puissent fonder leur propre groupe, vous souhaiterez vraisemblablement élaborer les vôtres.

Les groupes magiques ne se forment pas à partir de rien. Ils ont généralement un but bien précis. Mieux vaut détailler un ou deux groupes cohérents et fouillés qu'en créer une douzaine au petit bonheur.

Vous pouvez faire appel aux tables fournies plus bas, mais il est préférable de ne s'en servir que pour certains détails mineurs, ou pour créer un groupe à la dernière minute.

En générant un groupe, vous voudrez probablement aider les personnages, leur faire courir un danger ou leur présenter un groupe qu'ils puissent intégrer. De toute façon, il vous faudra vous interroger sur les raisons qui pousseraient le groupe à aider les personnages, s'en prendre à eux ou leur proposer une association.

Un groupe amical pourrait partager le même but que les Shadowrunners (peut-être sans même le savoir). Imaginons une course visant à faire échouer les plans d'une mégacorporation soucieuse "d'optimiser les ressources naturelles" d'un endroit (c'est-à-dire l'exploiter à outrance sans se soucier de la pollution). Un groupe de chamans se consacrant à la protection de Notre Mère la Terre serait probablement prêt à aider les Shadowrunners, quand bien même ils travailleraient pour une mégacorporation rivale de la première et poursuivant ses propres buts, et malgré le fait qu'ils fassent cela uniquement pour les nuyens.

Les groupes hostiles le sont souvent parce que les Shadowrunners menacent les plans ou les intérêts de leurs employeurs. De tels groupes ne sont pas nécessairement "mauvais." Par exemple, des mages corporatistes voudront défendre les intérêts de leur compagnie contre la racaille des bas-fonds qui tente de les dépouiller. A moins que les Shadowrunners ne soient que des pions dans une intrigue corporatiste, qui les dresserait contre un groupe magique opposé au véritable but de la Shadowrun (et dont, comme de bien entendu, les Shadowrunners n'ont pas la moindre idée).

Si vous élaboriez un groupe dans le but d'y intégrer le magicien d'un de vos joueurs, détaillez-le avec lui, c'est préférable. Il vous dira ce qu'il recherche dans un groupe magique, et vous pourrez

vous réserver le droit de rajouter des commandements ou des coutumes qui ne seront pas forcément de son goût. C'est un travail d'équipe, mais vous conservez la possibilité d'y ajouter tous les détails susceptibles d'introduire un élément intéressant ou de déboucher sur un rebondissement dramatique.

BUT DU GROUPE

Un groupe a une raison d'exister en marge de sa relation avec les personnages des joueurs. Rares sont les groupes qui se forment dans le seul but "d'empoisonner la vie des Shadowrunners."

Il existe plusieurs motivations à la fondation d'un groupe magique.

Un **groupe initiatique** fait passer avant toute chose la recherche de la connaissance magique et la progression individuelle de ses membres. Il peut avoir un programme social, politique ou religieux, mais sa principale raison d'être consiste à promouvoir les arts magiques et à partager l'expérience et les ressources de ses membres. Les groupes initiatiques vont du plus ouvert, qui accueille volontiers les authentiques amateurs de savoir, au plus secret, qui méprise les étrangers et ne tolère aucun défi à sa façon de voir les choses. La connaissance magique et le grade d'initiation déterminent généralement la hiérarchie formelle ou informelle à l'intérieur du groupe.

Un **groupe à vocation**, d'un autre côté, adopte d'ordinaire un certain credo religieux ou moral auquel sa magie est étroitement liée. Ce type de groupe tend à employer la magie pour poursuivre sa quête spirituelle et enseigner ou démontrer ses croyances au reste du monde. Les groupes à vocation peuvent être des organisations humanitaires ou des sectes fanatiques usant de la magie pour imposer leurs vues. Le talent magique est généralement le facteur hiérarchique le plus important, mais un comportement "convenable" peut compter davantage que le grade ou la Compétence.

Un **groupe de conspirateurs** est consacré à un but spécifique, impliquant le plus souvent la conquête impitoyable du pouvoir et de la richesse par tous les moyens, y compris magiques. Pour une telle organisation, la magie est un outil et une arme. Un groupe de conspirateurs est généralement secret et cherche à contrôler ses membres par des commandements tels que vœux, lien physique et obédience. Le grade et la Compétence ne sont qu'une considération mineure du point de vue hiérarchique. Ce sont la politique et le dévouement à la "cause" qui importent le plus. Les groupes de conspirateurs peuvent être de vaillants soldats de la liberté luttant pour sauver les masses populaires (auxquelles ils ne demandent pas leur avis) de la tyrannie, ou des conspirateurs masqués qui se réunissent en secret pour devenir les maîtres du monde.

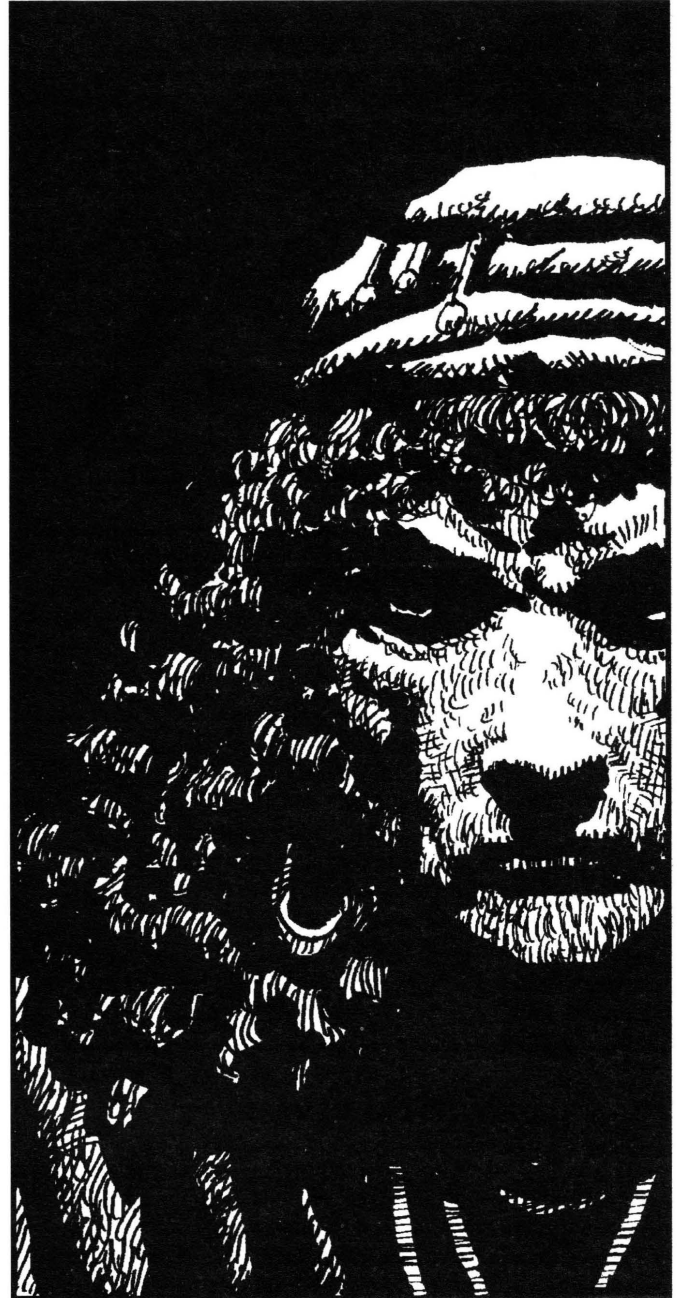
Ces trois catégories ne sont, bien évidemment, que des caricatures grossières. Certains groupes peuvent même combiner ces trois qualités, mais définir la nature profonde du groupe peut être vital pour choisir les commandements et les coutumes adéquats.

NOMBRE DE MEMBRES

La plupart des groupes comptent environ une douzaine de membres. Beaucoup sont plus modestes, et certains plus importants. Vous pouvez déterminer arbitrairement le nombre de membres ou lancer 2 dés et vous reporter à la Table suivante.

TABLE DU NOMBRE DE MEMBRES

2D6	Nombre de Membres
2-3	2-4 (1D3 +1)
4-5	2-7 (1D6 +1)
6-8	8-13 (1D6 +7)
9-11	12-22 (2D6 +10)
12	10-60 (2D6x5)



Quand aux groupes encore plus grands, pouvant compter près d'une centaine de membres, il ne doit pas en exister plus de deux ou trois sur toute la Terre. Il est impossible de mettre autant de magiciens d'accord sur quoi que ce soit, à plus forte raison quand il s'agit de pratiquer la magie.

RESTRICTION D'ENTRÉE

La plupart des groupes choisissent le commandement restriction d'entrée. A l'instar des groupes sociaux, les groupes magiques apprécient d'avoir des membres issus d'un même courant de pensée. La restriction la plus banale concerne la tradition magique, le groupe se limitant aux mages ou aux chamans. Ces traditions peuvent se mêler, mais les tensions psychologiques qu'engendre cette décision rendent encore plus difficile l'établissement du contact astral.

Quoi qu'il en soit, le Maître de Jeu décide arbitrairement des restrictions adaptées au groupe ou les détermine au hasard ; il lance alors 2 dés et se reporte à la Table ci-dessous. Elle présente des idées générales que le Maître de Jeu peut adapter ou utiliser comme point de départ de ses propres inventions.



TABLE DE RESTRICTION DES MEMBRES

2D6	Restriction
2	Aucune restriction.
3-4	Restriction biologique : un membre doit être d'un certain sexe ou d'une certaine race.
5-6	Restriction morale/religieuse : un membre doit souscrire à un certain code moral ou religieux. Ceci inclut les clubs d'activistes politiques.
7-8	Tradition : un membre doit appartenir à une certaine tradition, chamanique ou hermétique.
9-10	Restriction sociale : un membre doit maintenir un certain niveau de vie, posséder une culture spécifique, travailler pour une certaine corpo, etc.
11-12	Deux restrictions : lancez deux fois 1D6 +3 sur cette même Table.

COMMANDEMENTS DES MEMBRES

Après avoir déterminé la fonction du groupe et lui avoir donné corps avec les restrictions d'entrée, plusieurs commandements s'imposeront d'eux-mêmes. Pour les choisir au hasard ou se faire une idée du type de commandements adaptés à chaque groupe, reportez-vous à la Table des Commandements. Chaque groupe a une certaine chance sur 1D6 d'obéir à un commandement donné. Pour une sélection complètement aléatoire, tirez 1 dé pour chaque commandement. Vous pouvez le faire dans l'ordre que vous jugerez le plus approprié au groupe.

TABLE DES COMMANDEMENTS

Commandement	Groupe initiatique	Groupe à vocation	Groupe de conspireurs
Croyance	1	Toujours	1-5
Exclusivité de la Sorcellerie Rituelle	1-3	1-5	1-5
Fraternité	1-4	1-4	1-5
Karma	1-5	1-4	1-4
Lien physique	1	1-2	1-5
Obédience	1	1-4	1-5
Présence	1-2	1-4	1-3
Restriction d'entrée	1-2	1-5	1-4
Secret	1-2	1-3	1-5
Vœux	1-2	1-5	Toujours

RESSOURCES, COTISATIONS ET EMPLOYEURS

Les ressources, cotisations et employeurs seront généralement définis par les impératifs de jeu. Mais si vous préférez les déterminer au hasard, lancez 2 dés et consultez la Table des Ressources. Pour savoir si le groupe a un employeur, lancez 1 dé et consultez la colonne Employeur.

Le montant des cotisations mensuelles est égal au coût du maintien du niveau de vie correspondant (voir **SR11**, page 189), divisé par le nombre de membres.

TABLE DES RESSOURCES

2D6	Ressources du groupe	Employeur (1D6)
2	A la rue	Aucun
3-4	Squatter	Aucun
5-6	Faible	1
7-8	Moyen	1
9-11	Élevé	1-2
12	Luxe	1-4

QUELQUES GROUPES MAGIQUES

Les descriptions suivantes fournissent des exemples de groupes pré-tirés au Maître de Jeu. Il peut s'en inspirer pour créer ses propres groupes magiques, ou les utiliser directement dans une aventure.

LES SŒURS D'ARIANE

Les Sœurs sont un groupe à vocation dont l'entrée est limitée aux femmes wiccan. Wicca est l'autre nom, certains disent le *vrai* nom, de la religion plus largement connue sous l'appellation de sorcellerie. En dépit de la propagande de l'Église et de divers gouvernements à travers les siècles, la sorcellerie n'a AUCUN rapport avec les messes noires ou le culte du Malin. La wicca (telle qu'elle est pratiquée par les Sœurs, en tout cas) est une religion tournée vers l'adoration de la Terre ou de la Nature. Les Sœurs sont aussi un groupe militant, persuadé que la patriarchie (l'emprise masculine sur la société) est responsable de la plupart des maux qui affligent la Terre. Elles considèrent que la matriarchie, la direction féminine, est un état plus naturel et plus harmonieux. Cela les place dans la branche "dianique", ou fortement matriarcale, des sorcières.

Par ailleurs, les Sœurs luttent contre la pollution écologique et l'exploitation des ressources du sol, en ayant recours à la magie quand les moyens de persuasion moins agressifs ne donnent rien.

Nom : Sœurs d'Ariane

Type : Groupe à vocation (Religion : Wicca).

Membres : 13

Restrictions : Femmes uniquement. Wiccans uniquement.

Commandements :

Présence : sabbat mensuel (lors de la pleine lune).

Fraternité (dans le cas présent, Sororité).

Obligation religieuse : Wicca. Protéger la Terre. Défendre les droits des femmes. Ne pas employer de magie offensive sauf pour se protéger ou défendre la Terre.

Secret.

Ressources/Cotisations : Niveau Moyen. Cotisation actuelle : environ 450 nuyens par mois. Le convent loue une petite maison en bordure de la ville, dans un secteur rural offrant la possibilité d'organiser certaines célébrations à l'extérieur. Le groupe achète du matériel magique au prix de gros pour ses membres. La maison abrite également une honnête bibliothèque hermétique (Sorcellerie 8, Invocation 4), et le convent possède une loge médecine transportable d'indice 5.

Coutumes : Politique ouvertement féministe. Nombre des membres limité à 13, selon la tradition wicca. Interdiction aux visiteurs masculins d'assister aux rituels. Plusieurs membres également engagés dans la défense des droits des métahumains. Trois orks, une trollesse et une elfe parmi les membres. Bien qu'ouvert aux deux traditions, le groupe tend vers le chamanisme et seuls deux Sœurs sont des mages. Groupe vaguement affilié à des clubs éco-activistes, notamment Greenwar, soupçonné d'éco-terrorisme. Les Sœurs procurent souvent une assistance magique aux Shadowrunners qui s'attaquent aux corporations polluantes ou dévastatrices des ressources naturelles.

L'ORDRE HERMÉTIQUE DE L'AUREORE AURIQUE

Fondé à Seattle au début des années 1990, ce groupe se consacre à la recherche magique et au développement de ses membres.

Bien que tourné principalement vers l'étude, l'Ordre utilise aussi ses ressources pour combattre l'usage dominateur ou mal-faisant de la magie. Selon la rumeur, il aurait secondé une équipe de Shadowrunners dans l'affaire des magiciens en culotte courte qui voulaient imposer un racket magique sur un quartier de Redmond.

Nom : Ordre Hermétique de l'Aurore Aurique.

Type : Groupe initiatique.

Membres : 25

Restrictions : Mages uniquement.

Commandements : Fraternité. Karma. Vœux. Secret.

Ressources/Cotisations : Niveau Moyen. Cotisations actuelles autour de 200 nuyens par mois. Bibliothèque hermétique en Sorcellerie, Invocation et Enchantement, d'indice 9 à chaque fois. Atelier d'Enchantement en chantier. L'Ordre opère depuis la maison de son chef, un magasin près de Pacific University. Le sous-sol sert de lieu de réunion. Le rez-de-chaussée est occupé par une boutique de magie jouissant d'une excellente réputation dans le milieu magique. Les appartements des membres sont dans les étages. Une réduction de 25 % est accordée aux membres sur tous les produits du magasin.

Coutumes : La liberté personnelle est hautement respectée. Cependant, l'Ordre favorise l'étude pacifique de la magie et n'apprécie guère la violence des Shadowrunners. La guérison et l'assistance magique aux nécessiteux doivent être la première responsabilité des membres, avec la recherche et l'initiation. Sans adopter de commandements formels, l'Ordre s'applique à respecter une éthique stricte.

L'UNITÉ DE RECHERCHE 12 MITSUHAMA

Très largement financée par MCT et composée de mages entièrement dévoués à la compagnie, l'Unité de Recherche 12 est un groupe corporatiste typique. Elle fait partie du service de sécurité interne de Mitsuhamas et sert de commando de choc quand la compagnie est attaquée magiquement.

L'Unité de Recherche 12 se livre, de temps à autre, à un contrôle de certains agents de la sécurité, utilisant l'Analyse Psychique pour s'assurer de leur loyauté. Elle maintient également une surveillance astrale des membres importants et/ou suspects du secteur Recherche & Développement.

Nom : Unité de Recherche 12 MCT.

Type : Groupe à vocation/Groupe de conspirateurs (promouvoir et servir les intérêts de MCT).

Membres : 6

Restrictions : Mages uniquement. Employés de MCT uniquement.

Commandements : Restriction d'entrée. Exclusivité de la Sorcellerie Rituelle. Lien physique. Vœux. Obédience (envers les supérieurs hiérarchiques de MCT comme envers ceux de l'Unité 12).

Ressources/Cotisations : Niveau Luxe. Aucune cotisation.

Employeur : Mitsuhamas Computer Technologies.

Coutumes : Les membres doivent se montrer loyaux envers Mitsuhamas, bien qu'ils adoptent une attitude cynique envers les aspects les plus démonstratifs de la culture corpo : activités de groupe, hymne de la compagnie, etc. La réussite est le seul critère hiérarchique. L'échec est inacceptable. L'Unité 12 utilise tous les moyens à sa disposition pour parvenir à ses fins. Un membre se présentant pour une initiation est censé offrir des "cadeaux" princiers à ses supérieurs, pour une valeur minimum en nuyen de 1 000 fois le grade visé.

LE CERCLE DES DOCTEURS OURS

Le Cercle des Docteurs Ours est l'exemple type du groupe tribal de chamans, consacré aux soins magiques pour lesquels Ours se montre si compétent. Ce groupe particulier se trouve en territoire Salish, mais d'autres cercles similaires se rencontrent un peu partout dans les NAO.

Nom : Cercle des Docteurs Ours.

Type : Groupe initiatique.

Membres : 8

Restrictions : Chamans du totem Ours uniquement. Membres de la tribu Salish uniquement.

Commandements : Fraternité. Vœux. Obligation morale (voir Coutumes).

Ressources/Cotisations : Niveau Élevé. Les membres ne paient que la moitié des cotisations, la communauté pourvoyant au reste. Les cotisations mensuelles se montent actuellement à 625 nuyens. Le Cercle maintient une loge médecine Ours d'indice 8, de même qu'un hôpital de 20 lits avec des logements pour les membres. Tout ceci en territoire Salish, bien entendu.

Employeur : Tribu Salish.

Coutumes : La plupart des membres ont une formation en biotech ou autre science naturelle. Le Cercle fait aussi bien appel aux techniques médicales modernes qu'à la magie et aux méthodes de guérison tribales traditionnelles. Les patients salish et ceux qui n'ont pas les moyens de payer sont soignés gratuitement. Le Cercle se consacre à la protection de la vie et interdit le meurtre gratuit. Les restrictions du totem Ours sont également considérées comme des obligations morales.

LES MOONLIGHT THORNS (ÉPINES DU CLAIR DE LUNE)

Groupe entièrement composé d'adeptes physiques, les Moonlight Thorns sont les gardes du corps privés d'un noble de haut rang de Tir Tairngire. On murmure que ce sont aussi des assassins d'élite.

Nom : Moonlight Thorns.

Type : Groupe de conspirateurs.

Membres : 5

Restrictions : Elfes uniquement. Adeptes physiques uniquement.

Commandements : Restriction d'entrée. Lien physique. Vœux. Obédience (au seigneur autant qu'aux supérieurs du groupe). Secret.

Ressources/Cotisations : Niveau Luxe. Aucune cotisation. Les membres sont logés dans les somptueux appartements du domaine de leur employeur, où ils bénéficient d'un dojo et d'une armurerie bien fournie. Le groupe possède aussi quelques résidences secrètes qu'il utilise au gré de ses missions.

Employeur : Noble de Tir Tairngire.

Coutumes : Les membres font preuve d'un dévouement fanatique envers leur employeur, et certains n'ont pas hésité à sacrifier leur vie à son service. Selon la rumeur faisant d'eux des assassins, les Moonlight Thorns ne survivent pas à l'échec d'une mission. Soit ils tuent leur victime, soit ils meurent en essayant d'y parvenir.

LES ENTITÉS

Vivre dans le monde physique serait d'un ennui mortel, s'il n'y avait pas les gens. Vous autres mortels, vous êtes si drôles !

- Interview accordé par Artselettres, les Débats Paranaturels, vol. 4, chap. 8

Les philosophes ne savent pas quoi en faire. Certains théologiens virent au vert quand on soulève la question. Mais quand les magiciens les appellent, ils viennent. Ce sont les esprits.

Sont-ils des entités autonomes ou bien une simple incarnation de la volonté du magicien, issue des énergies malléables de l'espace astral ? Sont-ils intelligents ou ne font-ils que refléter l'intelligence de l'invocateur ? Sont-ils l'écho de notre inconscient ou l'écho de Quelque Chose de supérieur ?



ESPRITS

Les esprits nagent dans l'énergie magique, comme les dauphins - ou les requins - au creux de l'océan. La Compétence d'Invocation déverrouille les portes entre les plans pour laisser les esprits pénétrer dans le monde physique.

Les règles de **Shadowrun** présentent les élémentaires et les esprits de la nature. Ce **Grimoire** introduit de nouveaux types d'esprits : les *veilleurs*, simples serviteurs et messagers qui exécutent différentes tâches dans le plan astral ; les *alliés*, ces esprits familiers de la légende, compagnons irremplaçables ou esclaves du magicien ; et les *esprits indépendants*, devenus leurs propres maîtres et poursuivant des buts incompréhensibles dans le Sixième Monde.

Avant d'examiner ces nouvelles puissances, il est nécessaire de clarifier et d'étendre certaines règles pour mieux comprendre les esprits.

FORMES DES ESPRITS

Les esprits de la nature et les élémentaires peuvent apparaître sous trois formes différentes : la forme astrale, la forme physique et la forme majeure. Les deux premières sont détaillées page 142 de **SR11**. La forme majeure est expliquée ci-dessous.

FORME MAJEURE

Un initié peut invoquer un esprit sous sa *forme majeure*. Pour cela, il doit commencer par réussir son test d'Invocation et survivre au Drain conséquent. Il lui faut ensuite partir en quête astrale (voir **Initiation**, page 36). La durée de cette quête est instantanée sur le plan physique, aussi longue qu'elle puisse sembler au magicien. Son seuil de réussite est égal à la Puissance de l'esprit invoqué.

Un esprit majeur, ou grand esprit, peut exercer ses pouvoirs sur une zone bien plus importante et avec des effets très supérieurs aux capacités d'un esprit sous forme astrale ou physique.

À l'instar des esprits sous leur aspect physique, les grands esprits bénéficient de l'immunité contre les armes à feu, les projectiles et les explosions.

Grands élémentaires

Ils apparaissent comme des élémentaires de grande taille sous leur forme physique (**SR11**, page 142). Les grands élémentaires peuvent utiliser leur pouvoir d'Engloutissement sur une zone de rayon égal à leur Puissance, en mètres. Ils doivent en occuper le centre et peuvent épargner les cibles amicales égarées dans l'aire d'effet.

Les grands élémentaires peuvent également produire des effets spéciaux aussi spectaculaires que dangereux, touchant n'importe quoi dans leur champ de vision. Les effets dépendent de l'élément de l'esprit. Par exemple, un grand élémentaire de feu peut embraser des matériaux hautement inflammables. Un grand élémentaire de l'eau peut faire sauter une canalisation, un égout ou une plomberie et diriger des masses d'eau comme une lance d'incendie. Un grand élémentaire de l'air peut soulever des rafales de vent qui ralentissent la progression. Un grand élémentaire de la terre peut déclencher une série de secousses mineures (0,4 ou 0,5 sur l'échelle de Richter), endommageant les structures les plus fragiles et plaçant les personnes affectées dans les conditions d'un terrain difficile.

Grands esprits de la nature

À la différence des autres, les grands esprits de la nature peuvent passer d'un domaine d'existence à un autre (**SR11**, page 140, et page 61 de ce livre). De plus, seuls les grands esprits de la nature disposent du nouveau pouvoir de Tempête. Les esprits de l'homme n'ont pas accès à ce pouvoir.

DÉSAGRÉGATION

Quand un esprit est "tué," qu'il soit banni ou vaincu en combat astral, seule la plus puissante des magies peut empêcher sa destruction. Certains esprits indépendants peuvent survivre à cette épreuve, voir **Esprits indépendants**, page 71.

Si la forme d'un esprit est détruite par des dégâts étourdissants infligés en combat astral, par un sort ou une arme vulgaire, il est *désagrégé*. Un esprit désagrégé ne peut apparaître ni sur le plan éthéral ni sur le plan physique, sous quelque forme que ce soit, avant 28 jours moins son indice de Puissance. Cette durée suggère une influence lunaire sur sa réapparition, mais aucune théorie sérieuse ne vient le confirmer pour l'instant. Un esprit désagrégé ne peut pas réapparaître avant 24 heures au minimum.

Un élémentaire lié à un mage, mais temporairement indisponible pour cause de désagrégation, compte encore parmi le nombre maximum d'élémentaires pouvant être liés au même moment (nombre égal à son Charisme). Un mage qui a lié autant d'élémentaires que possible et dont "l'écurie" a été entièrement désagrégée doit relâcher un de ses esprits avant de pouvoir invoquer des renforts.

Les *veilleurs* ne sont jamais désagrégés. Il suffit de détruire leur forme pour anéantir à jamais leur fragile existence.

La seule façon de ramener un esprit désagrégé avant son heure (28 jours moins l'indice de Puissance) consiste à entreprendre une quête astrale sur son plan d'origine, avec un seuil de réussite égal à sa Puissance.



GUÉRISON DES ESPRITS

Si un esprit est blessé en rendant un service, ses blessures sont guéries la prochaine fois que le magicien fait appel à lui.

Le magicien qui invoque un esprit de la nature ou un élémentaire peut aussi le "soigner". Cela lui demande une Action et consomme un des services que lui doit l'esprit. Le procédé ne soigne pas la désagrégation ni la perte de Puissance due au bannissement (voir **SRII**, page 143), qui ne sont pas des dégâts au sens strict. Si la guérison consomme le dernier service de l'esprit, il termine ce qu'il est en train de faire et disparaît.

Chaque esprit récupère aussi une case de son Moniteur de Condition par minute passée en dehors du combat. Après tout, quelques impacts de balles ne peuvent pas faire grand mal à un être constitué de la substance de l'univers.

ÉLÉMENTAIRES

Si un mage souhaite augmenter le nombre de services que lui doit un élémentaire lié, il peut procéder à un nouveau rituel d'invocation pour renouveler l'obédience de cet esprit. Chaque tranche de 2 succès qu'il obtient au test d'Invocation l'autorise à réclamer un service supplémentaire.

Un élémentaire ayant perdu des points de Puissance peut les retrouver de la même façon, par un nouveau test d'Invocation avec un seuil de réussite égal à la Puissance originelle de l'esprit. Au lieu d'augmenter le nombre des services, chaque tranche de 2 succès contribue à restaurer 1 point de la Puissance de l'esprit, jusqu'à revenir à son indice initial. Les succès excédentaires sont perdus. Ils n'augmentent PAS le nombre de services dus au mage.

Dans les deux cas, le mage doit ensuite résister au Drain ; s'il meurt ou s'évanouit, l'esprit retrouve aussitôt son indépendance. Selon la règle des "1" (**SRII**, page 32), un test d'Invocation qui ne fournit que des "1" entraîne la libération immédiate de l'élémentaire.

Quand deux élémentaires liés, de type opposé, engagent un combat astral (eau contre feu ou air contre terre), le combat se résout en une seule confrontation brutale. L'élémentaire avec la Puissance la plus faible est détruit. Le vainqueur voit sa Puissance diminuer d'un nombre de points équivalent à la Puissance du vaincu. Les élémentaires de type opposé et de même Puissance se détruisent l'un l'autre.

Les élémentaires indépendants sont moins vulnérables. Quand ils engagent un combat astral avec un élémentaire du type opposé, chaque esprit subit les effets de sa Vulnérabilité (voir **Faiblesses des Éveillés**, **SRII**, page 220).

Les élémentaires ont certains pouvoirs qui leur sont propres en tant qu'esprits. Pour une description complète des capacités des élémentaires, voir **Pouvoirs des esprits indépendants**, page 74.

ESPRITS DE LA NATURE

Les différents types d'esprits de la nature sont présentés dans **SRII**, page 144. Voici quelques détails et clarifications supplémentaires.

DOMAINES

Conservez présent à l'esprit qu'un lieu donné ne correspond qu'à un seul domaine. Un pas sur le côté, et vous pénétrez peut-être dans un autre domaine. C'est au Maître de Jeu de décider dans quel domaine se trouve un chaman au moment où il veut lancer un sort. A Seattle, un cas récent posait la question de savoir si un chaman était assis sur le siège avant d'une limousine (à moitié enfoncée dans la vitrine d'une boulangerie, et donc dans le domaine d'un esprit du foyer) ou sur le siège arrière (resté sur le trottoir, domaine d'un esprit des cités).

Les grands esprits de la nature peuvent franchir plusieurs domaines, mais pas les formes inférieures, dont les pouvoirs sont limités à leur domaine.

La description de leur forme physique dans les règles de base montre clairement que les esprits de la nature se manifestent de façon très diverse. Certains choisissent une forme naturelle brute : nuages, masse de terre ou d'eau, tourbillons, etc. D'autres prennent des formes humanoïdes qui donnent corps aux légendes parlant de "Petit Peuple." Les esprits de l'homme adoptent généralement une forme humaine, ce qui ne veut absolument pas dire qu'ils sont mignons tout plein. Les esprits des étendues sauvages, des tempêtes et de la haute mer ont peu de chances de prendre une forme humaine.

PLUSIEURS ESPRITS EN UN MÊME DOMAINE

La nature est une réserve d'énergie infinie, que la magie de l'homme ne saurait épuiser. Si de nombreux chamans occupent le même endroit et veulent tous invoquer un esprit, ils le peuvent. Cependant, aucun chaman ne peut invoquer personnellement plus d'un esprit à la fois dans le même domaine.

POUVOIRS DES ESPRITS DE LA NATURE

Un esprit sous son aspect physique peut user de ses pouvoirs contre une cible individuelle ou contre un groupe. Chaque utilisation d'un pouvoir compte généralement pour un service, mais commander à un esprit de se battre aux côtés de son invocateur compte pour un seul service, aussi nombreux que puissent être ses adversaires. Les pouvoirs de Recherche et de Tempête sont décrits plus bas.

Recherche

Pour faire appel au pouvoir de Recherche de l'esprit, l'invocateur doit être capable de se représenter clairement l'objet de la recherche. La liaison astrale permet à l'esprit de lire cette représentation dans l'esprit de son invocateur. Si l'ordre donné est trop vague, par exemple : "Localise-moi tous les gardes de sécurité corporatistes dans ces deux pâtés de maisons", l'esprit peut mener une recherche partielle, voire pas de recherche du tout. Le magicien n'a pas besoin de connaître personnellement chaque garde, mais doit donner à l'esprit une indication spécifique : l'allure d'un uniforme ou l'image "générique" d'un gorille corpo en armure lourde.

Les esprits de la nature ne font pas bon ménage avec la haute technologie. Un esprit du foyer peut probablement fouiller un immeuble de bureaux à la recherche d'un listing si l'invocateur en connaît le titre (et si l'esprit s'intéresse d'assez près aux humains pour appréhender un tel concept), mais les données électroniques lui posent un problème. Il peut savoir comment allumer une console de travail (après tout, il est l'esprit d'un immeuble de bureaux), mais il ne vaudra pas grand-chose en tant que decker.

L'esprit effectue un test de réussite ordinaire avec un nombre de dés égal au double de sa Puissance. Le seuil de réussite pour trouver un être vivant est de 4. Pour les objets inanimés, consultez la Table de Résistance des Objets (**SRII**, page 130).

Un système plus complet est proposé ci-dessous pour gérer le pouvoir de Recherche d'un esprit. Cependant, c'est au Maître de Jeu de choisir quel système appliquer, en fonction des besoins de l'aventure.

A l'intérieur de son domaine, un esprit peut fouiller une surface de 1 000 mètres carrés multipliés par sa Puissance. Il peut fouiller une surface deux fois plus importante en ajoutant +2 à son seuil de réussite (comme indiqué plus bas). Il ajoute encore +2 à chaque fois qu'il souhaite doubler la surface des recherches.

Voici comment déterminer le seuil de réussite :

1. Calculez la surface des recherches. A titre indicatif, un bloc d'habitations fait environ 50 x 50 mètres, ou 2 500 mètres carrés.



Autre cas, l'esprit fouille un immeuble de 30 étages. La surface de l'immeuble occupe environ un quart de bloc, disons 400 mètres carrés par étage. La surface totale est donc de $400 \times 30 = 12\,000$ mètres carrés.

2. Divisez la surface par 1 000. Le résultat donne le modificateur du seuil de réussite. Divisez ce modificateur par la Puissance de l'esprit. Arrondissez les fractions à l'entier supérieur. Multipliez le nouveau résultat par 2 et ajoutez-le au seuil de réussite de base. Par exemple, imaginons qu'un esprit du foyer de Puissance 4 examine 12 000 mètres carrés de bureaux. Il recherche une personne dont l'invocateur a des raisons de penser qu'elle pourrait être détenue dans l'immeuble. Son seuil de base est de 4 (recherche d'une personne vivante). La formule du modificateur est la suivante : $12\,000/1\,000 = 12$. $12/4 = 3$. $3 \times 2 = 6$. Le seuil de réussite est donc finalement de $4 + 6$, soit 10.

Si l'esprit n'obtient aucun succès, il ne parvient pas à localiser ce qu'il cherche.

Le temps de base de la Recherche est égal à la surface explorée divisée par la Puissance de l'esprit $\times 5$ (sa vitesse de déplacement astral). Dans le cas d'un grand esprit, divisez ce chiffre par sa Puissance $\times 10$. Après avoir déterminé le temps de base, divisez-le encore par le nombre de succès obtenus au test. Le résultat final donne la durée de la Recherche, en minutes. Un esprit bredouille continue à chercher pendant toute la durée du temps de base.

Si l'objet des recherches ne se trouve pas dans le domaine de l'esprit, une Recherche fructueuse permettra au moins de l'établir ; alors qu'un échec laissera planer le doute.

Tempête

Ce pouvoir n'est accessible qu'aux grands esprits de la nature. Les esprits de l'homme ne peuvent pas l'utiliser. Il permet à

l'esprit de provoquer une tempête dans son domaine, qu'il s'agisse d'une minuscule trombe au milieu d'un lac ou d'un ouragan couvrant un vaste terrain (limité à un rayon égal à la Puissance de l'esprit $\times 100$ mètres). Naturellement, les esprits des tempêtes peuvent en déclencher une au-dessus de n'importe quel domaine d'existence.

Une Tempête peut causer des dommages importants qui dépendent de son type. Mais à chaque fois que le magicien fait appel au grand esprit pour engendrer ce genre de destruction, il doit résister au Drain comme s'il venait de l'invoquer une nouvelle fois. Chaque assaut des éléments déchaînés coûte un service.

A chaque fois qu'un esprit incontrôlé utilise ce pouvoir, il doit résister à des dégâts de Code (Puissance) F. Soulever la Tempête l'oblige à puiser dans ses réserves.

Les dégâts provoqués par la Tempête sont de Code (Puissance) G. L'armure n'offre aucune protection. Ces dégâts s'appliquent aussi aux véhicules, mais avec un Code (Puissance/2) M.

Une Tempête affecte tout ce qui se trouve dans son aire d'effet, sauf les personnes ou objets placés sous la garde d'un esprit d'une Puissance au moins équivalente. Ce peut être celui qui déclenche la tempête ou un tout autre esprit. Il n'est pas indispensable qu'il s'agisse d'un grand esprit. Un esprit du domaine frappé par la Tempête peut en protéger les victimes ou s'opposer à ses effets. Par exemple, un esprit des montagnes peut procurer un refuge à un personnage bloqué en haute montagne par les assauts d'un grand esprit des tempêtes.

La tempête peut être classique, avec rafales de vents, éclairs, pluie et tourbillons, ou bien manifester d'autres aspects dévastateurs selon le domaine touché, comme par exemple laves de fond, secousses sismiques, avalanches et autres inondations "éclair".

ALLIÉS

Un magicien peut invoquer un allié pour accroître son pouvoir, ou créer un serviteur ou un compagnon. Les alliés peuvent apporter beaucoup, tant sur un plan physique que magique. La tradition les appelle aussi "familiers," du latin *famulus* désignant un vieux serviteur de confiance.

Chaque allié est unique, créé selon une formule spéciale faisant appel aux rituels d'Invocation. Le magicien donne vie à l'esprit en lui sacrifiant 1 point de son propre indice de Magie. Il lui fournit également ses Attributs et ses Compétences, en sacrifiant le Karma nécessaire. Au commencement, l'allié ne possède pratiquement aucune personnalité et obéit aveuglément à son créateur. En développant leur pouvoir, les alliés acquièrent de plus en plus d'indépendance, et certains deviennent assez puissants pour briser leurs chaînes.

Un allié qui échappe au contrôle du magicien devient un esprit indépendant (voir **Esprits indépendants**, page 71). Mais son ancien maître conserve une grande influence sur lui, aussi le premier souci d'un allié devenu indépendant est-il parfois d'assassiner son créateur. De nombreux magiciens affrontent le dilemme de savoir s'il est préférable de bannir l'allié pendant qu'il en est encore temps, et perdre ainsi l'usage de ses pouvoirs, ou s'il est possible de conserver l'autorité sur une entité de plus en plus rebelle.

Quand un joueur désire créer un allié pour son magicien, il définit ses caractéristiques et lui consacre le temps, le pouvoir et le Karma - beaucoup de Karma - nécessaires.

Les alliés sont créés au cours d'un rituel d'invocation, et peuvent être modifiés par la suite au moyen d'un rituel de changement, décrits tous deux page 67. La Compétence d'Invocation comprend la connaissance de ses rituels.

Un allié n'a pas d'apparence propre ; toutes ses caractéristiques sont définies par son créateur.

PLANS D'ORIGINE DES ALLIÉS

Le magicien doit décider du plan d'origine de son allié. Les chamanes choisissent un plan chamanique et les mages un plan hermétique. L'esprit ne tire ni pouvoir ni capacité spéciale de son métaplan d'origine, mais un magicien peut le détruire par une quête astrale appropriée jusqu'à ce métaplan.

POUVOIRS DES ALLIÉS

Les alliés peuvent posséder différents pouvoirs, quoique certains pouvoirs en interdisent d'autres.

DÉPLACEMENT TRI-DIMENSIONNEL

Ce pouvoir autorise l'allié sous forme physique ou occupant un corps d'accueil à se mouvoir dans les trois dimensions. Il peut ainsi "marcher" dans les airs à sa vitesse de déplacement ordinaire. Naturellement, un allié présent uniquement sur le plan astral peut déjà faire cela, et à une vitesse infiniment supérieure.

IMMUNITÉ CONTRE LES ARMES NORMALES

A l'instar des autres esprits, les alliés sous leur forme physique bénéficient de l'immunité contre les Armes Normales, comme décrit page 218 de **SRII**. Un allié possédant le pouvoir d'Occupation ne peut pas disposer de cette immunité.

LIAISON SENSORIELLE

Le magicien peut décider d'attribuer le pouvoir de Liaison Sensorielle à son allié. Ce pouvoir lui permet d'utiliser les sens de l'esprit quelle que soit la distance qui les sépare. Les propres sens

du magicien sont coupés pendant la durée de la Liaison Sensorielle. Si l'allié s'est manifesté ou s'il occupe un corps d'accueil, la Liaison permet au magicien d'observer le plan physique. Si l'allié se trouve dans l'espace astral, le magicien peut le percevoir sans être astralement actif. Une attaque astrale ne peut pas l'atteindre par l'intermédiaire de la Liaison Sensorielle.

LIAISON TÉLÉPATHIQUE

Ce pouvoir permet à l'allié d'entrer en Liaison Télépathique avec son maître. La communication est limitée par le champ de vision. S'il existe un champ magique sur le plan astral au moment où la Liaison s'établit, l'esprit doit obtenir au moins un succès à un test de Puissance, contre un seuil de réussite égal au champ magique. Ce test se répète à chaque Action durant laquelle le magicien et l'allié tentent de communiquer. C'est toujours l'allié qui fait le test, quel que soit celui des deux qui essaie d'envoyer des pensées.

MANIFESTATION

La Manifestation est décrite page 218 de **SRII**. Lors de la création de l'allié, le magicien détermine sa forme véritable. Il peut également définir des formes additionnelles. L'esprit peut se manifester sous l'une quelconque de ces formes, mais ses Attributs restent ceux spécifiés dans la formule de création. Voir **Conception d'un allié**, page 65. Un allié possédant le pouvoir d'Occupation ne peut pas se manifester, car il est prisonnier de son corps d'accueil.

Un allié n'a pas de Forme Majeure.

OCCUPATION

L'allié peut occuper un corps physique préparé à son intention par l'invocateur. Ce pouvoir diffère de la possession : il n'autorise pas l'esprit à pénétrer dans n'importe quel corps vivant, mais uniquement dans celui proposé par le magicien. L'Occupation impose certaines restrictions, mais rend l'esprit plus performant sur le plan physique.

Aussi longtemps que le corps reste en vie, l'allié est dans l'incapacité de le quitter. Il se comporte comme une créature duelle et reste actif sur le plan astral. Étant bloqué dans le corps d'accueil, il ne peut pas se manifester.

Le magicien choisit, à son gré, n'importe quel animal ordinaire. Les animaux paranaturels sont trop puissants magiquement pour faire des corps d'accueil convenables, de même que les êtres intelligents (tels que les humains). L'allié ajoute sa Puissance à tous les Attributs Physiques du corps d'accueil. Une fois occupé par l'esprit, celui-ci reçoit les pouvoirs additionnels d'Immunité contre l'Âge et d'Immunité contre les Agents Pathogènes.

Plus impressionnant, le magicien peut fabriquer ou commander un Focus spécial (voir **Focus d'Esprits**, page 23) pour créer un *homuncule* en guise de corps d'accueil. Il s'agit, en fait, d'une statue enchantée. Elle possède une Armure "externe" (à la fois balistique et d'impact) basée sur le matériau dont elle est faite (voir plus bas, la Table des Homuncules). La formule du Focus nécessite une copie de la formule de création de l'allié (voir **Formule d'un allié**, page 66).

Si le corps d'accueil est détruit, l'allié retourne sur son métaplan d'origine. Le magicien a le choix entre deux possibilités. Soit il se procure un nouveau corps semblable au premier et célèbre un rituel de changement pour y ramener son allié. Ce rituel ne coûte aucun Karma. Soit il tente d'invoquer l'allié une nouvelle fois, renonçant de façon définitive à l'usage du pouvoir d'Occupation. Il lui faut pour cela entreprendre une quête astrale jusqu'au métaplan de l'allié, avec un indice égal à la Puissance de l'esprit. S'il échoue dans sa quête, l'esprit devient indépendant.

Si l'esprit acquiert son indépendance alors qu'il occupe encore un corps d'accueil, il en reste prisonnier. Si le corps est détruit, un

magicien peut sauver l'esprit au moyen d'un rituel de changement ou d'une quête astrale. Dans un cas comme dans l'autre, il lui faut connaître le nom secret de l'esprit, si bien que l'esprit devra lui faire totalement confiance.

TABLE DES HOMUNCULES

Matériau	Armure
Argile*	2
Bois**	3
Bronze	5
Fer	8
Pierre	6

*Allergie (Eau, grave) : se ramollit et fond. L'immersion inflige des dégâts 4M à chaque Action. La vapeur à haute pression et la lance d'incendie infligent des dégâts 6G.

**Allergie (Feu, grave).

SORCELLERIE

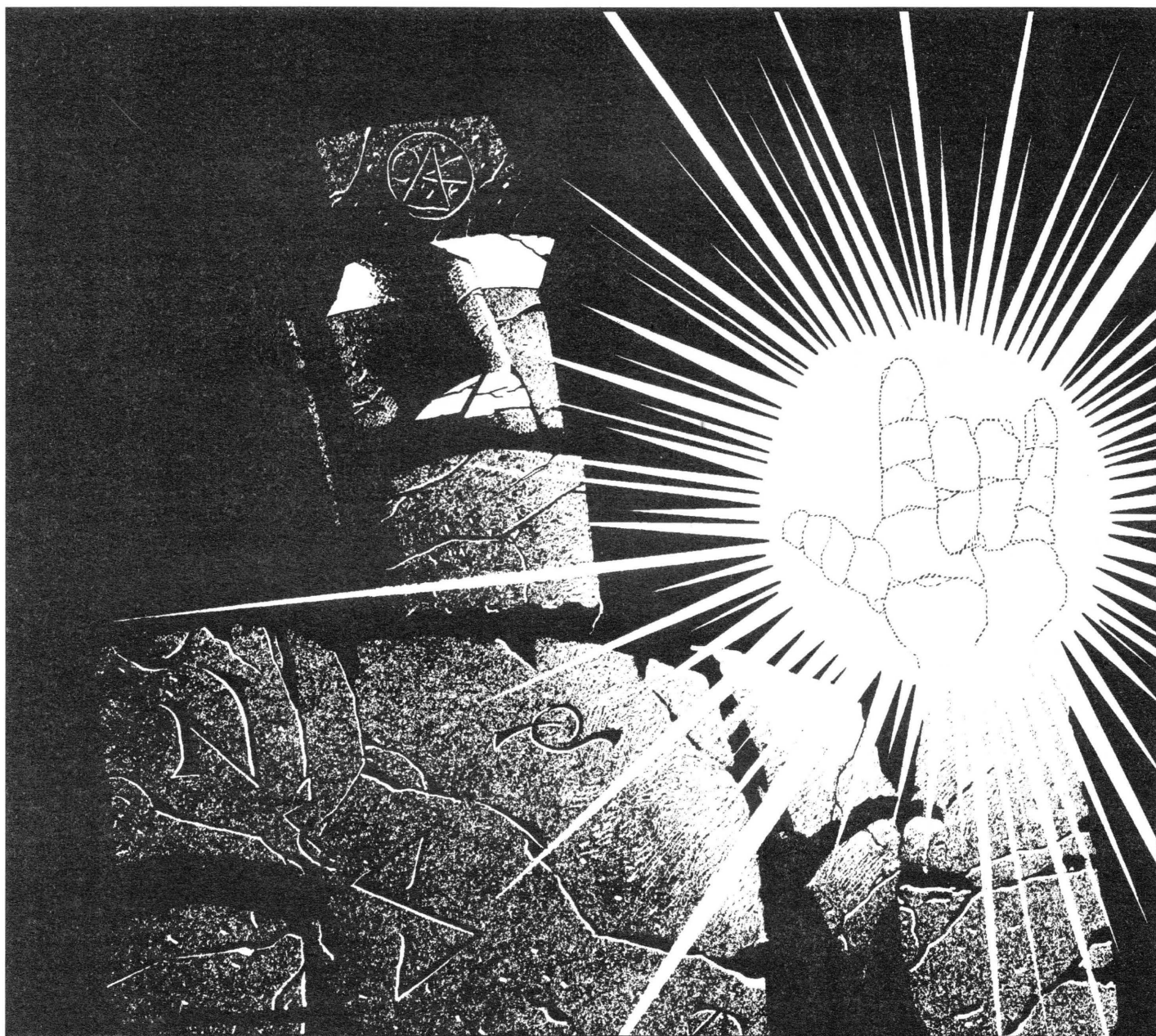
Ce pouvoir confère à l'allié une Compétence de Sorcellerie d'indice égal à la Compétence du magicien au moment de la création. Aussi longtemps qu'il reste au service de son maître, il ne peut apprendre aucun sort par lui-même. Une fois indépendant, en revanche, il en devient parfaitement capable.

Un allié ne peut apprendre un sort que si le magicien l'a étudié dans cette intention. Dans ce cas, le magicien transmet le sort à l'allié, mais lui-même ne le retient pas. S'il veut le connaître personnellement, il doit le réapprendre.

L'allié se conforme aux règles habituelles de la Sorcellerie, Drain inclus. Les dégâts étourdissants le désagrègent (voir **Désagrégation**, page 60) et les dégâts physiques l'anéantissent pour de bon.

SERVICES RENDUS PAR LES ALLIÉS

En règle générale, l'allié est toujours présent sur le plan astral aux côtés de son maître. Ce n'est pas forcément le cas s'il occupe un corps physique. Bien sûr, il ne peut pas se trouver en deux



endroits à la fois. Si le magicien lui confie une mission au loin, il ne peut pas rester en même temps près de lui.

Commander un service à l'esprit demande une Action, mais le magicien peut lui demander de se tenir prêt à lui rendre un service précis sans consommer d'Action. Au fur et à mesure que l'esprit devient plus autonome, il peut lui arriver de prendre quelques initiatives bienvenues. Un esprit mal traité par son maître ne se donnera pas cette peine.

GARDE ASTRALE

Ce service consiste à surveiller l'espace astral pour le compte du magicien et à le prévenir télépathiquement dès qu'il s'y passe quelque chose d'intéressant. Le magicien peut également ordonner à l'esprit de garder un lieu précis et d'attaquer d'éventuels intrus astraux. Si l'allié est amené à faire un test de Perception, utilisez sa Puissance en guise d'Intelligence.

AUGMENTATION DU POUVOIR

Par ce service, l'allié joue le rôle d'un Focus de Pouvoir : il ajoute son indice de Puissance à l'Attribut de Magie et à la Réserve de Magie de son maître.

RÉSISTANCE AU DRAIN

Quand le magicien lance un sort, il peut demander à son allié de résister au Drain à sa place. L'allié résiste donc comme s'il avait lancé le sort à la Puissance utilisée par le magicien. S'il possède la Compétence de Sorcellerie, l'allié peut s'aider de la Réserve de Magie de son maître.

Autre possibilité, le magicien décide de résister lui-même mais n'y parvient pas ; il peut alors choisir de sacrifier de façon permanente des points de Puissance de son allié, qui lui permettent de relancer d'autres dés pour son test de Résistance. Chaque point de Puissance sacrifié accorde 1 dé supplémentaire. Les succès sont cumulatifs. Si la Puissance de l'esprit est réduite à zéro, il est anéanti. Sinon, il régénère 1 point de Puissance par heure. C'est la seule et unique circonstance où il peut régénérer ainsi sa Puissance.

Le magicien qui abuse de ce service et dont l'allié devient indépendant est averti qu'il doit surveiller ses arrières. Le processus est une véritable torture pour l'esprit, qui pourrait bien décider de se venger de son ancien maître. Après tout, personne n'apprécie de voir son Essence dilapidée par un autre, fût-ce pour la bonne cause !

AUTRES SERVICES

Le magicien peut aussi confier à son allié certaines tâches matérielles, lui demander d'engager un combat astral, etc.

CONCEPTION D'UN ALLIÉ

Avant d'invoquer un allié, le joueur doit déterminer ses Attributs, ses Compétences et ses pouvoirs, en fonction du Karma qu'il est prêt à dépenser.

APPARENCE

Le magicien commence par déterminer la forme physique de son allié. Si l'allié possède le pouvoir d'Occupation, c'est celle de son corps d'accueil. Sinon, la forme véritable et les formes additionnelles de l'esprit sont laissées au choix du magicien (et soumises à l'approbation du Maître de Jeu).

L'esprit peut se manifester physiquement sous n'importe laquelle de ses formes, mais ce choix n'affecte pas ses Attributs, qui conservent les indices assignés par le magicien. Un allié doté d'une Constitution 5 garde cet indice, qu'il adopte la forme d'un nourrisson en train de glousser ou celle d'un lapin blanc de deux mètres de haut.

Coût en Karma

Forme véritable (ou principale) : 0

Chaque forme additionnelle : 1 point de Karma

ATTRIBUTS

Comme tout esprit, un allié possède un indice de Puissance. Le premier point de cette Puissance est créé par le magicien qui lui sacrifie 1 point de Magie.

Les augmentations suivantes coûtent 5 points de Karma multipliés par l'indice de Puissance actuel. Ainsi, faire passer la Puissance de 1 à 2 coûte 5 points, la faire passer de 2 à 3, 10 points, etc.

La Puissance peut être augmentée lors de l'invocation initiale ou par la suite, au cours d'un rituel de changement.

Les Attributs Physiques de l'allié sont égaux à sa Puissance au moment de l'invocation. Les augmentations de Puissance postérieures n'ont pas de répercussions sur les autres Attributs. Le magicien peut les accroître à tout moment, soit lors de l'invocation, soit à l'occasion d'un rituel de changement. Chaque point supplémentaire coûte un nombre de points de Karma égal à l'indice de l'Attribut actuel. Par exemple, monter la Force de 4 à 5 coûte 4 points de Karma.

Les Attributs Mentaux sont égaux à ceux du magicien au moment de l'invocation. Ils ne peuvent pas être modifiés. Si les Attributs Mentaux du magicien changent après la création de l'allié, celui-ci conserve les mêmes indices.

Coût en Karma

Puissance

Premier point : créé par le sacrifice de 1 point de Magie du créateur.

Chaque point supplémentaire : 5 points de Karma x indice de Puissance actuel.

Attributs Physiques

Attribut égal à la Puissance : 0

Chaque point supplémentaire : (indice actuel) points de Karma.

Attributs Mentaux

Attribut égal à la Puissance : 0

Aucune modification possible.

COMPÉTENCES

Comme indiqué plus haut, un allié reçoit une Compétence de Sorcellerie égale à celle de son maître au moment de l'invocation. D'autres Compétences peuvent être achetées à ce moment-là, au prix d'un point de Karma par point d'indice. Par la suite, le magicien peut augmenter les Compétences de l'allié jusqu'à un maximum égal à ses propres indices, en dépensant du Karma au cours d'un rituel de changement. La Compétence de l'allié ne peut jamais dépasser celle du magicien. L'allié ne peut apprendre que les Compétences possédées par son maître.

Une augmentation de Compétence de +1 coûte un nombre de points de Karma égal à l'indice avant d'être modifié. Par exemple, faire passer une Compétence de l'allié de 3 à 4 coûte 3 points de Karma, soit au moment de la conception initiale, soit plus tard au cours d'un rituel de changement.

Coût en Karma

Compétences

Compétences initiales égales à celles du créateur : 1 point de Karma par point d'indice

Chaque augmentation de +1 : (indice actuel) points de Karma.

POUVOIRS

Les pouvoirs de Déplacement Tri-dimensionnel, Immunité aux Armes Normales, Liaison Télépathique, Manifestation, Occupation et Sorcellerie peuvent être attribués gratuitement. Doter un allié du pouvoir de Liaison Sensorielle coûte 5 points de Karma.



Coût en Karma

Pouvoirs

Liaison Sensorielle : 5 points de Karma.

Autre pouvoir : 0

Marche-Avec-Les-Esprits, chaman Aigle, choisit de trouver un allié qui l'accompagnerait sur les chemins de la magie. Le joueur qui l'incarne fait une pause pour déterminer les capacités de l'esprit, étape préliminaire indispensable au bon déroulement du processus magique.

Il décide que la forme véritable de l'allié sera celle de son totem : un grand aigle. Il lui donne également deux autres formes, au prix de 2 points de Karma : celle d'un guerrier puissamment bâti, armé et portant des peintures de guerres ; et celle d'une femme magnifique portant une cape et une coiffure faites de plumes d'aigles.

Marche-Avec-Les-Esprits donne à son allié une Puissance initiale de 4. Le premier point est gratuit. Les autres coûtent $(1 + 2 + 3) \times 5 = 30$ points.

Tous les Attributs Physiques de l'allié ont un indice de 4, comme sa Puissance. Ses Attributs Mentaux sont ceux du chaman. Le joueur décide d'augmenter sa Force jusqu'à 7, ce qui lui coûte $4 + 5 + 6 = 15$ points supplémentaires.

Le coût total de l'invocation de l'allié est donc de $2 + 30 + 15$, soit 47 points de Karma.

FORMULE D'UN ALLIÉ

Avant de procéder à l'invocation, le magicien doit concevoir la formule du rituel. Il effectue pour cela un test de Théorie Magique contre un seuil de réussite égal à la complexité de l'allié. Cette complexité se calcule en divisant par 5 le coût en Karma de l'invocation. Les fractions sont arrondies au nombre entier le plus proche.

Le temps de base de l'élaboration de la formule est égal au double de la complexité, mesuré en jours. Pour déterminer sa

durée réelle, divisez ce temps par le nombre de succès obtenus au test de Théorie Magique. Si le joueur n'a obtenu aucun succès, la conception lui prend le double du temps de base. S'il ne tire que des "1", le magicien sèche. Avant de pouvoir essayer à nouveau, il doit réduire la complexité de son allié, en concevoir un autre moins puissant ou augmenter sa Compétence Théorie Magique.

Un chaman doit concevoir le rituel dans une loge médecine d'indice au moins égal à la complexité de la formule. Un mage doit utiliser une bibliothèque d'Invocation d'indice égal ou supérieur à la complexité de la formule.

Chaque formule est particulière et permet d'invoquer un allié aux formes, Attributs, etc., bien spécifiques. Si la formule est traduite d'une tradition à une autre, seul le plan d'origine de l'allié est éventuellement modifié.

Une fois la formule prête, le magicien procède au rituel d'Invocation. Il doit utiliser un exemplaire de sa formule, car elle est trop complexe pour être mémorisée.

Marche-Avec-Les-Esprits compte invoquer un allié coûtant 47 points de Karma. La complexité de l'allié est de $47/5$, soit 9,4 ou 9. Marche-Avec-Les-Esprits possède une Compétence Théorie Magique de 4 et lance donc 4 dés contre un seuil de réussite de 9. Il obtient un seul succès. Le temps de base de l'élaboration est égal au double de la complexité, soit $2 \times 9 = 18$ jours. Marche-Avec-Les-Esprits n'ayant obtenu qu'un succès, il ne peut pas raccourcir cette durée. Après 18 jours consacrés au chant, à la danse, à certains exercices violents et à la descente d'innombrables canettes de bière (et oui, une soirée d'étudiants ressemble à une réunion de conseil d'administration en comparaison avec un rituel chamanique), il apporte la touche finale à un bouclier brodé de coquillages et orné de deux plumes d'aigle des montagnes. Les motifs en spirale semblent littéralement palpiter de pouvoir, à moins qu'il ne s'agisse plutôt du contrecoeur de la nuit blanche passée par le chaman à disposer correctement les lignes d'énergie.

RITUEL D'INVOCATION

Le rituel d'appel nécessite un test d'Invocation contre un seuil de réussite égal à la Puissance de l'allié. Un chaman doit se trouver dans une loge médecine d'indice égal à cette Puissance, et un mage doit utiliser une bibliothèque d'Invocation de même indice. De plus, il leur faut employer un nombre d'unités de matériaux rituels égal à l'indice de Puissance de l'esprit. Chaque unité coûte 1 000 nuyens.

Le temps de base du rituel est égal à la Puissance de l'esprit, en jours. Faites le test d'Invocation et divisez le temps de base par le nombre de succès obtenus pour calculer la durée effective du rituel. En cas d'échec, cette durée est égale au temps de base.

Le rituel réclame une dépense d'énergie constante, et le magicien doit résister tous les jours à des dégâts étourdissants de Code (Puissance + nombre de jours) L. Il devient chaque jour plus difficile de résister à l'épuisement.

Le magicien effectue le test habituel de Résistance au Drain (voir **Invocations**, page 139 de **SRII**). Il peut s'aider de l'Orientation (voir **Métamagie**, page 39). Si le rituel échoue ou est interrompu, le magicien doit tout recommencer depuis le début.

Si le magicien obtient au moins 1 succès au test d'Invocation, l'esprit apparaît à la fin de la cérémonie. Le magicien paye le Karma requis et sacrifie 1 point de Magie pour donner à l'esprit sa pleine substance.

Pour déterminer si l'entité est liée ou non à son créateur, celui-ci doit résister au Drain. Si le Drain ne le plonge pas dans l'inconscience, il peut contrôler l'esprit et l'attacher à son service. Mais s'il est assommé ou tué, son allié devient indépendant (voir **Esprits indépendants**, page 71). Quelle que soit l'issue de la cérémonie, l'invocateur ne récupère pas son point de Magie.

Marche-Avec-Les-Esprits pénètre dans la loge de l'Aigle, bardé de sacs médecine remplis d'herbes rares et tenant le bouclier médecine qui porte la formule de l'allié. La Puissance de l'allié étant de 4, le chaman apporte 4 unités de matériaux rituels, d'une valeur totale de 4 000 nuyens.

Marche-Avec-Les-Esprits effectue un test d'Invocation avec sa Compétence de 5. Le seuil de réussite est de 4, égal à la Puissance de l'allié. Le joueur obtient 2 succès. Le temps de base du rituel, 4 jours, est donc ramené à une durée effective de 2 jours.

Après le premier jour, Marche-Avec-Les-Esprits doit résister à des dégâts de Code 5L Étourdissement. Il y parvient grâce à sa Constitution de 4. À l'issue du second jour, le Code de Dégâts est passé à 6L. Marche-Avec-Les-Esprits n'obtient qu'un succès à son test de Résistance au Drain, il est donc Légèrement étourdi.

Après 48 heures dans l'atmosphère confinée de la loge, il sent une bouffée glaciale de vent des montagnes balayer la fumée épaisse des herbes. Un esprit aigle de grande taille fond à travers le trou de fumée et vient se poser sur les épaules du jeune chaman. Ses serres cruelles accrochent la peau, mais sans l'écorcher. Le regard perçant du rapace plonge dans les yeux rougis de fatigue de son invocateur.

Marche-Avec-Les-Esprits possède un Charisme de 6, un score utile pour quelqu'un qui désire s'illustrer dans l'invocation. Son Charisme étant supérieur à la Puissance de l'esprit, le Code de Drain est de 4G Étourdissement. Même après la fatigue du rituel, ces dommages ne suffisent pas à assommer le chaman, et l'esprit est automatiquement contrôlé.

Le bec crochu plonge vers le visage du magicien puis, avec un bruit léger, le grand oiseau de proie frotte gentiment sa tête contre la joue du jeune homme. Ivre de joie, Marche-Avec-Les-Esprits parvient, cependant, à conserver sa maîtrise de soi. Il accueille poliment son nouvel allié et lui demande si le nom de Guerrier du Ciel le satisfait. L'allié s'installe un peu plus confortablement sur son épaule et pousse de petits cris de plaisir. Incapable de réprimer complètement le sourire de triomphe qui éclaire son visage creusé et couvert de sueur, Marche-Avec-Les-Esprits quitte la loge en fredonnant les chants sacrés de son peuple.

RITUEL DE CHANGEMENT

Les conditions et les seuils utilisés pour le rituel de changement sont les mêmes que ceux du rituel d'invocation. Le seuil de réussite du test d'Invocation est augmenté du nombre de points supplémentaires apportés par le changement. Par exemple, ajouter 2 points à l'Attribut d'un allié de Puissance 4, et 1 point à l'une de ses Compétences, donne finalement un seuil de réussite de 7.

Le magicien utilise ce rituel dès qu'il souhaite modifier les indices de son allié. Il doit disposer du Karma nécessaire pour payer ces modifications avant d'entamer la cérémonie.

Malgré le fait qu'il procède à un changement de la conception de l'esprit, il doit pouvoir faire appel à la formule originale au cours du rituel de changement. Il ne peut pas la modifier. Il doit en posséder un exemplaire pour mener à bien le rituel.

À la différence du rituel initial, l'esprit ne devient pas forcément indépendant si le magicien est terrassé par le Drain à l'issue du rituel de changement. Il peut seulement essayer de recouvrer sa liberté.

En admettant que le rituel de changement soit un échec, c'est-à-dire que le magicien n'ait obtenu aucun succès, l'allié tente de s'échapper. De plus, le magicien doit encore résister au Drain, et s'il est assommé, l'esprit fait une nouvelle tentative.

Si le rituel fonctionne, le magicien dépense le Karma correspondant aux changements apportés à son allié, puis il résiste au Drain. Comme dans le cas d'un rituel manqué, s'il plonge dans l'inconscience, l'allié tentera d'en profiter.

Un allié n'est pas contraint d'aider son maître à réussir le test ou à résister au Drain au cours de son propre rituel de changement. Il

peut le faire s'il le souhaite, mais dans ce cas il peut refuser ce service à son maître.

Après un certain temps, Marche-Avec-Les-Esprits décide d'augmenter la Constitution de Guerrier du Ciel, actuellement de 4. Il possède suffisamment de Karma pour la faire passer à 6. Augmenter l'Attribut de 4 à 5 coûte 4 points, et de 5 à 6, 5 points. Le coût total du changement est donc de 4 + 5 = 9 points.

Là encore, Marche-Avec-Les-Esprits prépare le rituel dans une loge d'indice 4, avec 4 unités de matériaux appropriés. Il sort de sa cachette le bouclier portant la formule de Guerrier du Ciel.

Marche-Avec-Les-Esprits effectue son test d'Invocation, et lance 5 dés contre un seuil de réussite de 6 : 4 (Puissance de l'allié) + 2 (modification apportée). Il obtient 1 succès. Le rituel prend donc 4 jours. Le chaman doit résister à la fatigue à quatre reprises, contre des dégâts de Code 5L, 6L, 7L et 8L. Même s'il échoue aux quatre tests de résistance, la fatigue accumulée et le Drain ne suffisent pas à l'assommer. Au pire, il coche 4 cases Étourdissement de son Moniteur de Condition. Le rituel est un succès, aussi Guerrier du Ciel a-t-il désormais une Constitution de 6.

PERTE D'UN ALLIÉ

Aussi longtemps que la Puissance de l'allié est inférieure au Charisme de son maître, il ne peut tenter de s'échapper que lorsque son maître est mourant, donc quand les dix cases de son Moniteur de Condition Physique sont cochées. Mais l'allié n'attend pas que la capacité du Moniteur de Condition de son maître soit dépassée (voir **Dépasser la capacité du Moniteur de Condition, SRII**, page 111).

Si la Puissance de l'allié excède le Charisme du magicien, il tente d'échapper à son contrôle aussitôt que le magicien est plongé dans l'inconscience (suite à une blessure, à la fatigue, au Drain, etc.). En d'autres termes, dès que les dix cases du Moniteur de Condition Physique ou Étourdissement du magicien sont remplies, l'allié peut tenter de recouvrer son indépendance.

Dans un cas comme dans l'autre, faites un test de réussite. La magicien lance un nombre de dés égal à sa Compétence d'Invocation plus son indice de Charisme, contre un seuil de réussite égal à la Puissance de l'esprit. Ce dernier lance autant de dés que son indice de Puissance, contre un seuil de réussite égal au Charisme du magicien. S'il obtient davantage de succès que son maître, il devient indépendant. Le magicien perd le point de Magie investi, ainsi que le bénéfice des services que lui rendait son allié.

Remarquez qu'un esprit n'est pas obligé de tenter de s'échapper. Si le magicien le traite bien, apprend des sorts à son intention et se comporte en bon ami autant qu'en bon maître, il est possible que l'allié désire rester. Ou bien, ayant obtenu son indépendance, il peut choisir de devenir le compagnon de son ancien maître ; un esprit indépendant est libre de rendre service à la personne de son choix. Mais seul un esprit indépendant profondément amoureux de son ancien maître lui sacrifierait des points de Puissance pour le sauver d'un Drain fatal.

La position adoptée par un esprit indépendant vis-à-vis de son ancien maître est une question de roleplaying. Elle ne peut pas être résolue par un jet de dés.

Marche-Avec-Les-Esprits plonge de côté, mais trop tard, trop lentement. Une rafale crépitante le casse en deux. Crachant du sang, le chaman s'écroule mollement dans le caniveau crasseux, mortellement touché. Tandis que ses compagnons lui administrent frénétiquement les premiers soins, une forme sombre apparaît, déployant fièrement ses ailes au-dessus de la scène. Elle plonge, hésite, remonte. Ses contours se découpent sur le ciel crépusculaire. Elle décrit des cercles dans les airs, incertaine. Va-t-elle descendre vers son maître, ou regagner les hauteurs et la liberté ? Avec un cri

déchirant, Guerrier du Ciel cède à sa nature profonde et commence à prendre de l'altitude.

Marche-Avec-Les-Esprits a reçu une blessure Fatale. Ce qui signifie que Guerrier du Ciel peut échapper à son contrôle et devenir indépendant. Le chaman lance 11 dés : 6 pour son Charisme et 5 pour sa Compétence d'Invocation. Son seuil de réussite est de 4. Guerrier du Ciel lance 4 dés, contre un seuil de réussite de 6. Bien entendu, l'allié obtient moins de succès que le magicien.

Surgissant des ombres, une figure altière plonge à nouveau dans la ruelle. Les Shadowrunners penchés autour du chaman ne remarquent rien. Le grand aigle se pose doucement sur le bitume et frotte son bec contre la joue de Marche-Avec-Les-Esprits.

"Le cœur bat," dit l'un des Shadowrunners avec soulagement. "Je crois qu'il va s'en sortir."

BANNISSEMENT D'UN ALLIÉ

Comme n'importe quel esprit, un allié peut être banni. Son créateur conserve toujours une certaine influence sur lui et bénéficie d'un nombre de dés supplémentaires égal à son Charisme lors du test de Bannissement (voir **Bannissement, SR11**, page 143). Il reçoit ce bonus même après que l'esprit est devenu indépendant.

Un magicien bannissant son allié récupère le point de Magie qu'il lui a sacrifié. Si l'esprit est détruit d'une autre façon, ce point de Magie est définitivement perdu. Si le test de Bannissement échoue ou si l'esprit l'emporte sur son invocateur, il devient indépendant.

Le magicien peut également essayer de vaincre l'allié en combat astral. Mais s'il échoue ou s'il rompt le combat, l'allié devient indépendant.

Quand un allié recouvre sa liberté, son ancien maître tente généralement de le retrouver pour le bannir et récupérer son point de Magie. Remarquez que pour le bannir à ce stade, le magicien doit connaître son nom secret (voir **Esprits indépendants**, page 72) ou le vaincre en combat astral sur son métaplan d'origine. De même, un esprit menacé par son ancien maître peut se lancer sur sa piste pour le tuer.

VEILLEURS

Quand ils ont découvert une nouvelle façon d'utiliser la Compétence d'Invocation, les grosses têtes de MITM ont passé le mot aux magiciens du monde entier. Aujourd'hui, chaque magicien du Sixième Monde connaissant la Compétence d'Invocation sait comment invoquer un veilleur.

Les veilleurs sont de simples petits esprits. Certains prétendent qu'ils ne sont qu'un fragment de la conscience du magicien, découpé dans le tissu de l'espace astral. Quoi qu'il en soit, les magiciens savent les invoquer et leur confient certaines tâches faciles à accomplir.

Généralement, le rituel d'invocation d'un veilleur ne nécessite aucun équipement particulier et peut être réalisé n'importe où, n'importe quand. Le magicien effectue un test d'Invocation contre un seuil de réussite égal au nombre d'heures durant lesquelles il compte faire appel à ses services. Chaque tranche de 2 succès obtenus alloue 1 point de Puissance au veilleur. L'invocateur peut choisir de réduire cette Puissance pour se faciliter la résistance au Drain.

Le Code de Drain pour l'invocation d'un veilleur est de (Puissance x heures) L. Il s'agit toujours de dégâts étourdissants, jamais physiques. Comme d'habitude, la résistance au Drain se fait par un test de Charisme. Le magicien peut s'aider d'une Compétence d'Orientation pour réduire le Drain (voir **Métamagie**, page 39).

A un moment donné, le magicien peut maintenir un nombre de veilleurs égal à son Charisme. Les veilleurs n'affectent pas le nombre maximum d'élémentaires pouvant être liés par un mage. Si nécessaire, tenez un compte séparé de ces deux nombres. L'invocateur peut dissoudre ses veilleurs à tout moment, sans attendre l'expiration de leur délai d'existence et quelle que soit la distance qui le sépare d'eux.

Les veilleurs peuvent être invoqués pour une durée plus longue, soit en dépensant du Karma, soit en utilisant des matériaux rituels, soit par une combinaison des deux. Si le magicien



invoque un veilleur pour plusieurs jours, il doit dépenser un nombre de points de Karma équivalent au nombre de jours d'existence du veilleur, ou employer le même nombre d'unités de matériaux rituels, chaque unité coûtant 1 000 nuyens. Un magicien voulant invoquer un veilleur pour une durée de 5 jours doit donc dépenser 5 points de Karma, ou 5 unités de matériaux rituels, ou n'importe quelle combinaison des deux (par exemple 3 unités de matériaux et 2 points de Karma).

Que son espérance de vie se mesure en heures ou en jours, le veilleur se dissout ensuite dans l'énergie infinie de l'espace astral.

Avec une Compétence d'Invocation de 7, Sœur Susan est une remarquable invocatrice. Elle désire confier une tâche à un veilleur et estime qu'il lui faudra 4 heures pour la mener à bien. Sœur Susan effectue son test d'Invocation contre un seuil de 4. Elle obtient 1, 1, 2, 3, 4, 4 et 6, soit 3 succès. L'esprit a donc une Puissance de 1. Sœur Susan doit maintenant résister au Drain. L'équation (Puissance x heures) L fixe le Code de Drain à 4L. Avec son Charisme de 4, Sœur Susan lance 4 dés et obtient 2, 2, 3 et 5. N'ayant obtenu qu'un succès, elle subit un Drain Léger et coche une case Étourdissement de son Moniteur de Condition.

CARACTÉRISTIQUES DES VEILLEURS

Les veilleurs n'existent que sur le plan éthéral de l'espace astral. Ils sont incapables de quitter le plan éthéral, que ce soit pour se manifester dans le monde matériel ou accéder à un métaplan.

Ils peuvent voir et entendre le plan physique, et même y apparaître et s'adresser aux êtres vivants. Mais comme les apparitions, ils ne peuvent pas toucher les objets matériels ou affecter directement le plan physique.

Les indices d'Attributs des veilleurs sont égaux à leur indice de Puissance. Aussi élevée que puisse être leur Intelligence, cependant, les veilleurs sont toujours un peu stupides. Ils se montrent appliqués, voire inventifs, dans l'exécution de leur tâche, mais tout le reste a tendance à sortir de leur petite tête astrale. Leur niveau d'intelligence est comparable à celui d'un chien bien dressé, fidèle mais pesant.

Les veilleurs sont plus aptes à reconnaître les créatures vivantes et les énergies magiques qu'à entreprendre une navigation complexe dans l'espace astral. Leur point fort, c'est l'énergie, pas la géographie.

Un veilleur se déplace dans l'espace astral à la vitesse normale de 5 x sa Puissance en mètres par Action, ou à la vitesse rapide de (1 000 x Puissance) km/h.

Les veilleurs ont beaucoup de mal à gérer les difficultés imprévues. Par exemple, si l'un d'eux est envoyé quelque part et se heurte à une barrière astrale qu'il est incapable de traverser, la pauvre petite chose reste probablement sur place, tremblotante, jusqu'à l'heure de sa dissolution.

Les veilleurs peuvent être bannis normalement et/ou attaqués en combat astral. Un veilleur étant exclusivement lié à son invocateur, un autre magicien ne peut pas en prendre le contrôle.

VEILLEURS ET PISTAGE ASTRAL

Un veilleur peut retrouver une personne ou un lieu connu de son invocateur. Il ne peut pas remonter jusqu'à une chose morte ou un objet, aussi familier soit-il pour le magicien. En revanche, il peut rechercher un objet enchanté ou tout autre magique dont l'aura a été examinée antérieurement par l'invocateur.

Le Maître de Jeu effectue en secret un test de Puissance pour le veilleur, avec un seuil de réussite de 9 moins l'indice d'Intelligence du magicien. Si l'esprit cherche un initié, son seuil de réussite est augmenté d'un malus correspondant au grade du sujet, car les

veilleurs sont troublés par les motifs complexes de l'énergie magique. N'appliquez pas ce modificateur si l'initié en question est l'invocateur.

L'esprit utilise son pouvoir magique pour rechercher l'image mentale fournie par le magicien à travers tout l'espace astral. Le temps de base est de 120 minutes pour une créature vivante, 240 minutes pour un objet magique et 360 minutes pour un endroit. Divisez-le par le nombre de succès obtenus pour calculer la durée des recherches. En cas d'échec, l'esprit poursuit ses recherches dans la confusion la plus totale jusqu'au moment de sa dissolution.

Si le sujet recherché traverse une barrière magique à n'importe quel moment, le veilleur perd sa trace à cet endroit-là. De même, si le sujet se projette dans un métaplan, la piste prend une direction que la pauvre entité est incapable de suivre. A ce stade, faites un test de Puissance contre un seuil de 4. S'il obtient au moins 1 succès, le veilleur tente de retourner prévenir son maître de l'échec de sa mission. Sinon, il erre sans but dans l'espace astral et finit par se dissoudre.

Au besoin, le veilleur peut retrouver la trace de son invocateur. Le seuil de réussite de cette opération est de 6 moins l'indice de Magie du magicien. Le temps de base des recherches est de 120 minutes.

Janos a besoin d'envoyer un message rapidement et discrètement à son amie Katzchen. Il sait qu'elle se trouve en ville, mais ignore où exactement. Étant magicien, il décide d'invoquer un veilleur. Estimant que 3 heures devrait suffire, il effectue son test d'Invocation et conjure un veilleur de Puissance 3. Il lui ordonne de transmettre un message à Katzchen, d'enregistrer sa réponse et de la lui rapporter, où qu'il puisse se trouver.

Marmonnant sans arrêt le message, de peur de l'oublier, le veilleur commence à chercher la trace astrale de Katzchen. Il lance 3 dés contre un seuil de réussite de 4 et obtient 1 succès. Il lui faut donc 120 minutes pour retrouver Katzchen. "Ohhh, je vais être en retaaard," se lamente-t-il en s'engageant le long de la piste astrale. Katzchen n'étant qu'à une centaine de kilomètres, le veilleur l'atteint en quelques minutes. Il délivre le message de Janos, mémorise la réponse de Katzchen (tout ceci lui prend environ 20 minutes) et se met en quête du patron. Janos a un attribut de Magie de 7, le seuil de réussite de l'esprit est donc de 2 (indice minimum pour un seuil de réussite). Il obtient 3 succès et retrouve Janos en 120/3 = 40 minutes. Voyons un peu... 120 + 20 + 40 = 180 minutes. Ooops. Le veilleur apparaît devant Janos et annonce : "Je l'ai trouvée, patron. Elle vous fait dire que... gleep !" L'esprit arrive à son terme et s'évanouit en fumée. Janos n'est pas content.

FONCTIONS REMPLIES PAR LES VEILLEURS

Les veilleurs ont plusieurs fonctions. Ils peuvent servir de chiens de garde astraux ou espionner discrètement un endroit. Ils peuvent transmettre un message et rapporter une réponse. Mais n'allez pas les embrouiller avec des instructions trop complexes. Voici une description des principales fonctions des veilleurs :

ALARME

Le veilleur surveille un endroit dans le plan astral. Il réagit uniquement aux intrusions astrales et couvre une zone d'environ 10 000 mètres carrés (voir **Patrouilles astrales**, page 86). Il peut laisser passer certaines personnes si le magicien lui donne des instructions dans ce sens. Il est capable d'en mémoriser au maximum un nombre égal à sa Puissance.

Le veilleur patrouille dans sa zone à la vitesse normale (5 x Puissance en mètres par Action). S'il voit une personne non-autorisée sur cette portion du plan astral, il court avertir la personne



spécifiée par l'invocateur. Si elle ne se trouve pas dans la zone surveillée, le veilleur doit retrouver sa piste selon la procédure normale. Le magicien peut aussi lui ordonner d'avertir n'importe quelle personne occupant un endroit précis (un poste de sécurité, par exemple).

CHIEN DE GARDE

Le veilleur surveille un endroit dans le plan astral. Il réagit uniquement aux intrusions astrales et couvre une zone d'environ 10 000 mètres carrés (voir **Patrouilles astrales**, page 86). Il peut laisser passer certaines personnes si le magicien lui donne des instructions dans ce sens. Il est capable d'en mémoriser au maximum un nombre égal à sa Puissance. Il patrouille dans sa zone à la vitesse normale (5 x Puissance en mètres par Action). S'il détecte un intrus, il se jette immédiatement sur lui.

Les veilleurs ont un Code de Dégâts de (Puissance) M. Utilisez les règles de Combat au Contact (**SRII**, page 100).

COUVERTURE

Le veilleur suit un magicien et l'attaque immédiatement si celui-ci utilise la perception ou la projection astrale. Si le magicien traverse une barrière magique ou se projette dans un métaplan, le veilleur perd sa trace. Perdu, il erre sans but jusqu'à sa fin.

Les veilleurs ont un Code de Dégâts de (Puissance) M. Utilisez les règles de Combat au Contact (**SRII**, page 100).

ESPION

Le veilleur doit surveiller un endroit ou une personne connue de l'invocateur, se contenter d'observer pendant un certain délai, puis rentrer faire son rapport à son patron. Il fournit un compte-rendu fidèle des événements magiques ou des conversations en face-à-face, mais devient approximatif pour tout ce qui touche à la technologie, coups de téléphones, messages imprimés ou calculs mathématiques.

Le magicien peut ordonner au veilleur de rester à son poste jusqu'à un certain événement, en disant par exemple : "Suis-la jusqu'à ce qu'elle prenne un attaché-case en cuir et regarde où elle

l'emporte. Ensuite, reviens me le dire." Ce genre d'instruction risque cependant de troubler l'esprit, à moins qu'il ne manque de temps pour compléter sa mission.

MESSAGER

Le veilleur se rend en un lieu spécifique, va trouver une personne indiquée par l'invocateur et lui délivre un message oral. Si le magicien lui montre une image ou une photo relativement simple, fixe et en deux dimensions, le veilleur peut la reproduire dans son message. Éventuellement, il recueille une réponse et la rapporte à son maître.

Si le magicien ignore où est l'intéressé ou comment se rendre chez lui, le veilleur doit se débrouiller pour le découvrir (voir **Veilleurs et pistage astral**, page précédente). Il peut ensuite transmettre son message et rapporter une réponse (s'il y en a une). Si l'invocateur s'est déplacé entre-temps, le veilleur n'a plus qu'à le retrouver lui aussi.

PROVOCATEUR

L'esprit trouve une certaine personne et la suit partout en répétant une phrase vexante, en proférant des insultes ou même en débitant tout un discours. Il se manifeste de façon visible et parfaitement audible sur le plan physique. Par exemple, si un Mr. Johnson vous fait des misères, envoyez-lui un veilleur chargé de le suivre en disant : "Vous savez, c'est vraiment un honneur de rencontrer l'homme qui a fait courir ces bruits sur Mitsuhama juste à temps pour faire capoter leur OPA sur Garuda Aircraft. Au fait, le decker a touché combien ? J'imagine que maintenant, ces rigolos ont compris qu'on ne pouvait pas s'attaquer comme ça à Boeing, hein ?"

Le veilleur peut aussi être envoyé en un lieu précis, où il repasse son texte en boucle. "Hé, les mecs ! Bienvenue au Hannibal's Grill ! Je me suis laissé dire que les ratburgers étaient de première, aujourd'hui ! Ouais, bienvenue au Hannibal's. Vous avez tous votre contrat DocWagon ?" Etc.

Ce petit tour peut servir à une foule de choses, allant de la simple farce à la déclaration de guerre, en passant par la manœuvre d'intimidation et le racket.

ESPRITS INDÉPENDANTS

Quand les esprits échappent au contrôle de leur invocateur (voir **SRII**, page 143), ils peuvent choisir de séjourner dans le monde matériel au lieu de disparaître vers leur lieu d'origine. Ils deviennent alors *indépendants*. Depuis l'Éveil, leur nombre encore modeste ne cesse de croître. Certains esprits indépendants affirment avoir été présents bien avant l'Éveil, depuis des centaines ou même des milliers d'années.

Les alliés, les élémentaires et les esprits de la nature peuvent tous devenir indépendants. Autant que l'on sache, les veilleurs ne sont pas suffisamment robustes pour survivre une fois livrés à eux-mêmes.

Du point de vue du Maître de Jeu, un esprit indépendant est un PNJ autonome, avec ses buts, ses goûts et tout ce qui fait la singularité d'un personnage. Ils sont encore si peu nombreux qu'il n'existe aucun contact ou archétype d'esprit indépendant.

NAISSANCE

En un sens, le moment où l'esprit acquiert son indépendance peut être considéré comme une "naissance."

Quand un esprit devient incontrôlé, c'est au Maître de Jeu de décider de le rendre indépendant ou de le faire simplement disparaître du monde physique. La plupart des esprits les plus puissants (indice de Puissance supérieur à 6) deviennent indépendants. Idem pour les esprits qui ont une longue expérience de contact avec l'humanité, les élémentaires liés depuis plusieurs semaines, les alliés, les esprits de l'homme.

Pour laisser ce choix au hasard, lancez 2 dés quand un esprit échappe à tout contrôle. Si la somme des résultats est inférieure à la Puissance de l'esprit, il choisit l'indépendance. Sinon, il disparaît.

Si l'esprit est de ceux qui montrent des prédispositions à l'indépendance, ajoutez +2 à sa Puissance pour ce test.

MOTIVATIONS

Personne ne sait ce qui pousse un esprit à rester dans le monde matériel. Peut-être que tous les esprits incontrôlés deviennent indépendants, mais que seuls certains d'entre eux restent ici, tandis que les autres partent sur un tout autre plan.

Les esprits indépendants semblent pouvoir se regrouper en grandes catégories. Sans être vraiment rigoureuses, ces classifications ont le mérite d'esquisser leurs différents comportements.

BOUFFONS

Les bouffons profitent des capacités accrues que leur procure l'indépendance, pour considérer le monde physique comme un vaste terrain de jeu. Ils aiment interférer dans les affaires des hommes et élaborent souvent des farces compliquées dont ils sont seuls à goûter la saveur. Ils peuvent se montrer impitoyables, ruinant la réputation d'un homme, sa carrière, le poussant même au suicide quand cela correspond à leur vision de l'humour. Ils peuvent aussi adopter une attitude plus ou moins humaine, se comportant comme des "Robin des Bois" spirituels, utilisant leurs pouvoirs pour ridiculiser les corpos arrogants et autres "collets montés."

Les bouffons peuvent être indifféremment des élémentaires, des esprits de la nature ou des alliés.

OMBRES

Plus inquiétantes que les bouffons, les ombres aiment provoquer la peur et la souffrance, et elles se font parfois assister de

psychopathes humains pour parvenir à leurs fins tordues. Certains occultistes et paranaturalistes ont émis une théorie, selon laquelle l'énergie psychique dégagée par la souffrance humaine (et animale) engendrerait chez les ombres un phénomène de dépendance. À l'instar des bouffons, les ombres provoquent parfois des situations complexes pour des raisons totalement inaccessibles à la compréhension humaine. Beaucoup se complaisent simplement dans le carnage : la violence et le terrorisme alimentent leur "quotidien".

Les ombres sont généralement des élémentaires ou des alliés.

GARDIENS

Les gardiens semblent se consacrer à la défense de la Terre contre toute exploitation. Les humains n'ont pas grand-chose à leur apporter. Mais il arrive qu'un gardien fasse alliance avec une tribu indigène pour repousser certaines corporations avides de ressources naturelles.

Les gardiens sont presque toujours des esprits de la nature.

ANIMUS/ANIMA

Les animus/anima s'identifient fortement à l'humanité. Ils apportent souvent leur aide à ceux qui ont des ennuis ou qui courent un danger. Comme le nom le laisse supposer, ils tendent à développer, chacun, un genre spécifique. Même dans l'espace astral, leur aura adopte une forme proche de l'humain, quoiqu'ils ne puissent dissimuler leur nature spirituelle. Les animus ont des caractéristiques masculines, et les anima, des caractéristiques féminines. De vagues rumeurs circulent sur leurs amours (méta) humaines. Certains vagabondent à travers le monde, cherchant à satisfaire leur inlassable curiosité envers le comportement humain.

Tous les esprits indépendants peuvent devenir des animus ou des anima, mais ce sont généralement des élémentaires, des alliés ou certains esprits de l'homme.

JOUEURS

Les joueurs sont le dernier type d'esprits indépendants. Comme les animus/anima, ils s'identifient aux humains, mais leur principal intérêt réside dans la conquête du pouvoir, de la richesse et des plaisirs matériels. Les joueurs sont des esprits affligés de vices physiques, lesquels peuvent être bien innocents, comme un goût prononcé pour la grande cuisine et les grands crus, ou pervers, comme une dépendance envers les puces BTL et autres drogues humaines. Les joueurs ont tendance à se regrouper en organisations pour garantir l'accès aux ressources dont ils ont besoin ; selon la rumeur, le cerveau d'au moins une organisation criminelle serait un joueur.

Tous les esprits indépendants peuvent devenir des joueurs.

ESPRITS INDÉPENDANTS ET KARMA

Les esprits indépendants ont besoin de Karma pour développer leur pouvoir, mais ils ne peuvent pas se le procurer par eux-mêmes. Ils doivent le recevoir au cours d'un sacrifice volontaire, effectué par un être physique vivant. Après tout, le Karma est parent de la chance et de l'influence que possède l'âme sur sa propre destinée. Il est lié à l'expérience de la vie, expérience inaccessible à un esprit dénué de corps. Le Karma ne peut pas être pris, mais doit être donné. Bien sûr, on vous racontera des histoires de magiciens de grand talent et de peu de scrupules, qui sauraient comment transférer le Karma d'une victime à un esprit indépendant, sans lui demander son avis. Mais rien ne permet d'affirmer que ce ne sont pas seulement des histoires pour faire peur.

Quand un PJ négocie un accord avec un esprit indépendant, le paiement se fait habituellement en points de Karma. Bien sûr, certains esprits préfèrent réclamer des services, des contacts, des produits rares, des enchantements particuliers ou même de bons

vieux nuyens. Ils peuvent même posséder un compte à crédite, géré par un intermédiaire humain. Tout dépend des buts qu'ils poursuivent. Le Karma n'est pas la seule chose qui les intéresse, bien qu'il le place au-dessus de tout.

Un magicien a plus de facilité qu'un profane à faire don d'une partie de son Karma. De même, les magiciens à part entière se montrent plus efficaces dans ce domaine que les adeptes.

- Un magicien donne du Karma à un esprit indépendant avec un rapport de 1 pour 1, ce qui signifie que pour chaque point sacrifié, l'esprit reçoit 1 point.

- Un adepte donne du Karma à un esprit indépendant avec un rapport de 2 pour 1, ce qui veut dire que pour chaque tranche de deux points sacrifiés, l'esprit reçoit 1 point.

- Un profane donne du Karma à un esprit indépendant avec un rapport de 3 pour 1. Pour chaque tranche de 3 points sacrifiés, l'esprit reçoit 1 point.

Un personnage possédant la Compétence d'Invocation peut tenter un rituel simple pour améliorer ce rapport, même s'il est par ailleurs incapable de pratiquer une véritable Invocation. Un profane peut donc employer ce rituel. Le personnage effectue un test d'Invocation contre un seuil de réussite égal à la Puissance de l'esprit plus son Énergie Spirituelle (voir **Énergie Spirituelle**, page suivante). En cas de succès, le rapport est augmenté de 1. Par exemple, un adepte ayant réussi ce rituel peut désormais transmettre des points de Karma avec un rapport de 1 pour 1, et un profane, avec un rapport de 2 pour 1. Quant au magicien, il obtient un rapport encore plus favorable : pour chaque point qu'il abandonne, l'esprit en reçoit 2.

Le profane et l'adepte ne peuvent utiliser ce rituel qu'à leur seul profit, mais le magicien complet a la possibilité d'en faire bénéficier les autres. Il ajoute dans ce cas +2 à son seuil de réussite. L'amélioration obtenue se calcule en fonction du bénéficiaire et non du magicien. Par exemple, si le magicien procède à ce rituel pour un profane, celui-ci transmet désormais ses points de Karma avec un rapport de 2 pour 1.

Le test d'Invocation peut être effectué à chaque "versement" en faveur de l'esprit, mais le personnage n'a droit qu'à un essai. Supposons qu'à l'issue d'un marché passé avec un esprit indépendant, il doive lui céder 3 points de Karma. Avec un rapport de 3 pour 1, un profane doit sacrifier 9 points de Karma. S'il réussit un test d'Invocation, le rapport passe à 2 pour 1 et il ne dépense plus que 6 points. Mais s'il rate le test, il perd les 9 points. Les esprits indépendants ne font pas crédit. Inutile de leur parler de versement échelonné. Avec eux, c'est tout ou rien, bonhomme.

Remarquez que les PNJ ne peuvent pas sacrifier de Karma (ils n'en n'ont pas). Cela signifie que tout accord passé entre un PNJ et un esprit indépendant est entièrement laissé à votre appréciation. A vous de décider quel arrangement convient le mieux à la partie en cours. Au besoin, contentez-vous de sacrifier les points d'indice de Danger du PNJ, avec un rapport de 1 point d'indice pour 2 points de Karma reçus par l'esprit. N'utilisez cette règle qu'en tout dernier recours.

NOMS SECRETS

Chaque esprit indépendant reçoit un nom secret à l'instant de sa "naissance". Aussi bizarre ou ordinaire qu'il puisse paraître à des oreilles humaines, ce nom exprime une formule astrale complexe qui définit l'Essence même de l'esprit. La théorie veut que le nom secret soit déterminé par les conditions locales de l'espace astral sur les lieux et à l'instant de la naissance. C'est possible. On ne sait pas grand-chose des esprits indépendants identifiés à ce jour, et ils ne confient pas leur nom secret aux chercheurs.

Toute personne désirant connaître le nom secret d'un esprit indépendant peut tenter de le capturer en faisant appel à sa Compétence d'Invocation. La tradition magique de la personne n'a ici

aucune importance. Un mage peut très bien essayer de s'emparer d'un esprit de la nature indépendant, de même qu'un chaman peut capturer un élémentaire indépendant. S'il possède la Compétence d'Invocation, même un profane peut tenter la chose.

Et *seule* une personne connaissant le nom secret d'un esprit indépendant peut le tuer ou le bannir. Dans le cas contraire, elle peut l'engager en combat astral, l'attaquer sur son plan d'origine, le bannir, mais sans jamais parvenir à le détruire. Le mieux qu'elle puisse espérer est de le désagréger pour un temps.

Les esprits indépendants protègent le secret de leur vrai nom. Quand ils doivent communiquer avec quelqu'un d'autre, ils utilisent un pseudonyme, exactement comme les Shadowrunners et pour les mêmes raisons.

APPRENDRE UN NOM SECRET

Il existe plusieurs moyens d'apprendre le nom secret d'un esprit indépendant. L'esprit peut le dévoiler (n'y comptez pas trop). Le nom peut avoir été écrit ou enregistré sur un document, par quelqu'un qui le connaît. Incapable de détruire lui-même le document, l'esprit voudra probablement charger un homme de confiance de cette mission. Il lui faudra cependant procéder avec beaucoup de prudence. Un Shadowrunner engagé pour effacer l'information pourrait fort bien le doubler et apprendre son nom, auquel cas l'esprit se retrouverait à la case départ.

Enfin, et c'est le cas le plus fréquent, le magicien peut faire appel à ses pouvoirs magiques. Voici les deux étapes à respecter :

Détermination du plan d'origine

Le magicien commence par localiser le plan d'origine de l'esprit. Il peut procéder par déduction logique. Par exemple, il ne faut pas être un génie pour imaginer que ce gigantesque Oiseau-Tonnerre qui fait tomber la pluie sur la décapotable du magicien est originaire du métaplan du ciel. Faute d'indices comparables, le magicien doit examiner astralement l'esprit, un endroit qu'il a occupé récemment ou un objet qu'il a fréquemment manipulé. Les traces subtiles de l'énergie de l'esprit s'estompent, généralement, en quelques jours, mais un objet ou un endroit longuement utilisé peut conserver sa "signature" en permanence.

Si le magicien examine l'aura de l'esprit, il apprend immédiatement son plan d'origine, à moins que l'esprit ne possède le pouvoir de *Dissimulation d'aura* (voir page 74). Seul un initié peut voir à travers ce camouflage.

Naturellement, l'esprit risque de s'apercevoir qu'il est examiné. S'il réussit un test de Perception contre un seuil de réussite égal au double de l'Attribut de Magie de l'examineur, il le remarque sur le plan astral.

Un magicien qui examine un objet ou un endroit pour tâcher de découvrir le plan d'origine de l'esprit doit consacrer 1D6 heures à l'étudier pour obtenir l'information. S'il est interrompu, il doit recommencer à zéro. Les éléments susceptibles d'être étudiés sont les suivants :

- Objet ayant été touché par la magie de l'esprit ;
- Personne ayant été possédée par l'esprit ;
- Endroit où l'esprit s'est manifesté sous forme physique ;
- Domaine personnel de l'esprit (voir **Pouvoirs des esprits indépendants**, page 74).

Quête du nom secret

Après avoir déterminé le plan d'origine, le magicien doit y entreprendre une quête astrale d'indice égal à l'Énergie Spirituelle de l'esprit indépendant (voir **Énergie Spirituelle**, page suivante). Cette quête lui révèle le nom secret de l'esprit. S'il cherche sur un mauvais métaplan, il doit terminer sa quête pour s'apercevoir de son erreur. En d'autres termes, ce n'est que lorsqu'il "réussit" sa quête que les puissances du métaplan l'informent qu'il s'est trompé de chemin astral.

LIER UN ESPRIT INDÉPENDANT

Un personnage possédant la Compétence d'Invocation peut réduire un esprit indépendant en esclavage s'il connaît son nom secret. Il n'est pas indispensable qu'il soit magicien, il lui suffit de posséder cette Compétence. La puissante magie du nom secret suffit à faire venir l'esprit, même si le rituel est célébré par un profane.

Le personnage doit pouvoir accéder à une bibliothèque d'invocation et préparer un cercle hermétique, ayant tous deux un indice au moins égal à la Puissance de l'esprit. Un chaman doit se trouver dans une loge médecine de même indice.

Adeptes et profanes utilisent d'ordinaire la technique hermétique, mais le Maître de Jeu peut éventuellement autoriser un personnage issu d'une culture tribale à employer les méthodes chamaniques.

Un esprit averti de l'intention du magicien tentera vraisemblablement de l'empêcher d'accéder aux installations nécessaires. Les esprits indépendants se méfient des magiciens qui connaissent leur nom secret, car ces magiciens peuvent les bannir à tout jamais. Les profanes ou les adeptes courent plus de risques qu'un magicien complet en apprenant le nom secret d'un esprit. Incapables de le bannir, ils ne lui inspirent pas la même crainte et forment des cibles plus faciles à atteindre.

Le rituel d'invocation ne prend que quelques minutes, car le pouvoir du nom secret attire l'esprit de façon irrésistible. En fait, l'esprit se manifeste même quand l'invocation est un échec. Le test ne sert qu'à vérifier si l'invocateur contrôle l'esprit.

Le personnage effectue un test d'Invocation contre un seuil de réussite égal à la Puissance de l'esprit *plus* son Énergie Spirituelle. Si l'invocateur n'obtient aucun succès, l'esprit peut (et c'est généralement ce qu'il fait) l'attaquer immédiatement - à moins que le téméraire invocateur ne parvienne à négocier un accord. Cette solution ne concerne PAS les magiciens amateurs affligés d'un score ridicule en Invocation. Les esprits indépendants ne plaisantent pas avec ceux qui menacent leur liberté.

L'invocateur malchanceux est désormais incapable de lier l'esprit indépendant. C'est bien ce qui peut le sauver. Cependant, l'esprit reste menacé tant que le personnage connaît son nom secret. L'invocateur à la manque pourrait revendre l'information à quelqu'un d'autre.

Si le test d'Invocation est un succès, l'esprit doit obéir aux ordres du magicien et se trouve dans l'incapacité de l'attaquer directement. Il est contraint de venir quand on l'appelle, comme un esprit lié, et ne tombe JAMAIS à court de services. Il sert fidèlement le magicien jusqu'à sa mort, à moins que le magicien ne le laisse partir. Mais l'esprit peut travailler *indirectement* à la perte de son maître, fomentant un complot ou l'impliquant dans une histoire susceptible de le faire tuer. Les esprits indépendants font de bons alliés, mais de dangereux serveurs.

Un magicien qui rend sa liberté à un esprit indépendant ne peut plus jamais le lier. Naturellement, il conserve son nom secret

et peut tenter de le bannir si nécessaire. Il peut vendre ou donner le nom à quelqu'un d'autre en échange d'un service. Avant de relâcher un esprit indépendant, le magicien avisé lui fera prêter un serment, selon lequel il s'engage à ne pas le tuer ni le faire tuer. Rien n'empêche évidemment l'esprit de chercher la petite bête.

L'un dans l'autre, il paraît préférable de rechercher l'amitié d'un esprit indépendant que de tenter de l'asservir. Le magicien peut connaître le nom secret d'un esprit sans être nécessairement son ennemi. Après tout, de nombreux Shadowrunners possèdent des informations vitales sur leurs partenaires et continuent malgré tout à travailler en confiance.

AUTRES UTILISATIONS DES NOMS SECRETS

Les magiciens qui connaissent le nom secret d'un esprit peuvent le bannir comme n'importe quel esprit, à moins qu'ils ne préfèrent se disputer son contrôle (voir **SRII**, page 143). Si l'esprit indépendant devient "incontrôlé" à l'issue de cette lutte, les magiciens impliqués n'auront plus jamais la possibilité de le lier. Si le magicien qui sort vainqueur de l'affrontement est l'ancien maître de l'esprit, et qu'il l'avait déjà libéré auparavant, l'esprit est libre de toute obligation envers lui.

Le magicien doit savoir utiliser la Compétence Invocation pour bannir ou contrôler l'esprit, mais sa tradition importe peu. Un chaman peut parfaitement contrôler ou bannir un élémentaire indépendant, par exemple. Mais un adepte qui ne dispose pas de la Compétence Invocation en est incapable.

Une fois en possession du nom secret, le magicien peut pratiquer un Enchantement pour fabriquer un Focus d'Esprit efficace contre cet esprit. Les Focus d'Esprits ordinaires n'ont aucun pouvoir sur les esprits indépendants. Mais le nom secret permet de concevoir différents objets magiques capables de les affecter, que ce soit à leur détriment ou à leur bénéfice (voir **Noms secrets**, page 72).

ÉNERGIE SPIRITUELLE

Une des clefs de la supériorité des esprits indépendants sur les autres esprits est leur faculté d'emmagasiner l'Énergie Spirituelle. Cette énergie augmente leur Puissance de diverses façons et leur donne davantage d'influence sur le monde matériel. En fait, l'Énergie Spirituelle mesure le degré de pouvoir matériel accumulé par l'esprit.

A chaque fois qu'il utilise les pouvoirs des éveillés (voir **SRII**, pages 214 - 219), un esprit indépendant ajoute son Énergie Spirituelle à l'indice de sa Puissance. Ainsi, un élémentaire du feu indépendant avec une Puissance 4 et une Énergie Spirituelle 3 peut employer son pouvoir de Projection de Flamme comme s'il avait une puissance de 7, infligeant des dégâts 7L. Sa forme physique bénéficie également de ce bonus. Un esprit de la forêt indépendant avec une Puissance 5 et une Énergie Spirituelle 5 calcule ses Attributs sur une base de 10 et non de 5.



Un esprit indépendant gagne 1 point d'Énergie Spirituelle au moment de sa naissance, mais a besoin de Karma pour acheter les points suivants. Augmenter son score de 1 point lui coûte l'équivalent de son nouvel indice en Karma. S'il possède 1 point d'Énergie Spirituelle, il lui faut 2 points de Karma pour l'augmenter à 2. L'Énergie Spirituelle d'un esprit indépendant ne peut pas excéder son indice de Puissance.

Un esprit indépendant peut aussi augmenter sa Puissance, mais doit sacrifier de l'Énergie Spirituelle dans ce but. Il doit dépenser l'équivalent de sa Puissance de départ pour lui ajouter un point. En conséquence, il fait grimper son Énergie Spirituelle au niveau de sa Puissance, puis la sacrifie en bloc. Sa Puissance monte alors de 1 point, et l'esprit n'a plus qu'à recommencer à engranger de l'Énergie Spirituelle.

Certaines manifestations physiques, décrites plus bas, possèdent des Attributs et des pouvoirs différents des caractéristiques habituelles de l'esprit.

POUVOIRS DES ESPRITS INDÉPENDANTS

En plus des pouvoirs qui dépendent de leur type, les esprits indépendants obtiennent l'accès à certaines capacités particulières. Ils en reçoivent automatiquement 1D3 à leur naissance, au moment où ils acquièrent leur liberté. Ils peuvent en obtenir par la suite en faisant monter leur Puissance. A chaque augmentation, lancez 2D6. Si le résultat est supérieur ou égal à la nouvelle Puissance de l'esprit, il gagne un nouveau pouvoir. Il existe ici un plafond, une sorte de "loi spirituelle des rendements décroissants". Plus l'esprit devient puissant, plus sa forme se précise, et plus il lui est difficile d'obtenir de nouveaux pouvoirs.

Les esprits indépendants débutant leur carrière avec une faible Puissance peuvent espérer gagner davantage de pouvoirs que ceux qui naissent puissants dès le départ.

CONTREMAGIE

Ce pouvoir est le même que la *Contremagie* métamagique (voir **Métamagie** page 39). L'esprit l'utilise comme un initié, son Énergie Spirituelle remplaçant la Compétence de Sorcellerie et sa Puissance tenant lieu de grade.

DISSIMULATION D'AURA

Ce pouvoir autorise l'esprit à camoufler son aura de deux façons. Il peut l'adapter à sa forme physique (humaine ou animale) ou lui donner l'apparence d'une aura d'esprit invoqué ou lié. Pour réaliser ce tour, l'esprit renvoie sa véritable aura sur son métaplan d'origine.

La Dissimulation d'Aura produit des effets similaires à ceux du Camouflage métamagique (voir **Camouflage**, page 42). Seul un initié peut déterminer la nature secrète d'une aura dissimulée. Pour cela, il doit réussir un test de Magie contre un seuil de réussite égal à la Puissance de l'esprit. Pour déterminer le nombre de succès qui lui sont nécessaires, utilisez l'Énergie Spirituelle de l'esprit en guise de grade d'initiation.

En cas de réussite, l'initié sait que l'aura de l'esprit est dissimulée. Il sait aussi sur quel métaplan se cache sa vraie nature.

Cette information suffit généralement à identifier le type d'esprit en question. Si le magicien souhaite davantage de détails, par exemple s'il tient à examiner son aura véritable, il doit entreprendre une quête astrale d'indice égal à la Puissance de l'esprit.

Cette quête lui révèle également le nom secret de l'esprit. L'examen de l'aura lui apporte toutes les informations habituelles (voir **SRII**, page 145, et **Information dans l'espace astral**, page 82 de ce livre).

Le pouvoir de Dissimulation d'Aura permet également aux esprits indépendants de percevoir la vraie nature d'une aura

camouflée. Faites un test en secret selon la procédure indiquée au chapitre **Métamagie**, page 39, ou décidez simplement que l'esprit perce le camouflage à jour. Imaginez la déconfiture d'un initié soigneusement déguisé, quand l'esprit qu'il essaye d'abuser lui demande en ricanant pourquoi il tient tant à cacher son pouvoir.

DOMAINE PERSONNEL

L'esprit choisit une zone limitée dans laquelle ses pouvoirs sont amplifiés. Un esprit de la nature doit choisir un site dans un domaine d'existence approprié à son type. Le Domaine Personnel ne peut pas excéder une aire de 10 000 mètres carrés multipliés par la Puissance de l'esprit.

A l'intérieur de son Domaine Personnel, l'esprit double son Énergie Spirituelle. Ce bonus touche tous les pouvoirs impliquant l'Énergie Spirituelle et, notamment, ceux qui s'ajoutent à la Puissance de l'esprit. Un esprit avec une Puissance de 4 et une Énergie Spirituelle de 3 obtiendrait une Puissance effective de 10 pour utiliser ce genre de pouvoir dans les limites de son Domaine Personnel.

Une fois déterminé, le Domaine Personnel ne peut pas être déplacé. S'il est ravagé ou gravement endommagé, l'esprit n'en tire plus aucun bénéfice. Par exemple, un esprit des marais établit son Domaine Personnel dans un marais de son choix. Si le marais est asséché par un promoteur, l'esprit n'a plus qu'à plier bagage. Naturellement, un esprit défendra pied à pied son Domaine personnel.

Certains émettent la théorie que les esprits dépossédés de leur Domaine Personnel deviennent parfois des esprits toxiques, particulièrement quand la pollution a été la cause de leur malheur (voir **Esprits toxiques**, page 94).

FORME ANIMALE

Un esprit indépendant peut apparaître sous la forme d'une créature normale (voir **Caractéristiques des créatures**, **SRII**, page 233). La forme animale de l'esprit est plus grande et plus forte que celle d'un animal ordinaire, et ressemble plutôt à celle d'un Zoo-canthrope. En termes de jeu, l'Énergie Spirituelle de l'esprit s'ajoute aux Attributs Physiques de la créature, et sa Puissance remplace ses Attributs Mentaux.

La forme animale possède le pouvoir d'Immunité contre les Armes Normales (**SRII**, page 218), avec une Essence égale à l'Énergie Spirituelle de l'esprit. Elle n'empêche pas l'esprit de parler ni d'utiliser ses autres pouvoirs.

Les esprits de la nature choisissent généralement un animal appartenant à leur domaine. Dans les rares occasions où les élémentaires apparaissent sous forme animale, ils adoptent une même forme, puissante et indéterminée.

Tuer la forme animale désagrège l'esprit.

FORME HUMAINE

L'esprit peut prendre la forme humaine ou métahumaine de son choix, sous laquelle il conserve ses Attributs ordinaires avec les bonus des esprits indépendants. Ce qui signifie que sa Puissance effective est égale à sa Puissance plus son Énergie Spirituelle. Cette Forme Humaine est immunisée contre les armes normales (**SRII**, page 218) avec un indice égal à son Énergie Spirituelle. Ses caractéristiques, son sexe, son âge, sa beauté ou sa laideur ne dépendent que du caprice de l'esprit.

PORTAIL ASTRAL

L'esprit utilise ce pouvoir pour se rapprocher de plusieurs plans. Le Portail Astral autorise n'importe qui, magicien ou profane, à pénétrer dans l'espace astral, soit sur le plan éthéral, soit sur le métaplan d'origine de l'esprit. Le voyageur laisse son corps physique en transe dans le monde matériel. Aussi longtemps que l'esprit veille sur le corps, le voyageur ne souffre d'aucune perte d'Essence.

Par contre, si l'esprit abandonne la garde du corps, le Portail se referme. Un magicien peut tenter de regagner son corps par les moyens habituels, mais un profane meurt sur le coup, de même qu'un non-initié surpris sur un métaplan.

POSSESSION

Ce pouvoir permet à l'esprit de posséder une créature vivante. Il peut y recourir dans les trois situations suivantes :

Il peut tenter de posséder une personne vaincue par lui en combat astral. La victime doit avoir un corps physique.

Il peut posséder un volontaire, que celui-ci soit capable ou non de voyager à travers l'espace astral. La personne invite l'esprit à la posséder, mais à moins d'un exorcisme, c'est l'esprit qui décide du moment de son départ.

S'il bénéficie d'un Domaine Personnel, toute personne à l'intérieur de ses limites, qu'elle soit volontaire ou non, astralement active ou non, peut être possédée. L'esprit force sa victime à engager un combat astral et la possède en cas de victoire.

La personne possédée conserve ses connaissances et ses Compétences et les ajoute à celles de l'esprit. Tous ses Attributs Physiques sont augmentés d'un montant égal à l'Énergie Spirituelle de l'esprit, et tous ses Attributs Mentaux sont remplacés par ceux de l'esprit.

Si la victime s'avère immunisée contre les dégâts étourdissants ou encaisse une blessure Fatale, l'esprit n'est pas touché mais simplement renvoyé dans l'espace astral. Bannir un esprit possédant une personne ne le tue pas mais le désagrège, même si l'invocateur emploie son nom secret. Les sorts lancés contre l'esprit atteignent toujours le corps possédé.

Par ailleurs, si la personne refuse de se soumettre à la possession, tous ses seuils de réussite passent à +2.

Quand l'esprit quitte le corps qu'il possédait, la personne doit résister à des dégâts étourdissants de Code (Puissance) F en utilisant sa Volonté.

RICHESSSE

La Richesse permet à l'esprit de produire des pierres et des métaux précieux. Un esprit connaissant bien la culture des hommes peut, à la façon d'un génie des *Mille et une Nuits*, produire des objets exotiques, des pièces d'artisanat, etc. Un sort de Détection ou un examen astral fera apparaître la nature magique de ces matériaux.

Bien sûr, le marché a évolué. Ce qui représentait autrefois une fortune n'occupe pas forcément un volume très important sur un créditube, en 2053. L'or, les bijoux et les objets précieux qu'un esprit peut produire ne sont pas toujours faciles à vendre. Même si un personnage trouve un acheteur, qui pratiquera sans doute des tarifs honteux, il risque de soulever une certaine curiosité. Où donc s'est-il procuré une pareille marchandise ?

Les richesses produites par l'esprit ont une valeur de base égale à 1 000 fois sa Puissance en nuyens. Lancez un nombre de dés égal à l'Énergie Spirituelle de l'esprit et multipliez le résultat par la valeur de base. Par exemple, un esprit avec une Puissance 4 et une Énergie Spirituelle 3 peut casquer des biens pour une valeur de 3D6 x 4 000 nuyens.

Il ne peut réaliser ce tour qu'une fois tous les 30 jours.

Les esprits indépendants impliqués dans les affaires des hommes - les joueurs, par exemple - utilisent fréquemment ce pouvoir pour financer leurs opérations. Les autres ne s'en servent guère. L'excitation provoquée chez les humains par le déploiement de leur pouvoir de Richesse les amuse beaucoup.

SORCELLERIE

L'esprit utilise la Sorcellerie exactement comme un magicien. Les alliés ont *toujours* ce pouvoir.

Comme n'importe quel autre personnage, l'esprit doit dépenser des points de Karma pour augmenter sa Compétence et apprendre de nouveaux sorts (**SRII**, page 132). En revanche, il n'a aucun besoin des outils et ustensiles nécessaires aux mages et aux chamanes. Il n'a pas davantage besoin d'un professeur ni d'une formule



de sort, parce qu'il s'alimente aux sources mêmes de la magie. Il doit pourtant consacrer le même temps qu'un magicien à l'apprentissage d'un nouveau sort. De plus, au moment de lancer un sort, il doit se plier aux règles suivantes :

- Le Drain n'affecte pas l'esprit. Mais il ne peut pas lancer un sort d'une Puissance supérieure à sa propre Puissance.
- Pour utiliser la Sorcellerie sur le plan physique, l'esprit doit se manifester physiquement. Il ne peut pas lancer de sorts affectant le plan matériel tout en restant dans l'espace astral.

VIE CACHÉE

Ce pouvoir permet à l'esprit de cacher sa force vitale quelque part ou dans quelque chose. Le processus est irréversible. Si l'endroit ou l'objet est détruit, l'esprit est anéanti. En revanche, aussi longtemps que sa vie reste en lieu sûr, l'esprit ne peut pas être banni de manière permanente ni détruit d'aucune manière, et toutes ses formes physiques et ses manifestations possèdent le pouvoir de Régénération (**SRII**, page 219). Même quand ce pouvoir est pris en défaut, l'esprit n'est pas détruit, mais simplement repoussé pour un temps. Une personne connaissant le nom secret d'un esprit ne peut pas l'anéantir s'il a caché sa vie.

Bien que la force vitale de l'esprit soit théoriquement à l'abri du danger, tout dépend en fait de la cachette choisie. Cette cachette est toujours protégée contre les dégâts magiques ou normaux par une "armure" égale à la Puissance de l'esprit.

Un esprit peut aussi cacher sa vie dans un animal, lui accordant les pouvoirs Immunité contre l'Âge, Immunité contre les Armes Normales, Immunité contre les Agents Pathogènes et Immunité contre les Poisons. Les Attributs Physiques de l'animal sont également augmentés d'un montant égal à la Puissance de l'esprit. L'animal devient alors une simple marionnette.

Selon la rumeur, un esprit indépendant très puissant serait à même de cacher sa vie dans un humain. On imagine que l'humain en question bénéficierait des mêmes avantages qu'un animal servant de cachette, mais on ignore les conséquences qu'une telle association pourrait entraîner sur la conscience de la personne.

CONCEPTION D'UN ESPRIT INDÉPENDANT

Voici les deux grands cas de figure dans lesquels vous aurez à concevoir un esprit indépendant. Tout d'abord, quand vous en aurez besoin pour une aventure. Vous le définirez alors en fonction des nécessités de votre scénario, mais les règles fournies plus bas peuvent s'avérer utiles si vous tombez en panne d'inspiration.

Ensuite, quand un esprit invoqué au cours de l'aventure devient indépendant. Peu importe que ce soit un des joueurs qui l'ait invoqué. Si vous décidez qu'un esprit choisit l'indépendance au lieu de retourner chez lui, vous devrez encore régler certains détails. Quels sont les pouvoirs de l'esprit ? Ses motivations ? Comment se comporte-t-il ? Voici quelques idées pour répondre à ces questions.

TYPE DE L'ESPRIT

En concevant un esprit indépendant, demandez-vous ce qui l'a amené dans le monde matériel. La réponse peut vous éviter d'avoir à le tirer aux dés. Si vous n'en savez rien, lancez 1 dé et reportez-vous à la **Table de Génération des Esprits**, voir plus bas.

La détermination aléatoire fonctionne surtout pour les élémentaires, qui peuvent correspondre à n'importe quel endroit. Mais les esprits de la nature sont plus étroitement liés à l'environnement dans lequel se déroule le scénario. Si vous avez besoin d'un esprit de la nature indépendant pour garder une mine abandonnée au milieu du désert, pourquoi déterminer son type aléatoirement ?

Après avoir choisi le type d'esprit, procédez à l'étape suivante qui consiste à déterminer son indice de Puissance et son Énergie Spirituelle.

TABLE DE GÉNÉRATION DES ESPRITS

TABLE 1 : Type d'esprit

Résultat	Type
1-3	Élémentaire. Lancez 1 dé et consultez la Table 2.
4-5	Esprit de la nature. Lancez 1 dé et consultez la Table 3.
6	Allié.

TABLE 2 : Type d'élémentaire

Résultat	Type
1-3	Feu ou eau. Lancez 1 dé : 1-3 = Feu, 4-6 = Eau.
4-6	Air ou Terre. Lancez 1 dé : 1-3 = Air, 4-6 = Terre.

TABLE 3 : Type d'esprit de la nature

Résultat	Type
1-2	Esprit de l'homme. Lancez 1 dé et consultez la Table 3A.
3-4	Esprit de la terre. Lancez 1 dé et consultez la Table 3B.
5	Esprit des vents. Lancez 1 dé et consultez la Table 3C.
6	Esprit des eaux. Lancez 1 dé et consultez la Table 3D.

TABLE 3A : Esprits de l'homme

Résultat	Type
1-3	Cités
4-5	Champs
6	Foyer

TABLE 3B : Esprits de la terre

Résultat	Type
1	Désert
2-3	Forêts
4	Montagnes
5-6	Prairies

TABLE 3C : Esprits des vents

Résultat	Type
1-4	Brumes
5-6	Tempêtes

TABLE 3D : Esprits des eaux

Résultat	Type
1-2	Lacs
3-4	Rivières
5	Mer
6	Marais

En créant aléatoirement un esprit indépendant pour une aventure, Joe le joueur lance 1 dé et obtient un résultat de 2. L'esprit est donc un élémentaire. En consultant la Table du Type d'élémentaire, il tire un 3. Il relance le dé et obtient un 1, qui lui indique que son esprit est un élémentaire du feu.

ATTRIBUTS DE L'ESPRIT

Ayant déterminé le genre de l'esprit indépendant, vous devez maintenant calculer son indice de Puissance et son Énergie Spirituelle. A moins que vous en ayez déjà une idée précise, considérez que sa Puissance est égale à 2 dés.

Son Énergie Spirituelle est égale à 2 dés x 10 % de sa Puissance. Si vous tirez un 11 ou un 12 (110 % ou 120 %), augmentez la Puissance de +1 et calculez une Énergie Spirituelle égale à 10 % ou 20 % du nouvel indice.

L'esprit peut respirer un peu, car vous arrondissez les fractions à l'entier le plus proche, et non à l'entier inférieur comme d'habitude.

Une fois ces deux Attributs déterminés, choisissez les pouvoirs de l'esprit.

Joe le joueur lance 2 dés pour son élémentaire de feu et tire un 8. L'esprit a donc une Puissance 8. Solides, ces petites choses ! Il lance encore 2 dés et obtient un 7, ce qui signifie que l'Énergie Spirituelle de l'esprit est égal à 70 % de son indice de Puissance. $8 \times 0,7 = 5,6$. Arrondi à l'entier le plus proche, ce résultat donne 6. Un élémentaire de feu indépendant doté d'une Puissance de 8 et d'une Énergie Spirituelle de 6 devrait inspirer le respect de n'importe quel interlocuteur.

POUVOIRS DE L'ESPRIT

Les esprits indépendants ont tous les pouvoirs communs à leur type. Un esprit des cités indépendant possède généralement les pouvoirs Accident, Aliénation, Confusion, Dissimulation, etc. Les pouvoirs des esprits sont indiqués page 144 de **SR11**.

Les alliés possèdent les pouvoirs attribués par leur créateur (voir **Conception d'un allié**, page 65). Détaillez-les comme s'il s'agissait de l'invocation initiale. Pour vous faciliter le travail, lancez un nombre de dés équivalent à sa Puissance et dites que c'est le nombre de points de Karma nécessaire à sa création.

Lancez maintenant 1 dé pour déterminer le nombre de pouvoirs que possède l'esprit. Vous pouvez les choisir arbitrairement ou aléatoirement, en lançant 3 dés sur la Table appropriée ci-dessous. Quand le résultat obtenu désigne un pouvoir que l'esprit possède déjà, relancez les dés.

Joe lance 1 dé et tire un 3. Son esprit indépendant possède trois pouvoirs. Il se reporte à la Table des Pouvoirs des élémentaires indépendants et obtient 9, 4 et 14. Ces jets donnent à son esprit les pouvoirs Dissimulation d'Aura, Forme Animale et Richesse.

REMPLIR LES BLANCS

A ce stade, les jets de dés ne peuvent plus ajouter grand-chose. C'est à vous de décider ce qui motive l'esprit, que vous ayez inventé ses caractéristiques à partir de rien ou en vous aidant des règles précédentes. Réfléchissez au moyen de l'introduire dans l'aventure et donnez-lui des habitudes, des manies et des buts.

Ces derniers n'ont pas besoin d'être logiques, un esprit représentant une forme d'intelligence *étrangère*. Si vous avez envie que votre esprit des cités porte un "trench coat" et ressemble à Humphrey Bogart, aucun problème.

Ajoutez-lui des petits pouvoirs sans conséquence pour le personnaliser davantage. Un esprit qui se prend pour un détective privé se fait forcément accompagner par le chant plaintif d'un saxophone solitaire ou d'une trompette en sourdine, tandis que la brume monte sur les quais et que la lueur des réverbères se reflète sur le macadam mouillé.

Ayant défini les Attributs de son élémentaire du feu indépendant, Joe s'attelle à la lourde tâche d'imaginer son histoire. Invoqué par un mage, naturellement, l'esprit est devenu indépendant après la mort violente de son maître. Il a fait rôler ses assassins et a ensuite choisi de s'attarder sur le plan matériel. Le mage le traitait assez bien, et l'esprit a été intrigué par les bribes d'activité humaine dont il a pu être témoin en lui rendant différents services.

Quand il est devenu son propre maître, l'élémentaire a décidé d'en découvrir davantage sur les humains. Le mage l'ayant fréquemment invoqué sous la forme d'une rousse incendiaire, il est devenu une anima. Voici déjà cinq ou six ans qu'"elle" profite de la liberté, sous le pseudonyme de Rebecca. Elle révèle parfois son existence à un humain qui lui est sympathique et, si ce dernier accepte, elle le possède quelque temps, faisant l'expérience de la vie à travers son corps d'accueil.

Aujourd'hui, Rebecca est perturbée par la mort de son dernier corps d'accueil, assassiné par le yakusa. Elle ne comprend pas pourquoi des humains se comportent de cette façon. Elle a entendu parler de Shadowrunners et souhaiterait en engager quelques-uns pour l'aider à localiser le meurtrier.



POUVOIRS DES ÉLÉMENTAIRES INDÉPENDANTS

(Lancer 3 dés)

Résultat	Pouvoir
3-4	Forme Animale
5-7	Portail Astral
8-9	Dissimulation d'Aura
10-11	Forme Humaine
12	Possession
13	Contremagie
14	Richesse
15-16	Vie Cachée
17	Sorcellerie
18	Domaine Personnel

POUVOIRS DES ESPRITS DE LA NATURE

(Lancer 3 dés)

Résultat	Pouvoir
3-4	Forme Humaine
5-6	Possession
7	Portail Astral
8-9	Dissimulation d'Aura
10-12	Forme Animale
13-14	Domaine Personnel
15	Vie Cachée
16	Richesse
17	Contremagie
18	Sorcellerie

POUVOIRS DES ALLIÉS INDÉPENDANTS*

(Lancer 3 dés)

Résultat	Pouvoir
3-5	Forme Animale
6	Portail Astral
7-8	Contremagie
9	Forme Humaine
10-11	Vie Cachée
12-14	Dissimulation d'Aura
15	Possession
16-17	Richesse
18	Domaine Personnel

* Les alliés ont toujours le pouvoir Sorcellerie

LES LIEUX

Quelle Vérité se cache derrière ? Une question complexe, mais dont la réponse est simple : Tout. Maintenant, avons-nous le courage de nous pencher dessus ?

-Alain Vespair, Métaphysicien, 2048

Il semble que l'humanité ait toujours voulu être seule dans le métavers. Des hommes furent mis à mort pour avoir osé suggérer que les étoiles n'étaient pas des anges du Ciel. Aujourd'hui, nous prétendons en savoir plus. Mais en sommes-nous certains ?

Nous savons qu'un autre monde existe au-delà de notre univers physique familier ; un monde d'énergie, d'esprits et d'émotion. Seuls ceux qui ont commencé à comprendre leur être profond peuvent espérer l'atteindre, et ceux qui passent leur journée à regarder le bout de leurs chaussures ne le saisiront jamais.

Et que dire de ces endroits que les plus profanes peuvent distinguer, ces myriades de lumières lointaines qui dansent au-dessus de nos têtes ? Sont-elles, elles aussi, hors d'atteinte ou existent-elles, depuis toujours, dans le secret de notre âme ?



ESPACE ASTRAL

Les magiciens ont toujours prétendu que l'espace astral devait être divisé en de nombreux plans différents. Comme c'est le cas pour beaucoup de théories magiques datant d'avant l'Éveil, la recherche moderne a confirmé qu'ils étaient dans le vrai.

La description de l'espace astral donnée dans les règles de base de **Shadowrun** fait référence au *plan éthéral*. Ce niveau de l'espace astral correspond à notre univers physique et sert de médium à l'énergie magique qui l'affecte. Cependant, le plan éthéral n'est pas le seul à occuper l'espace astral.

Les quatre éléments hermétiques, le feu, l'eau, l'air et la terre possèdent chacun son propre plan dans une "dimension" de l'espace astral. Il en va de même pour les pouvoirs chamaniques, qui se regroupent dans les plans de l'homme, des eaux, des vents et de la terre.

Le magicien ordinaire est incapable d'accéder à ces niveaux de l'espace astral ; seul un initié peut y parvenir. La projection astrale jusqu'à ces plans relevant de la métamagie, on les appelle des *métoplans*.

Tout ce qui existe dans le monde matériel est visible, à défaut d'être tangible, dans le plan éthéral. En d'autres termes, chaque chose possède une forme de corps astral. Les corps astraux des magiciens ont la possibilité de voyager jusqu'aux métoplans. Dans certaines circonstances particulières, d'autres entités le peuvent aussi.

CORPS ASTRAL

Le magicien ne pénètre pas physiquement dans l'espace astral. Son enveloppe charnelle reste sur le plan matériel, mais sa conscience est transférée dans son *corps astral*, dont elle utilise les sens et avec lequel elle se déplace à travers l'espace astral.

Qu'est-ce exactement qu'un corps astral ? Tout le monde en possède un, à un certain degré. Diverses entités, comme les humains, peuvent le séparer de leur corps physique. D'autres, comme les esprits, ont uniquement un corps astral, bien qu'elles puissent former un véhicule physique temporaire pour se manifester dans le monde matériel.

La plupart des choses, animées ou non, possèdent au moins un corps éthéral, un corps astral présent sur le plan éthéral. Leur force vitale est reflétée par la solidité de leur corps éthéral.

LES HUMAINS DANS L'ESPACE ASTRAL

Examinons l'aspect d'un personnage sur le plan astral. C'est vraisemblablement un *homo sapiens*, humain, ork, troll, elfe ou nain. N'oubliez pas que l'humanité n'est pas "astralement active" par nature. Le voyage astral est une compétence acquise, et non innée. Quand un humain utilise la perception ou la projection astrale, il sépare son corps astral de son corps physique. Le corps est simplement "déphasé" en perception astrale, et totalement abandonné en projection astrale. A ce stade, la personne devient astralement active, c'est-à-dire capable de percevoir l'espace astral et d'interagir avec lui.

Les humains dans l'espace astral utilisent la version astrale de leurs Attributs Physiques, fondée sur leurs Attributs Mentaux (voir **SRII** page 146).

Leurs Attributs Mentaux ne changent pas. Une personne affligée d'une Intelligence de 1 ne commencera pas à faire des étincelles en basculant dans l'espace astral.

Les Attributs Spéciaux ne changent pas non plus, ce qui soulève la question de la Réaction. Une personne possédant des Réflexes Câblés ou Accrus bénéficiera-t-elle d'une Réaction améliorée et de dés d'Initiative supplémentaires ?

La réponse est non. Le cyberware transforme les muscles et les nerfs du corps charnel, qui reste dans le monde matériel. C'est pourquoi la Réaction Astrale diffère de la Réaction physique. Elle est égale à l'Intelligence. D'une manière générale, le cyberware ou le bioware qui permet d'augmenter l'Intelligence est sans effet sur les Attributs Physiques Astraux. En fait, il n'y a presque rien qui affecte les Attributs dans l'espace astral, même pas la magie temporaire (qu'elle soit maintenue, focalisée ou activée). En revanche, les augmentations dues aux pouvoirs des adeptes physiques restent valables.

Les initiés ajoutent leur grade à leur Initiative astrale.

PERCEPTION ASTRALE

Quand un magicien utilise la *perception* astrale, il est astralement actif. Ce qui signifie qu'il peut toucher et être touché par d'autres choses astralement actives. Et, oui, il peut engager un combat astral avec un adversaire à portée de son corps physique. Cependant, son corps astral reste fixé à son enveloppe charnelle. Il est incapable de passer le bras à travers un mur pour atteindre un objet astral, car son bras physique est arrêté par l'obstacle. Un tel geste requiert une véritable projection astrale et l'abandon temporaire de son corps physique.

En perception astrale, le magicien ajoute un modificateur de +2 à tous ses seuils de réussite sauf pour les opérations magiques. N'oubliez pas que ses perceptions sont partagées entre le plan éthéral et le monde matériel. Le Maître de Jeu peut lui demander un test d'Attribut Physique pour toute action physique entreprise en mode de perception astrale.

PROJECTION ASTRALE

Un magicien se *projette* dans le plan astral en arrachant sa conscience hors de son corps. Il peut ensuite voyager sur le plan éthéral. Pendant toute la durée de la projection, le corps reste plongé dans une sorte de transe. Seuls les signaux corporels les plus rudimentaires continuent à parvenir au magicien. Il ressentira une blessure infligée à son corps, mais presque toutes ses autres sensations corporelles sont déconnectées.

Par ailleurs, un personnage en projection astrale a la possibilité de se rendre visible sur le plan matériel s'il le désire. Il peut alors discuter normalement avec d'autres personnes. Toutefois, il lui est impossible de les toucher, de leur lancer un sort ou de faire quoi que ce soit qui influence directement le monde matériel. Il peut toujours interagir avec les entités astralement actives.

CRÉATURES DUELLES

Différentes métacratures ont une nature duelle (**SRII**, page 148). Les créatures duelles sont actives à la fois sur le plan astral et dans le monde matériel, exactement comme un magicien en perception astrale. Leur présence est toutefois limitée le plus souvent au plan éthéral, car leur nature duelle ne signifie pas pour autant qu'elles soient aptes à se rendre sur les métoplans. Il leur faudrait d'abord apprendre une magie suffisante pour les emporter jusqu'à eux. Remarquez que certains voyageurs des métoplans prétendent y avoir rencontré des entités qui ressemblaient fortement à des créatures duelles.

A la différence de l'*homo sapiens*, les créatures duelles existent naturellement sur les deux plans à la fois. Le résultat en est que leurs Attributs Physiques sont identiques dans l'espace astral et dans le monde matériel. Un Dragon Occidental possède une Force Astrale de 40, et non de 4. Il résiste aux dégâts avec sa Constitution de 15 et son Armure de 8, que ces dégâts soient physiques ou astraux. (Mieux vaut ne pas se frotter à un Dragon de toute façon.)

De plus, les créatures duelles ne reçoivent pas de modificateur de +2 à leurs activités non-magiques et n'ont pas besoin de faire de tests d'Attributs pour entreprendre une action physique.

Certaines sont capables de projection astrale, ce qui signifie qu'elles peuvent séparer leur corps astral de leur corps physique exactement comme un magicien. Dans ce cas, le corps physique tombe en transe, mais le corps astral conserve encore *les mêmes Attributs*. Simplement, il peut désormais arpenter librement l'espace astral et poursuivre ses adversaires où qu'ils puissent se cacher. Ça fait froid dans le dos, non ?

Cependant, les pouvoirs particuliers des créatures duelles tels que le regard pétrifiant du Basilic ou le souffle enflammé d'un Dragon sont issus de l'interaction de leurs natures jumelles. L'énergie astrale se déverse dans le monde matériel par l'intermédiaire de leur corps. Ces pouvoirs spéciaux sont inutilisables dans l'espace astral. Naturellement, un Dragon peut très bien se contenter de ses crocs astraux pour vous réduire en confettis, alors soyez prudents malgré tout.

CRÉATIONS MAGIQUES

Les créations magiques telles que les sorts, Focus, barrières magiques, etc., sont considérées comme étant *astralement actives* dans les circonstances adéquates.

Les sorts deviennent actifs au moment de leur lancement, s'ils sont maintenus ou rendus permanents par l'Activation ou l'effet d'un Focalisateur. Leur Puissance, soit dit au passage, n'est pas modifiée par les dés supplémentaires que peut employer le magicien. Ces dés ne rendent pas le sort plus fort dans l'espace astral, ils ne servent qu'à amplifier ses effets quand le sort "pénètre" l'aura de la cible.

Les barrières comprennent les loges médecine, les cercles hermétiques et une nouvelle forme de barrière appelée *écran* (voir **Sécurité astrale**, page 85). Les loges médecine et les écrans sont actifs en permanence. Les cercles hermétiques ne le sont que pendant leur utilisation.

Il en va de même pour les Focus. Par contre, les sorts activés ou fixés sont actifs en permanence, quoique les sorts fixés aient deux niveaux d'activité astrale selon qu'ils soient déclenchés ou non (voir **Sorts fixés et espace astral**, page 46).

Tous les Attributs de ces créations magiques sont égaux à leur Puissance.

CRÉATURES ASTRALES

Pour autant que l'on sache, les créatures astrales appartiennent toutes à un genre d'esprit. Bien qu'elles puissent se manifester dans le monde physique, elles sont originaires de l'espace astral. Leur seul Attribut d'importance sur le plan astral est la Puissance. Quand une créature astrale se manifeste, elle se comporte comme une créature duelle, à ceci près que les Attributs de sa forme matérielle diffèrent de ceux de sa forme astrale.

Les Attributs d'un élémentaire du feu de Puissance 6 sont égaux à 6 dans l'espace astral, alors que selon la Table des **Caractéristiques des créatures (SRII, page 234)**, sa forme physique possède une Constitution de 7, une Rapidité de 3 x 8, une Force de 4 et des Attributs Mentaux de 6. Cet élémentaire a aussi une Essence de 6 et une Réaction de base de 7. N'oubliez pas que les esprits sont des créatures très vives, qui ajoutent 10 à leur Réaction quand ils se manifestent et 20 dans l'espace astral. L'élémentaire qui nous sert d'exemple aurait donc une Réaction

de 17 sous sa forme matérielle et de 26 dans l'espace astral.

Les esprits indépendants utilisent leur indice de Puissance non-modifié. Ils ne lui ajoutent *pas* leur Énergie Spirituelle (voir page 73) pour le calcul des Attributs Astraux. Ils l'ajoutent cependant à leur Initiative lors d'un combat astral.

Comme pour les créatures duelles, les pouvoirs des esprits proviennent de l'interaction de leur énergie astrale avec le monde physique. Ils ne peuvent pas les tourner contre un adversaire astral.

La plupart des esprits ont une affinité particulière pour un certain métaplan, celui qu'on appelle leur *plan d'origine*. Un élémentaire du feu, par exemple, est originaire du métaplan hermétique du feu ; un esprit des cités provient du métaplan chamanique de l'homme, etc.

Les esprits peuvent se rendre à volonté sur leur métaplan d'origine. En fait, c'est même là que les élémentaires liés passent le temps en attendant d'être appelés par leur maître. Les esprits désagrégés ou bien chassés du monde matériel par la magie ou par la force retournent sur leur métaplan d'origine (voir **Désagrégation**, page 60).

AUTRES ENTITÉS

D'autres entités physiques, vivantes, sont visibles et tangibles sur le plan astral, mais sans être *astralement actives*. A l'abri du combat astral, elles constituent des obstacles et non des adversaires.

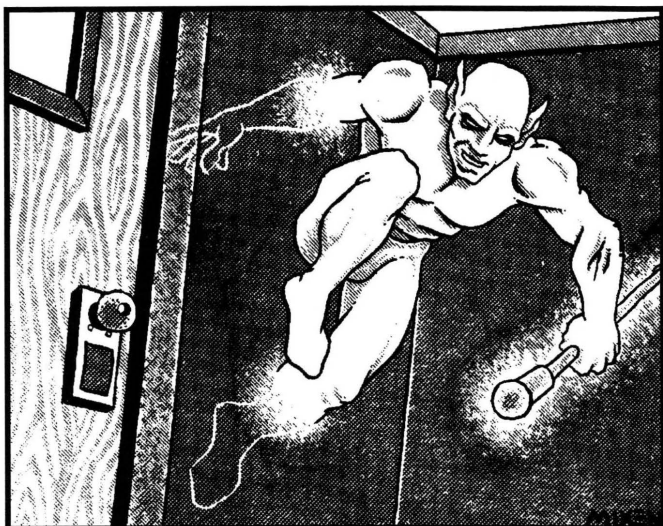
Notez que le terme "entités" englobe aussi bien les plantes, les animaux, les pierres, le sable et le sol. La Terre Mère, elle-même, est une entité vivante et, à ce titre, ne peut pas être traversée. Un magicien en projection astrale peut facilement passer à travers le macadam parce qu'il s'agit d'un matériau artificiel, mais il ne peut pas s'enfoncer dans le sol qu'il recouvre.

Dans l'état actuel de nos connaissances, il semble que de telles entités n'aient pas de présence autre que visible sur les métaplans.

LES OBJETS DANS L'ESPACE ASTRAL

Les objets manufacturés sont visibles dans l'espace astral mais ne sont pas solides. Un voyageur astral ne peut pas *voir* à





travers eux, mais il peut les traverser, à moins qu'il ne soit lié à son corps physique comme dans le cas d'une créature duelle ou d'un magicien en perception astrale. Ses limites sont alors celles de son corps charnel. Si le corps physique ne peut pas franchir un obstacle, le corps astral ne le peut pas non plus.

La forme éthérale d'un objet est généralement la réplique de sa forme physique. Bien sûr, les enchantements et autres influences magiques sont parfaitement perceptibles aux sens astraux. De même, les endroits qui furent le siège d'une magie extrêmement puissante ou d'un événement fortement chargé d'émotion conservent une trace de ces éléments dans leur forme astrale.

Un magicien peut être en train de se promener physiquement le long d'une petite route et jeter un œil sur une rangée de vieilles constructions en briques et en bois sans rien remarquer de particulier ; mais quand il examine la scène sur le plan astral, il s'enfuit en hurlant d'horreur : ce sont les anciens baraquements d'Auschwitz. Dans les endroits sujets à un champ magique important, la nature des événements qui ont créé ce champ peut submerger les sens astraux. Des images d'une intensité similaire mais d'une nature très différente peuvent être contemplées dans des endroits où l'adoration fervente du Bien a créé un puissant courant magique. La vision astrale de la cathédrale de Chartres procure une expérience tout aussi troublante que le spectacle des camps de la mort, mais les images sont d'une stupéfiante beauté.

Les traces d'un sort mineur ou d'un acte de violence, d'amour ou d'adoration ne subsistent guère plus d'une heure ou deux. Des événements plus intenses laissent des traces plus durables. Au Maître de Jeu d'imaginer le genre "d'atmosphère" de chaque lieu.

La perception de ces impressions n'est pas un "flash-back", mais une expérience émotionnelle qui renferme certaines informations d'ordre général ; ce n'est pas une vision détaillée de l'événement passé. Un détective astral peut déterminer qu'un meurtre a eu lieu dans une pièce quelques heures auparavant, mais il serait incapable de dire qui était la victime, comment elle a été tuée ou par qui.

PLAN ÉTHÉRAL

Le "terrain" du plan éthéral est constitué d'éléments astraux, d'entités vivantes telles que les arbres, les plantes et la Terre, ainsi que des ombres visibles mais intangibles des créations de l'humanité.

Le feu, l'eau et l'air ont une forme astrale tangible mais pas particulièrement dense et, à la différence de la terre, un corps

astral peut les traverser. Naturellement, une créature duelle risque d'avoir un petit problème. Son corps astral se déplace librement à travers le feu astral, mais le feu physique qui lui correspond place son pauvre corps charnel dans une position très inconfortable.

L'air ne pose aucun problème. Comme indiqué dans les règles de base, les corps astraux se déplacent sans difficulté à travers les airs sur le plan éthéral. L'éclat de la biosphère terrestre illumine le plan éthéral, de sorte qu'un voyageur astral y voit comme en plein jour au plus profond des grottes ou des océans.

Le mouvement à travers l'eau ou le feu ne ralentit pas le corps astral, mais peut affecter la visibilité, qui modifie alors les tests de combat astral, de recherche, de lecture d'aura et autres activités.

MODIFICATEURS DE PERCEPTION ASTRALE

Situation	Modificateur
Eau peu profonde (jusqu'à 50 mètres)	+1
Eau profonde (51-200 mètres)	+2
Abysses (plus de 200 mètres)	+3
Feu à ciel ouvert	+2
Feu intense (fournaise...)	+3

En plus de ces phénomènes, le champ magique d'un lieu peut aussi affecter les tests de réussite astraux (voir plus bas, **Champs magiques**).

INFORMATION DANS L'ESPACE ASTRAL

Sur le plan éthéral, l'information est une affaire d'humeur, d'émotion, de texture et de ton. Par exemple, un magicien trouve une feuille de papier sur laquelle les phrases suivantes sont inscrites à la main ou tapées à la machine : "Cher John, je n'en peux plus. Je tiens encore à toi, mais la situation est devenue insupportable. Je pars. Je t'appellerai. Je t'aime, Jane."

Seule l'information brute est présente dans le monde matériel. Le ton de la lettre doit être déduit. Sur le plan éthéral, ces mots apparaîtraient comme autant de signes inintelligibles disposés au hasard sur le papier. L'observateur astral pourrait cependant percevoir la colère, la fierté blessée et le reste d'amour qui émanent de la lettre ; il comprendrait le caractère définitif de la décision prise et saisirait l'essentiel de la relation intime qui liait Jane à Cher John. Seul le contenu émotionnel est présent sur le plan astral ; c'est l'information brute qui doit être déduite.

Une lettre manuscrite dégage des impressions émotionnelles claires et fortes ; un texte tapé à la machine est déjà moins évident. Un message apparaissant sur moniteur est pratiquement impossible à déchiffrer.

Lire un texte dénué de contenu émotionnel ne révèle pas grand-chose sur le plan éthéral. Par exemple, un rapport financier sur papier listing peut très bien apparaître comme une feuille vierge.

De même, la musique écoutée sur le plan éthéral livre son contenu émotionnel, mais ne fait pas nécessairement entendre sa mélodie. La représentation sur scène d'une musique inspirée, comme la Symphonie Héroïque de Beethoven ou la chanson "Put a Little Love in the World" de Maria Mercurial, révèle l'état d'esprit du compositeur et celui des musiciens. Un enregistrement réduirait quasiment à néant ce genre de "signaux". Sur le plan éthéral, le magicien n'entendrait qu'une musique incohérente déversant un flot d'impressions insignifiantes à travers les haut-parleurs.

La voix humaine reste parfaitement compréhensible, que la personne soit astralement active ou non, mais une voix enregistrée ou transmise électroniquement n'est qu'une suite de sons dénués de sens. Le magicien peut soutenir une conversation avec des personnes physiques à partir de l'espace astral. Par contre, les coups de téléphones astraux lui sont interdits.

L'examen astral d'un écran tridéo ou d'un écran d'ordinateur ne révèle aucune information.

Le corps charnel d'un profane est reconnaissable à partir de l'espace astral. S'il a été physiquement transformé, il sera quasiment impossible de l'identifier d'après sa seule apparence. Mais l'aura de chaque personne est aussi unique que ses empreintes digitales ou son code génétique. Le magicien peut reconnaître une aura qu'il a déjà vue. Dans un cas pareil, le Maître de Jeu peut lui demander un test de Perception, contre un seuil de réussite établi en fonction des circonstances et de la familiarité du magicien avec l'aura du sujet.

CHAMPS MAGIQUES (RÈGLE OPTIONNELLE)

La règle des champs magiques est optionnelle. Ce terme désigne de grandes influences magiques capables de provoquer des distorsions locales du plan éthéral.

Les champs magiques fonctionnent comme des modificateurs appliqués à tous les tests de réussite astraux : combat, perception, analyse, etc. Le champ est généralement classé sur une échelle de 1 à 5. L'intensité du champ est laissée à l'appréciation du Maître de jeu, qui peut s'aider des indications ci-dessous. Si un lieu correspond à plusieurs catégories, ne retenez que le champ le plus élevé.

Certaines indications donnent à penser que les champs magiques peuvent gêner ou, au contraire, favoriser les opérations magiques. Aucun rapport vraiment fiable n'a été rendu à ce jour, mais les champs magiques pourraient bien être à la base des vieilles légendes parlant de "sol sacré", de "lieux maudits" et autres croyances similaires. Si le magicien engage une procédure magique dans le sens du champ, le modificateur devient un bonus au lieu d'un malus.

Le niveau du champ suit un tracé en cloche. Il n'existe pas de fort courant magique dans une forêt déserte sur des kilomètres, ni d'ailleurs dans la rue d'une ville grouillante de monde et bourdonnante d'activité. Les champs magiques les plus puissants se trouvent le plus souvent sur des sites où la nature et/ou l'esprit humain ont été éradiqués, empoisonnés ou pervertis.

Un champ magique n'est pas constant, mais animé en permanence de pulsations irrégulières. Très franchement, une des raisons de cette règle consiste à empêcher les magiciens en projection astrale de pénétrer toutes les cachettes d'une aventure ou, au moins, de leur compliquer la tâche. Au Maître de Jeu de choisir s'il veut l'utiliser ou non.

Les descriptions suivantes servent de lignes directrices pour la détermination du niveau d'un champ magique. Elles reflètent les conceptions de l'auteur du **Grimoire**. Vous pouvez avoir une opinion différente sur le caractère sacré ou infâme d'un événement susceptible de former un champ magique.

Le niveau du champ s'ajoute au seuil de réussite de tous les tests astraux effectués par le magicien dans la zone concernée. Ainsi, un champ magique de Niveau 5 impose un modificateur de +5 au seuil de réussite.

Remarquez que le champ magique affecte tous les sorts de Détection lancés dans sa zone d'influence.

Niveau 1

Tout endroit où plus de trois magiciens se livrent à différentes opérations magiques ou lancent divers sorts plus ou moins simultanément : convention de magiciens, bar fréquenté par des

magiciens, etc. Tout lieu où un crime violent a été perpétré dans l'heure écoulée.

Niveau 2

Tout lieu où la présence humaine est soumise à une contrainte stricte ou doit supporter des conditions misérables : prison à haute sécurité, salle d'hôpital, laboratoire de recherche corporatiste, grande usine. Tout endroit où une foule importante exprime des émotions puissantes : concert rock, match de combat de rue, émeute, festival.

Niveau 3

Tout champ de bataille majeur, vieux de moins d'un siècle. On en trouve au Viêt-Nam, en Afghanistan, Europe, Libye, Iran et en de nombreuses régions d'Amérique du Sud et d'Amérique Centrale. Toute zone forestière ravagée.

Niveau 4

Tout endroit subissant une pollution sérieuse : haut fourneau, exploitation minière à ciel ouvert, usine abandonnée, zone urbaine incendiée, rivière polluée. Tout champ de bataille actuel (guerre des corps, par exemple). Tout endroit dépositaire d'une émotion positive intense, tout lieu de culte ou de magie pendant une période importante : cathédrale, monastère, lamaserie, chapelle, le cimetière d'Arlington, Stonehenge (quoique l'afflux des touristes ait pu affaiblir le champ). Toute scène d'une mort massive et brutale, déportation, attentat terroriste et autres tragédies similaires.

Niveau 5

Toute zone hautement toxique : décharge de déchets toxiques mortels, le fleuve Hudson, site de stockage des déchets radioactifs. Tout emplacement situé à moins de cinq kilomètres du site d'une explosion nucléaire : Hiroshima, Nagasaki et Alamogordo, Nouveau Mexique. Tout lieu de génocide, camp de la mort et goulag : Auschwitz, Baby Yar, certaines régions du Cambodge, de Sibérie, les "Camps de Rééducation des Américains d'Origine", etc.

AURAS

L'aura et les informations qu'elle peut dévoiler aux yeux d'un observateur astral ont déjà été présentées dans les règles de base (**SRII**, page 145). Une aura est un champ énergétique à l'intérieur du corps éthéral. L'aura des êtres vivants est active et génère des signaux astraux qu'un magicien compétent est à même d'interpréter avec une précision surprenante. L'aura des objets inanimés est passive, et les seules informations qu'elle renferme proviennent d'une source extérieure.

LECTURE D'AURA

Dans des circonstances normales, un magicien peut apprendre certaines informations de base en observant simplement une aura. Pour en savoir davantage, il doit effectuer un test de Perception avec un seuil de réussite de 4, en appliquant d'éventuels modificateurs de visibilité et de champ magique. Dans le cas d'une aura dissimulée, ce test peut être nécessaire pour obtenir les informations de base.

Un magicien peut faire plusieurs tentatives de lecture d'une aura, mais le seuil de réussite du test de Perception augmente de +2 à chaque fois. Quand le seuil de réussite excède l'Attribut de Magie du magicien, la lecture devient impossible. Si le seuil de réussite initial est déjà supérieur à son Attribut de Magie, le magicien peut tenter malgré tout d'examiner l'aura, mais il n'a droit qu'à une seule tentative.

Comme il s'agit d'un test de Perception, le joueur risque d'être informé de quelques éléments intéressants même s'il n'obtient

aucun succès. Pour éviter de laisser échapper certaines informations, faites le test de lecture en secret.

La lecture d'une aura dissimulée (voir **Dissimulation d'aura**, page 74) confirme la fausse image projetée par le sujet, à moins que l'observateur n'ait démasqué ce dernier. Les renseignements obtenus concernent la fausse aura et sont donc faux, eux aussi. Faites un test de Perception en secret pour savoir si un initié observant une aura dissimulée parvient à percevoir le déguisement.

Informations fournies par une aura

Voici les informations de base que peut apprendre un magicien en observant une aura :

- Quel est le niveau approximatif de l'Essence du sujet (faible, moyen, élevé) ;
- Si le sujet est magiquement actif à un certain degré (magicien ou adepte). Les objets et les matériaux enchantés dégagent également une aura particulière qui trahit leur aspect magique ;
- Si le sujet est sous l'influence d'un sort ou possédé par un esprit, auquel cas la forme astrale du sort ou de l'esprit apparaît attachée à l'aura ;
- La forme véritable du sujet, sans tenir compte d'un éventuel déguisement ni d'un sort de transformation. Les Zoocanthropes apparaissent sous leur forme animale. Ceci ne s'applique pas aux auras dissimulées, bien évidemment, qui produisent dans ce cas une fausse "forme véritable".

D'autres détails peuvent être découverts grâce à un test de Perception, comme indiqué plus haut. Le nombre de succès obtenus en détermine la quantité. En cas de tentatives répétées, reprenez seulement le meilleur résultat, sans additionner tous les succès obtenus. Si un magicien obtient 2 succès à son premier test, puis 3 succès au second, il ne conserve que 3 succès et non pas 5.

Un seul succès au test de Perception ne

suffit pas pour obtenir des détails supplémentaires, mais s'avère parfois nécessaire pour une simple lecture ; par exemple, quand le sujet se trouve au milieu d'une foule et chaque fois qu'il est à moins d'un mètre d'un autre être vivant (sans compter les plantes ni la Terre).

Deux ou trois succès permettent de discerner l'état d'esprit et les émotions superficielles. Le magicien peut savoir si le sujet est physiquement malade, s'il est accro aux puces BTL, etc.

A partir de quatre succès et plus, une information émotionnelle précise peut être obtenue. Le magicien perçoit l'émotion d'une personne, mais aussi les raisons générales de cette émotion. Par exemple : "Je suis furieuse à cause de mon patron", ou "Je suis triste à cause de ma copine". Il parvient à déterminer quels Attributs sont modifiés par le cyberware, sans pouvoir préciser pour autant le type de modification ou son indice.

Il est également possible de lire l'aura d'un objet inanimé ou d'un endroit en général. Cette lecture ne se justifie, généralement, que pour l'étude des champs magiques. Un succès au test de Perception permet alors d'identifier la cause du courant magique : violence, magie, pollution ou passion.

Compétence Lecture d'Aura

Il existe une Compétence Spéciale de Lecture d'Aura, accessible à tout personnage capable de perception astrale. Elle remplace alors l'Intelligence dans le test de Perception.

COMBAT ASTRAL

Les indications suivantes concernant le combat astral clarifient certains points des règles de base de **SRII**. Elles comprennent aussi quelques règles additionnelles.

INITIATIVE

Les initiés reçoivent un bonus à leur Réaction astrale égal à leur grade (voir **Initiation**, page 36).

Les esprits indépendants reçoivent un bonus à leur



NEVISON • 90

Réaction astrale et physique égal à leur Énergie Spirituelle (voir **Créatures astrales**, page 81).

RÉSERVES DE DÉS

Les initiés bénéficient d'une nouvelle réserve de dés, la Réserve Initiatique, comportant un nombre de dés égal à leur grade d'initiation. Ils peuvent s'en servir en complément de la Réserve Astrale ou lors des utilisations astrales de la Réserve de Magie. Le nombre de dés de Réserve Initiatique utilisés pour un même test ne peut pas dépasser le nombre de dés initial. La Réserve Initiatique se reconstitue à la même cadence que les autres Réserves (voir **Réserves de dés, SR11**, page 32).

L'ARMURE DANS L'ESPACE ASTRAL

Les créatures duelles portant une armure physique en bénéficient aussi bien dans l'espace astral que dans le monde matériel. Voir les **Caractéristiques des créatures, SR11**, page 233-235. Le pouvoir Armure Renforcée fonctionne de la même manière sur les plans physique et astral.

Des recherches sont menées actuellement dans plusieurs universités et laboratoires corporatistes pour développer une armure magique efficace dans l'espace astral, mais elles n'ont pas encore abouti. Pour l'instant, aucun sort ou Focus ne peut fournir d'armure sur le plan éthéral.

MONITEUR DE CONDITION

Les êtres vivants n'utilisent pas un double Moniteur de Condition dans le plan astral. Les dégâts infligés au corps sur un des plans affectent aussi le corps resté sur l'autre, par un phénomène de répercussion. Ce qui signifie que si le personnage subit des dégâts physiques Moyens en combat astral, son corps physique subit aussitôt une blessure Moyenne. Il importe peu de savoir si c'est le corps physique ou astral qui est touché, car ils ne partagent qu'une seule et même vie. Ce qui arrive à l'un affecte l'autre.

Les blessures physiques d'un personnage l'accompagnent dans sa projection astrale. De même, celles reçues en combat astral sont présentes sur son corps physique quand il le réintègre. Les premiers soins et les sorts de Santé qui soignent le corps physique guérissent aussi son alter ego astral.

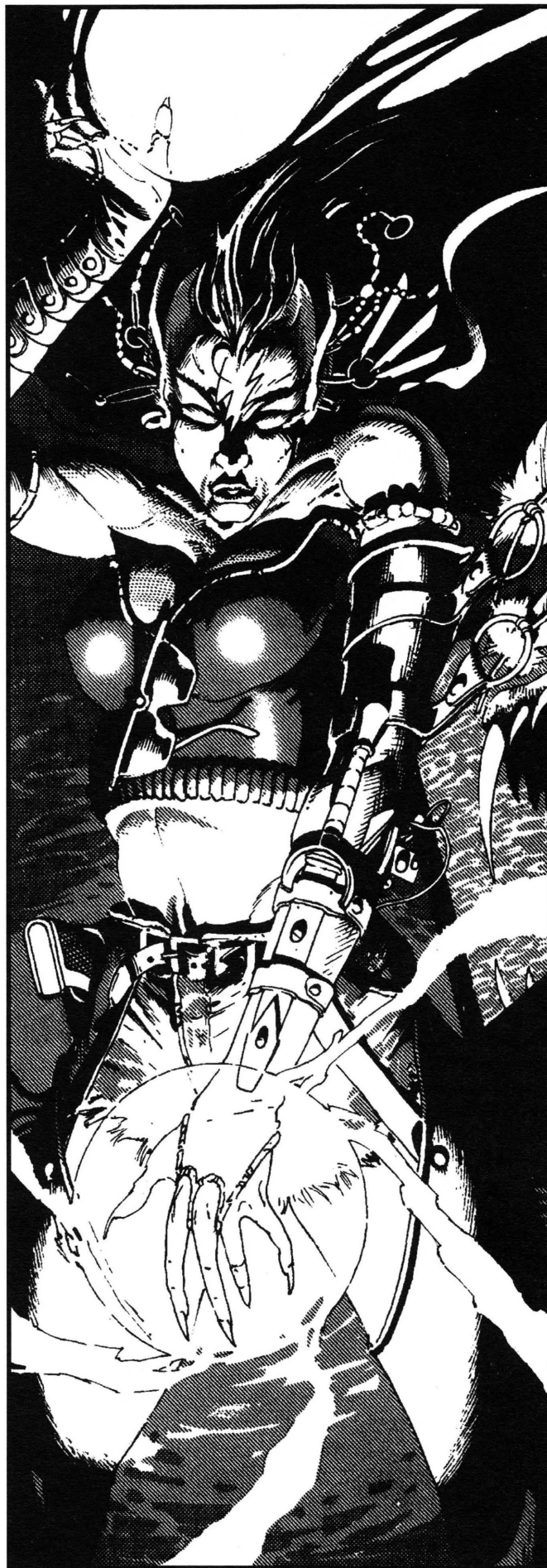
Les êtres vivants utilisent leurs Moniteurs de Condition standard pour comptabiliser les dégâts reçus dans l'espace astral. Un magicien peut très bien tuer à moitié son adversaire en combat astral, tandis que dans le même tour de combat, un comparse termine le travail sur le plan physique (Bon sang, ça pourrait même se dérouler dans la même phase de combat...).

Les créations magiques (sorts, barrières et Focus) n'ont qu'un seul Moniteur de Condition sur lequel elles mesurent les dégâts physiques. Elles n'ont donc rien à craindre des dégâts étourdissants. Par ailleurs, leurs "blessures" se referment instantanément si leur agresseur interrompt le combat. Tant qu'il attaque, ou au moins qu'il essaie, elles sont incapables de se régénérer. Deux magiciens peuvent se relayer pour attaquer une création magique sans lui donner l'opportunité de soigner ses blessures.

SÉCURITÉ ASTRALE

De même que l'invention de la Matrice et de la technologie correspondante a conduit au développement rapide des contre-mesures d'intrusion, de même la renaissance de la magie a fait surgir des techniques de protection contre les intrusions astrales.

La meilleure sécurité est encore assurée par un ou plusieurs magiciens en patrouille astrale dans un périmètre défini. Les magiciens pratiquant des tarifs prohibitifs, et leur faculté de rester dans le plan astral étant de toute façon limitée à quelques heures, ce type de surveillance s'avère coûteux.





Il existe des barrières astrales passives, sous forme de loges médecine ou de cercles hermétiques. Une loge médecine dresse une barrière permanente contre tous les voyageurs astraux. Un cercle hermétique bloque le passage uniquement lorsqu'il est utilisé. Si un mage trace un cercle hermétique pour invoquer un élémentaire du feu, le cercle fait office de barrière aussi longtemps que le mage reste à l'intérieur en train d'appeler ses élémentaires. Quand il cesse d'être utilisé, le cercle devient inerte. Les barrières astrales sont opaques.

Les esprits peuvent également faire leur ronde dans l'espace astral (voir **Patrouilles astrales**, ci-contre). Un élémentaire lié, par exemple, peut être chargé de monter la garde auprès d'un site particulier pendant 24 heures. Cela représente un service. Si le mage dépense un nombre de points de Karma égal à la Puissance de l'esprit, il peut lui ordonner de veiller sur les lieux jusqu'à la fin des temps (à moins qu'il ne soit banni ou tué en combat astral auparavant). L'élémentaire ne compte plus comme un esprit lié. Un chaman peut invoquer un esprit de la nature et lui demander de protéger le lieu de l'invocation contre toute intrusion astrale jusqu'au terme de ses services, c'est-à-dire l'aurore ou le coucher du soleil. Un esprit de la nature ne peut pas être lié avec du Karma. Un esprit patrouille dans une zone d'environ 10 000 mètres carrés.

Les veilleurs peuvent également être invoqués comme chiens de garde (voir **Fonctions remplies par les veilleurs**, page 69).

BARRAGES

Une autre forme de barrière astrale anti-intrusion est le *barrage*. Un magicien de n'importe quelle tradition capable de projection astrale (et pas uniquement de perception) peut établir un barrage en utilisant sa Compétence de Sorcellerie. Un barrage est une barrière astrale qui ne connaît qu'une seule application magique. Il bloque le passage des corps astraux, des créatures duelles et des esprits, et procure un certain niveau de protection contre les sorts. En revanche, il ne peut pas servir de lieu de travail pour la sorcellerie rituelle.

La zone maximale pouvant être barrée par un magicien est égale à son Attribut de Magie multiplié par 50 mètres cubes. Un

groupe de magiciens peut utiliser la sorcellerie rituelle pour barrer une zone égale à 50 fois la somme de leurs Attributs de Magie.

La création du barrage nécessite un test de Sorcellerie contre la Puissance que le magicien veut lui attribuer. Son indice astral est égal à sa Puissance, et il reste actif pendant 1 jour par succès obtenu. Le magicien peut choisir de ne pas utiliser tous ses succès, pour faciliter sa résistance au Drain.

Le rituel demande un nombre d'heures égal à la Puissance du barrage et consomme un matériel spécial d'une valeur de 1 000 nuyens par unité. Chaque point de Puissance nécessite une unité, et le matériel ne peut pas être réutilisé, quel que soit le résultat du test.

Le Drain causé par la formation d'un barrage a un code (Puissance x jours) L. Les dégâts sont *toujours* étourdissants, mais la Puissance du barrage ne peut pas excéder le double de l'Attribut de Magie du magicien. Ce dernier peut recourir à une Compétence d'Orientation pour réduire le Drain.

Ce rituel peut également servir à rallonger la durée d'un barrage existant. Le seuil de réussite reste égal à la Puissance du barrage, et il faut dépenser à nouveau la même quantité de matériel. Le barrage est prolongé d'autant de jours que le magicien obtient de succès. S'il ne tire que des "1" lors du test de Sorcellerie, le barrage est immédiatement détruit.

Un certain nombre de firmes et de magiciens indépendants passent des contrats d'entretien de barrages pour ceux qui tiennent à leur intimité astrale.

PATROUILLES ASTRALES

Comme indiqué plus haut, les esprits peuvent se transformer en vigiles et patrouiller dans une zone donnée d'environ 10 000 mètres carrés. Il reste à déterminer l'efficacité de la surveillance en fonction de la surface patrouillée, de la Puissance de l'esprit, de son type et des circonstances.

Le seuil de réussite de base pour la détection d'un intrus dans la zone surveillée est 2, modifié selon la Table suivante :

MODIFICATEURS DE PATROUILLE ASTRALE

Situation	Modificateur
La zone surveillée mesure :	
moins de 2 000 mètres carrés	+0
entre 2 001 et 5 000 mètres carrés	+1
entre 5 001 et 10 000 mètres carrés	+2
entre 10 001 et 20 000 mètres carrés	+4
entre 20 001 et 40 000 mètres carrés	+6
entre 40 001 et 80 000 mètres carrés	+8
Le terrain est :	
Libre (plat et dégagé)	-4
Normal (campagne sub-urbaine)	-2
A Espace Limité (bois, rues de la conurb)	+0
A Espace Restreint (labyrinthe urbain, forêt dense)	+2
Complexe (intérieur de bâtiment)	+4
Champ magique	+ Niveau
L'intrus utilise activement un objet magique ou un sort	-1 par 2 points d'indice*
L'intrus est présent	
astralement	-1 par 2 points d'Attribut de Magie*
L'intrus est ou est accompagné par un esprit	-1 par 2 points de Puissance
L'esprit possède le pouvoir Recherche	-2
D'autres esprits patrouillent dans la même zone	-1 par esprit

*sauf en cas de Dissimulation (voir **Dissimulation d'aura**, page 74).

Obéissant à ses instructions, un esprit attaque les intrus ou prévient physiquement les forces de sécurité. En certains cas, selon le degré de sensibilité du système d'alarme, l'esprit n'a qu'à se manifester pour déclencher une alerte.

MÉTAPLANS

Il existe des mondes au-delà du plan éthéral, des niveaux de l'espace astral connus de leurs seuls habitants à l'exception des initiés ; eux seuls, entre tous les hommes, possèdent le pouvoir de se rendre sur les *métaplans*, ces plans supérieurs de l'espace astral.

Les scientifiques, les occultistes et les théoriciens de tout poil mènent une discussion acharnée sur la véritable "nature" des métaplans. Pendant ce temps, les magiciens s'y rendent sans attendre leurs conclusions. Dans le monde de **Shadowrun**, les métaplans sont des endroits réels, habités par des entités réelles. Un personnage peut y trouver la mort. Difficile de faire plus réel, non ?

Les métaplans sont au nombre de huit. Quatre correspondent aux éléments hermétiques du feu, de l'eau, de l'air et de la terre, les quatre autres aux grandes catégories des domaines naturels du chamanisme : celles de l'homme, des eaux, des vents et de la terre. Les théoriciens magiques et les représentants de diverses traditions soupçonnent que d'autres métaplans attendent d'être découverts.

En termes de jeu, les métaplans ne sont pas très différents les uns des autres. Pourtant, ce sont des classiques de la littérature magique et le "thème" d'un métaplan peut aider à broser la scène et l'atmosphère d'une quête astrale.

QUÊTE ASTRALE

A chaque fois qu'un magicien pénètre dans un métaplan, il entame une *quête astrale*. Il ne peut plus réintégrer son corps charnel avant de l'avoir menée à bien, à moins que ses blessures ne l'obligent à y renoncer.

Chaque tâche nécessitant une quête astrale doit avoir un *indice de quête*, qui n'est pas forcément connu du magicien. Il n'ignore pas l'indice des quêtes qu'il contrôle, comme par exemple l'invocation d'un grand esprit, mais ne peut pas prévoir l'indice d'une quête entreprise, disons, pour découvrir le nom secret d'un esprit indépendant.

Le but de la quête astrale est d'atteindre la *Citadelle*, le cœur du métaplan. Une fois parvenu à cet endroit, le magicien obtient ce qu'il est venu chercher.

Il est impossible de se promener entre les métaplans. Le magicien choisit de se rendre sur un métaplan précis au moment de quitter son corps ; une fois sur place, il ne peut plus changer de plan. S'il veut visiter un métaplan sans but précis à accomplir, sa quête a un indice de 1D6 et il ignore en quoi elle consiste !

GÉOGRAPHIE MÉTAPLANAIRE

Chaque métaplan présente un horizon très différent de celui des autres, et il est sujet à des fluctuations incessantes. Ils ont malgré tout une structure commune.

Un métaplan est constitué de *lieux* qui correspondent à autant d'expériences humaines. Le même lieu, en un même métaplan, visité au cours de plusieurs quêtes successives, peut apparaître complètement différent à chaque fois.

Un lieu peut être un "paysage" abstrait composé d'énergie magique, ou sembler aussi réel et aussi stable que le monde matériel ; il peut regorger de créatures de cauchemars, être totalement désert ou contenir différents êtres qui vaquent à leurs affaires ; il peut évoquer une scène historique, fantastique ou mythique.

L'apparence même du magicien varie d'un lieu à l'autre. Il combat ici sous les traits d'un chevalier médiéval, là il court pour sauver sa vie dans les rues de la conurb sous son apparence habituelle. L'espace astral est d'une infinie souplesse.

Il existe certainement beaucoup d'autres lieux à côté de ceux qui sont débattus ici, mais ils se situent au-delà de la compréhension humaine.

A chaque lieu visité, le voyageur astral doit relever une sorte de défi. Il court le risque d'être blessé ou même tué, mais s'il en sort vainqueur il peut se rapprocher de son but.

Les dégâts reçus dans un lieu peuvent être physiques ou étourdissants. Ils affectent le corps charnel aussi bien que le corps astral. Soigner le corps physique guérit aussi le corps astral ; toutefois, chaque recours aux soins magiques donne un malus de +1 à tous les tests astraux du magicien pendant le reste de sa quête.

S'il est assommé par des dégâts étourdissants, le magicien réintègre son corps, inconscient, comme s'il venait de se faire assommer dans le monde matériel. S'il reçoit une blessure fatale, il réintègre son corps et meurt de ses blessures. Ces dégâts sont aussi réels que ceux d'une balle de gros calibre. Dans les deux cas, la quête se solde par un échec.

Toutes les projections astrales dans un métaplan reproduisant ce schéma, les voyages jusqu'à ces plans sont appelés quêtes astrales. Une fois à l'intérieur d'un métaplan, le magicien s'y trouve coincé jusqu'à sa réussite ou son échec.

TESTS DE QUÊTE

Le défi relevé dans chaque lieu est résolu par un simple test. Malheureusement pour le magicien, il s'agit d'un test de Résistance aux Dégâts. Le Code de Dégâts est spécifique à chaque lieu, et le personnage y résiste non pas avec sa Constitution mais avec une Compétence ou un Attribut appropriés. Il ne peut s'aider ni de sa Réserve de Magie ni de sa Réserve Astrale, mais peut cependant utiliser les dés de sa Réserve Initiatique. Celle-ci se reconstitue à chaque fois qu'il change de lieu.

En tant que Maître de Jeu, vous êtes libre de proposer au magicien de jouer chaque scène plutôt que de les résoudre par un jet de dés. C'est une façon de procéder plus difficile et plus dangereuse pour lui, mais aussi plus satisfaisante. Au lieu d'utiliser le système aléatoire détaillé plus bas, vous pouvez même préparer une quête astrale comme un scénario complet, avec une intrigue et des rencontres adaptées. En général, sortir vainqueur d'une pareille aventure mène le magicien tout droit à la Citadelle. Mais les risques encourus peuvent être bien supérieurs à ceux du système aléatoire. Si vous résolvez une quête astrale par une aventure de votre cru, appliquez toutes les Réserves de Dés selon les règles normales. Traitez la situation et les circonstances comme si tout se déroulait vraiment.

LE GARDIEN DU SEUIL

Pour entamer une quête astrale, le magicien doit se projeter sur l'un des métaplans. Les initiés capables d'utiliser la projection astrale peuvent le faire seuls, mais les autres magiciens doivent y accéder par l'intermédiaire d'un esprit indépendant utilisant son pouvoir de Portail Astral (voir **Pouvoirs des esprits indépendants**, page 74). D'une façon ou d'une autre, le personnage parvient directement sur le métaplan, sans pouvoir faire de détour par le plan éthéral.

Des magiciens décidant de se regrouper pour entreprendre une quête peuvent se trouver chacun dans un endroit très éloigné des autres, à condition de commencer tous ensemble et avec l'intention de coopérer. Un magicien de Manhattan est capable d'accompagner un collègue de Seattle et un autre qui habite Tokyo avec la même facilité que s'ils occupaient la même pièce.

Au début, le magicien se retrouve toujours dans la même situation : flottant dans le néant obscur où vit le Gardien du Seuil. Autant s'y habituer rapidement, car toutes les quêtes astrales commencent là.

Le Gardien protège l'accès aux métaplans. Il ne s'oppose pas à l'entrée des humains, mais il aime bien s'amuser d'abord. D'après

certaines traditions, le Gardien serait la cristallisation du côté négatif ou obscur du magicien. Quoi qu'il en soit, il propose toujours une sorte de test avant de laisser le voyageur pénétrer dans le métaplan.

Le Gardien n'a pas de forme propre et préfère adopter différents aspects et attitudes d'une rencontre à l'autre. En général, il choisit une apparence appropriée à la quête ou aux circonstances qui l'entourent. Un ennemi, un être cher, un compagnon décédé sont les choix les plus prévisibles. Un Maître de Jeu imaginaire aura à cœur de glisser quelques indices concernant la quête dans l'apparence du Gardien. Attention à ne pas en dévoiler trop tout de même.

Le Gardien connaît tout sur le voyageur : chaque crime, chaque secret, sa véritable identité, son compte numéroté, etc. *Tout*. Si le magicien entreprend une quête astrale en groupe, il doit se préparer à voir le Gardien déballer tous ses petits secrets devant les corps astraux de ses collègues. Bien sûr, le Gardien ne fait pas de favoritisme et dévoile quelque chose sur chaque membre du groupe. Impossible de couper à cette séance déplaisante en se projetant séparément dans le plan astral pour se retrouver après être passé devant le Gardien. Les membres du groupe doivent commencer le voyage tous ensemble, et si l'un d'eux est renvoyé dans son corps, il ne peut pas rejoindre la quête.

Après avoir déballé le linge sale des voyageurs, le Gardien leur fait passer un test. Il choisit (enfin, *vous* choisissez) pour chaque personnage un Attribut ou une Compétence, avec lequel il doit effectuer un test de réussite contre l'indice de la quête. Pour chaque tranche de 2 succès obtenus, le personnage bénéficie temporairement d'un dé supplémentaire dans sa Réserve de Karma. Ces dés ne durent que le temps de la quête et disparaissent une fois de retour dans le monde matériel.

Si le voyageur échoue, le Gardien ricane et le renvoie dans son corps. Ne vous contentez pas d'exploiter une faiblesse du personnage, mais choisissez équitablement la Compétence ou l'Attribut en question. Le test doit avoir un rapport avec la quête astrale.

Dans de nombreuses traditions magiques, le Gardien ou quelque chose de similaire représente la nécessité de triompher d'un certain aspect de sa psyché avant de pouvoir continuer son voyage. Comment peut-on espérer réussir, si l'on est incapable de dominer ses propres influences néfastes ?

MÉTALIEUX

Les métaplans comportent plusieurs lieux bien connus des magiciens. Il pourrait en exister d'autres inaccessibles à la compréhension

humaine. Qui saurait concevoir les défis relevés par un Dragon (et tout spécialement un Grand Dragon) au cours d'une quête astrale ?

Les lieux connus sont décrits plus bas, mais ils ne sont pas les seuls. Chacun met à l'épreuve une Compétence ou un Attribut, ou peut servir de base de scénario. Vous pouvez aussi créer des emplacements spécifiques qui n'apparaîtront que dans une seule quête astrale. Si vous utilisez, au cours d'une aventure, un lieu de Beuverie dans lequel le quêteur doit survivre à un concours de vodka, vous n'êtes pas pour autant obligé de réutiliser cet endroit dans toutes vos quêtes futures.

Quand un magicien passe le Gardien du Seuil, lancez 1 dé et consultez la Table des Métalieux.

C'est en ce lieu que débute la quête astrale. Si le voyageur survit à l'épreuve, prenez note qu'il a déjà visité ce secteur, et tenez ainsi le compte de tous les lieux visités au fil de la quête.

Lancez ensuite 2 dés. En décomptant à partir de la position du personnage sur la Table des Métalieux, vous obtenez un nouveau lieu. C'est là qu'il doit se rendre. Si le résultat des dés excède le nombre de lieux restants, continuez à décompter en reprenant en haut de la Table.

Si le sort conduit le personnage à la Citadelle, il atteint directement son but. Sinon, il affronte l'épreuve du nouveau lieu et répète le processus. N'oubliez pas de tenir compte des lieux visités.

Vous pouvez aussi choisir de structurer en détail la quête astrale.

Dans ce cas, le voyageur se déplace de lieu en lieu selon ce que vous avez prévu.

Quand le résultat du tirage désigne un endroit déjà visité par le magicien, on choisit celui qui le précède immédiatement sur la Table. S'il a été visité aussi, on prend celui qui le précède, etc. Si ce processus vous entraîne au-delà du haut de la Table, reprenez à partir du bas mais *en sautant la Citadelle*, à moins que ce ne soit le dernier lieu à visiter.

Par exemple, le voyageur commence sa quête par le lieu du Combat et survit à un affrontement. Les jets de dés suivants l'envoient sur le lieu du Destin, puis sur le lieu du Charisme et encore sur le lieu du Destin. A la place du Destin, il doit donc se rendre sur le lieu du Charisme. Seulement, il y a déjà été. Le lieu du Combat, alors. Non, il l'a aussi visité. En reprenant la Table par en bas, on arrive à la Citadelle. Non. Interdit. Finalement, en remontant encore la Table, il atteint le lieu des Esprits, qu'il n'a pas encore vu et qui devient donc sa prochaine destination.

Si les tirages aléatoires envoient le personnage visiter chaque lieu de la Table sans échouer dans sa quête ni atteindre la Citadelle, il s'y rend automatiquement à son prochain déplacement.



Note : Les règles permettent à un personnage de parvenir directement à la Citadelle s'il passe une épreuve de *roleplaying* spécifiquement créée par vous. S'il ne parvient pas à s'en tirer honorablement, il passe simplement au lieu suivant.

TABLE DES MÉTALIEUX

Résultat	Lieu
1	Lieu de Combat
2	Lieu de Charisme
3	Lieu de Destin
4	Lieu de Terreur
5	Lieu de Savoir
6	Lieu de Magie
7	Lieu des Esprits
8	La Citadelle

Lieu de Combat

Le test du lieu de Combat se fait avec la meilleure Compétence de Combat au Contact du personnage. Il doit résister à un code de dégâts physiques (indice de la quête) G.

Si le combat est joué, le voyageur doit affronter un adversaire, de préférence un qui soit approprié au métaplan. Ce peut être un esprit, une créature apparemment normale ou une métacréature. Il peut même s'agir d'un humain. De toute façon, il doit le combattre.

Choisissez un adversaire ou une situation équilibrés et appropriés au magicien, et utilisez l'indice de la quête comme indice de Danger (voir **SRII**, page 85).

L'affrontement peut être un combat astral avec un esprit d'une Puissance égale à l'indice de la quête, ou bien un véritable combat mené avec des armes physiques. Dans ce cas, les sorts, Focus, etc., fonctionnent comme à l'ordinaire. Le personnage peut même utiliser la projection astrale, comme si le combat se déroulait vraiment sur le plan matériel.

Vous pouvez laisser ses armes habituelles au personnage ou décider de l'équiper à votre idée. Mais s'il possède des Focus d'armes, il les conserve sur lui. Les énergies du lieu sont sans effet contre leur "réalité".

En toute honnêteté, le combat astral est le plus fréquent lorsque le magicien part en quête tout seul. S'il est accompagné de deux samouraï des rues, le combat physique devient plus probable.

Remporter la bataille permet au personnage de se rendre directement à la Citadelle. S'il ne survit qu'à grand-peine, il passe au lieu suivant, déterminé au hasard comme d'habitude. S'il fuit le lieu du Combat, il doit malgré tout effectuer le test de quête avant de se rendre au lieu suivant.

Lieu de Charisme

Au lieu de Charisme, le voyageur doit utiliser une Compétence Sociale pour résister à des dégâts étourdissants de code (indice de quête) M.

Si la quête est jouée comme une aventure, réussir cette épreuve autorise le magicien à passer directement à la Citadelle. Le scénario implique une situation sociale, mais ça ne signifie pas un repas dominical ! Le personnage doit peut-être empêcher un lynchage, plaider pour sa vie au cours d'un procès ou prêcher un sermon. La réussite se mesure à la façon dont il résout la situation grâce au Charisme ou à une Compétence Sociale, ou en montrant son courage par une décision miséricordieuse. Interrompre un lynchage en tirant sur tout ce qui bouge n'est pas une réussite et force le personnage à passer au lieu suivant.



Si la situation dégénère, un combat peut éclater. Que le personnage gagne ou perde, il a échoué dans son épreuve et doit se rendre à un autre lieu. Mais vous pouvez en décider autrement s'il a vraiment fait le maximum. Pour échapper au combat, il doit réussir le test de quête, sans quoi la victoire devient le seul moyen de poursuivre son voyage.

Lieu de Destin

Le test de quête du lieu de Destin utilise l'Attribut de Magie du personnage (ou son Attribut d'Essence s'il n'est ni magicien ni adepte) pour résister à des dégâts étourdissants de code (indice de quête) G.

Si vous jouez l'épreuve du personnage dans ce lieu hautement mystique, le personnage doit d'une certaine façon se vaincre *lui-même*. Il peut le faire en combat, astral ou physique, ou dans un autre domaine. Par exemple, lui et son double astral doivent mener à bien une tâche, telle qu'un enchantement ou l'élaboration d'un sort, le vainqueur étant celui qui s'en tire le mieux. Le personnage peut aussi être ramené en arrière dans le temps pour empêcher ou au contraire déclencher un événement historique.

En cas de succès, il accède à la Citadelle. Sinon, il doit se rendre en un autre lieu.

Lieu de Terreur

Le test de quête du lieu de Terreur fait appel à la Volonté du personnage pour résister à des dégâts étourdissants de code (indice de quête) F.

Le personnage qui joue sa quête en ce lieu est confronté à quelque chose qu'il redoute, ou éprouve son courage d'une manière ou d'une autre. Il peut être amené à résister à la torture, nager dans des eaux agitées et infestées de requins pour se porter au secours d'un compagnon, ou démontrer sa bravoure face au danger.

S'il fuit la confrontation, il doit tout de même faire le test de quête avant de passer au lieu suivant. On n'échappe pas facilement à sa peur.

Lieu de Savoir

Le test du lieu de Savoir utilise une des Compétences de Connaissance du magicien pour résister à des dégâts physiques de code (indice de quête) M. Le domaine de connaissance doit être approprié au métaplan exploré.



Les Compétences adéquates sont :
 Feu - Théorie Magique, Théorie Militaire
 Eau - Biologie
 Air - Psychologie, Sociologie
 Terre - Sciences physiques
 Homme - Psychologie, Sociologie
 Eaux - Biologie
 Vents - Sciences Physiques, Théorie Magique
 Terre - Biologie

Si le personnage ne possède aucune d'entre elles, reportez-vous au Réseau des Compétences. Pour éviter d'obtenir des malus trop sévères, ne modifiez le seuil de réussite que de +1 au lieu de +2 pour chaque cercle traversé sur le réseau.

Si vous jouez cette épreuve, demandez au personnage de résoudre une énigme ou de remplir une tâche faisant appel à ses capacités scientifiques ou mentales. Ou alors, imaginez une épreuve faisant appel à *n'importe* quelle Compétence appropriée au métaplan. C'est plus facile pour les plans chamaniques où des Compétences de Survie, d'Escalade ou même de Pilotage peuvent être mises à contribution. La réussite permet au personnage de parvenir à la Citadelle. S'il ne réussit pas à démêler l'énigme, il n'a plus qu'à tenter sa chance au lieu suivant.

Lieu de Magie

Le test de quête du lieu de Magie fait appel à une Compétence Magique pour résister à des dégâts étourdissants (indice de quête) G. La Compétence en question dépend du but de la quête.

Invocation concerne les quêtes consacrées à l'invocation d'un grand esprit ou à la recherche du nom secret d'un esprit indépendant.

Théorie Magique est de mise lorsque la quête est une épreuve initiatique.

Tous les autres cas relèvent de la Sorcellerie.

Si vous la jouez, cette épreuve doit impliquer une certaine opération magique, par exemple l'utilisation de sorts (et donc la

Résistance au Drain) pour repousser une menace, le bannissement d'un esprit ou la conception d'une formule.

Lieu des Esprits

Sur le lieu des Esprits, le personnage doit utiliser le combat astral ou le bannissement pour vaincre un esprit du métaplan. Il n'effectue pas de test de quête. Il est, soit vainqueur, soit vaincu. Dans le premier cas, il va directement à la Citadelle.

La Puissance de l'esprit est égale à l'indice de la quête.

Si un groupe est présent, augmentez la Puissance de l'esprit de 1 point par tranche de deux participants. Si des profanes participent à la quête, vous pouvez rendre le combat physique, comme sur le lieu de Combat. L'armement moderne est alors autorisé, et le combat considéré comme un combat ordinaire dans le monde matériel.

La Citadelle

La Citadelle est le cœur de l'énergie magique du métaplan. Le personnage qui y parvient obtient l'accomplissement de sa quête. Il reçoit la connaissance, la compréhension ou le pouvoir qu'il est venu chercher, et ensuite regagne son corps.

TYPES DE QUÊTE

Pourquoi s'imposer cette agonie ? Quelles sont les récompenses d'une quête astrale ?

Affrontement spirituel

Un esprit peut être définitivement anéanti si un magicien entreprend une quête sur son métaplan d'origine pour l'affronter en combat astral au cœur de la Citadelle.

Cette règle concerne les esprits indépendants, les élémentaires liés, les alliés ou toute autre entité possédant un plan d'origine. Un personnage peut même détruire un esprit avec une Vie Cachée de cette manière. Bien sûr, il lui faut savoir où chercher (voir **Détermination du plan d'origine**, page 72). Quand le personnage

atteint la Citadelle, l'esprit apparaît et l'affronte en combat astral *jusqu'à la mort*.

Cette quête dure (indice) D6 heures.

Aura véritable

Une quête astrale autorise le magicien à voir la véritable aura d'un initié utilisant le Camouflage. L'indice de la quête est égal au grade d'initiation du magicien. Elle semble instantanée sur le plan matériel, mais le voyageur doit examiner l'aura camouflée (et savoir qu'elle est camouflée) à l'instant où il se projette vers les métaplans.

Dissimulation astrale

Différentes choses peuvent trahir le magicien sur le plan astral : Focalisateurs de Sorts, lien physique, thèse, etc. Les veilleurs peuvent aussi remonter sa piste astrale. Le magicien qui porte de tels objets dépisables peut "dissimuler" la liaison astrale en entreprenant une quête sur un métaplan de son choix. Cette technique lui permet de semer un veilleur, incapable de suivre la direction "impossible" qu'il a prise. D'autres poursuivants que les veilleurs peuvent rétablir la liaison en effectuant la même quête.

Le personnage fixe lui-même l'indice de la quête. S'il atteint la Citadelle, il y dissimule le lien astral. Si une autre personne souhaite utiliser ce lien pour remonter jusqu'à lui, elle doit entreprendre une quête de même indice sur le même métaplan. Elle peut déterminer le bon métaplan par un test de Perception comme dans le cas d'une Aura Dissimulée (voir page 74).

Le temps requis pour cette quête est de (indice) D6 heures.

Grande Invocation

Comme il est spécifié dans **Formes des esprits**, page 60, l'invocation d'un esprit sous forme majeure nécessite une quête astrale d'indice égal à sa Puissance. Le magicien accomplit cette quête après avoir terminé le rituel d'Invocation et résisté au Drain. A ce stade, il peut encore changer d'avis. Si l'Invocation est un échec, s'il a subi un Drain plus important qu'il ne prévoyait ou s'il juge finalement plus sage de ne pas trop augmenter le pouvoir de l'esprit, il n'a qu'à renoncer à sa quête. Sur le plan matériel, elle semble instantanée : le personnage se fige juste un instant après l'apparition de l'esprit, à la suite de quoi ce dernier développe sa forme majeure, à moins que le magicien ne s'écroule, blessé et inconscient, tandis que l'esprit (toujours sous forme physique) devient incontrôlé.

Initiation

Une quête astrale peut servir d'épreuve initiatique (voir **Épreuves**, page 37). Les chamans doivent entreprendre ce genre de quête sur le métaplan d'origine de leur totem. Les totems urbains proviennent tous du métaplan de l'homme.

Les mages doivent accomplir cette quête sur les quatre plans hermétiques. S'ils échouent sur un métaplan, ils ne recommencent que cette partie de leur quête. Par exemple, si un mage réussit sa quête sur le métaplan du feu, mais échoue sur le métaplan de l'eau, il n'a pas besoin de recommencer la quête du feu.

Dans le cas d'une quête initiatique, l'indice est fixé au double du grade désiré.

Ces quêtes se déroulent tandis que le magicien est plongé dans une transe profonde et que son esprit peut voyager très loin. Sur le plan matériel, il s'écoule pendant autant de jours que l'indice de la quête.

Nom secret

Un personnage peut entreprendre une quête astrale pour apprendre le nom secret d'un esprit indépendant (voir **Noms secrets**, page 72). L'indice de la quête est égal à la Puissance de l'esprit. Cette quête dure (indice) D6 heures sur le plan matériel.

Sagesse

Un magicien peut apprendre certains sorts grâce à une quête astrale sur le métaplan approprié.

Les mages doivent se rendre sur les métaplans de l'élément qui gouverne la Catégorie du sort :

- Feu - Sorts de Combat
- Eau - Sorts d'Illusion
- Air - Sorts de Détection
- Terre - Sorts de Manipulation

Les mages ne peuvent pas apprendre un sort de Santé par une quête astrale.

Les chamans peuvent se projeter sur le métaplan d'origine de leur totem et apprendre n'importe quel sort pour lequel ils bénéficient de Modificateurs Totémiques.

La quête peut aussi être entreprise pour obtenir l'intuition d'une formule concernant n'importe quelle Compétence Magique. Dans ce cas, le magicien choisit l'indice de la quête. Après l'avoir menée à bien, il reçoit un nombre de dés supplémentaires égal à l'indice de la quête pour concevoir sa formule. Par exemple, un magicien possédant la Compétence Théorie Magie 5 entreprend une quête d'indice 3. En cas de succès, il pourra utiliser 8 dés à un certain stade de l'élaboration d'une formule (de sort, de Focus, d'allié, etc.).

Les chamans accomplissent cette quête sur le plan d'origine de leur totem. La nature de la formule importe peu. Le totem imprègne toute leur vision de la magie.

Les mages effectuent cette quête sur le métaplan hermétique le plus approprié au but de la formule. Ce peut être le métaplan gouvernant la Catégorie du sort conçu, ou le plan d'origine de l'allié qu'ils veulent invoquer. Pour les formules qui ne correspondent à aucun élément en particulier (Focus d'Armes, Focus de Pouvoir, etc.), choisissez un élément au hasard, en fonction de l'influence des astres ou autre champ universel similaire.

L'indice de la quête est égal à la Puissance à laquelle le magicien apprend le sort. Sur le plan matériel, elle dure (indice) D6 heures.


DURÉE DE LA QUÊTE

Les quêtes astrales nécessitent fréquemment un temps très supérieur à l'indice d'Essence du magicien, en heures. N'oubliez pas que, d'ordinaire, un magicien "perd" 1 point d'Essence par heure passée dans l'espace astral. Eh bien, ce n'est pas le cas lorsqu'il est en train d'accomplir une quête astrale sur un métaplan. C'est comme qui dirait un sacré coup de chance, non ?



LES MENACES MAGIQUES

Je veux bien affronter des tarés du flingue, des samouraïs, des psycho BTL avec des hachoirs, tout ce que tu veux. Mais crois-moi, mec, il n'y a pas assez de nuyens dans tout Zurich-Orbital pour me faire affronter une nouvelle fois ces cinglés de toxiques.
- Un samouraï des rues anonyme -

ui a jamais prétendu que nous devions tout comprendre ? L'homme a toujours eu peur de ce qui lui échappait, et l'ignorance a causé certaines des pires tragédies de l'histoire. Pour l'incompris, l'ignorance est funeste.

Mais n'existe-t-il pas des choses en dehors de notre portée ? L'esprit limité de l'homme peut-il espérer appréhender ce qui provient de la trame même de l'espace astral ? Que peut penser une telle entité ? Pourquoi pense-t-elle ? Pourquoi fait-elle ces choses qui nous apparaissent si moralement condamnables ?

Est-elle maléfique ? Ou simplement étrangère ?



CRÉATURES TOXIQUES

Les créatures toxiques sont des menaces magiques représentées par deux types de magiciens PNJ et les esprits qu'ils invoquent : les chamans/esprits toxiques et les chamans/esprits insectes. Il ne s'agit pas vraiment de "classes de personnages", mais d'un compromis entre les créatures et les contacts/archétypes. Certains peuvent faire des choses interdites à un magicien "normal," par exemple, manipuler une énergie qui tuerait ou rendrait fou n'importe quel homme ordinaire. En fait, certains chamans qui sont aujourd'hui des menaces magiques ont commencé leur carrière en tant que magicien parfaitement respectable, aux pouvoirs et aux capacités "normales". Et ensuite... Qui peut expliquer ce qui s'est passé ? Peut-être le magicien a-t-il subi un traumatisme laissant son esprit grand ouvert à certaines forces inquiétantes, à moins que dans son arrogance, il n'ait tenté un rituel pour obtenir des pouvoirs interdits. Quoi qu'il en soit, ce qui lui est arrivé lui a fait perdre une partie de son humanité.

Les caractéristiques particulières aux menaces magiques s'ajoutent aux formidables capacités d'un magicien. Les menaces restent des magiciens aptes à lancer des sorts, pratiquer l'enchantement, passer une initiation et autres opérations magiques. N'en lancez pas trop sur la piste de vos joueurs, sans quoi l'aventure risque de s'achever tragiquement dans un carnage sans grand intérêt.

CHAMANS TOXIQUES

La création des chamans toxiques est peut-être une tragédie, mais ils sont très actifs et font de remarquables méchants dans un scénario.

Le type le plus commun est le Vengeur qui, pour une raison ou pour une autre, s'est retourné contre l'humanité en voyant les ravages occasionnés à la planète. Un Vengeur typique tiendrait le discours suivant : "Je traquerai et anéantirai jusqu'au bout cette race pernicieuse qu'est l'homme. Et quand il ne restera plus que moi, je m'anéantirai avec joie. Ainsi la Grande Mère, libérée du cancer de l'humanité, pourra-t-Elle enfin soigner Ses blessures."

Certains chamans toxiques se complaisent dans la pollution, aggravant la situation pour augmenter leur pouvoir. Il n'y a pas grand-chose à dire en leur faveur, si ce n'est qu'ils font d'excellents méchants. On les appellent les Empoisonneurs.

Les chamans toxiques de n'importe quel type sont des êtres solitaires, poussés par la haine de leurs semblables et le dégoût de soi. Les Vengeurs peuvent former une alliance temporaire avec un groupe tel que Greenwar ou le gouvernement d'Amazonie. Un Empoisonneur peut coopérer avec une corpo désireuse de saboter un projet de préservation de l'environnement tout en adoptant une position officielle favorable. Une corpo ou un groupe peut l'engager pour faire le sale boulot. De toute façon, la loyauté d'un chaman toxique reste très superficielle.

Selon la rumeur, les forces frontalières amazoniennes compteraient dans leurs rangs une cabale de Vengeurs hantant les zones forestières les plus abîmées. Ils y mèneraient des opérations terroristes, à la fois magiques et militaires, contre tous ceux qui menacent l'écologie fragile de la forêt vierge. Pendant ce temps, les magiciens "normaux" d'Amazonie travaillent d'arrache-pied à la restauration et à l'expansion de l'habitat forestier.

Certains pourraient être tentés de penser que les chamans toxiques ne sont pas si fous que cela. Mais n'oubliez pas qu'ils n'ont aucune compassion. Ils frappent impitoyablement tous ceux qu'ils perçoivent comme des ennemis de la Terre, condamnant souvent des communautés entières à la mort pour le crime d'un seul individu. Parmi les incidents les plus connus, on peut citer

l'affaire de cette famille de paysans qui tirait sa maigre subsistance d'un terrain exsangue en bordure de la forêt vierge, horriblement massacrée par la magie ; et le cas du négociant qui avait déversé secrètement du pétrole dans la forêt, provoquant ainsi le massacre de tout son village la nuit suivante. En fait, des rapports font même mention d'attaques magiques portées contre des tribus amazoniennes accusées par les chamans toxiques d'employer une "technologie inadéquate" à l'intérieur des frontières. Les Vengeurs sont réputés pour leur réaction intolérante et meurtrière à tout ce qui, selon eux, menace l'environnement. Les humains sont perçus comme des parasites à la surface du globe. Aussi longtemps qu'ils se tiennent tranquille, ils peuvent continuer à vivre. Dès lors qu'ils menacent leur hôte, ils doivent être exterminés.

Les Empoisonneurs peuvent, eux aussi, former des groupes, mais c'est plus rare. Leur action n'en est pas moins efficace. Selon les rumeurs qui circulent dans le milieu des magiciens, des indices relevés lors d'un récent désastre en Pennsylvanie - où le feu a ravagé une demi-douzaine de mines de charbon, provoquant la mort d'une centaine de personnes par effondrement et inhalation de fumée toxique dans les villes de la région - orienteraient clairement l'enquête sur la piste d'un Empoisonneur.

TOTEMS TOXIQUES

Un chaman toxique choisit un totem tout comme un chaman ordinaire. Les Vengeurs choisissent généralement des totems sauvages, alors que les Empoisonneurs préfèrent les totems urbains. Ceci ne prétend pas représenter un jugement moral porté sur les mérites relatifs des totems, mais reflète plutôt la psychologie des deux types de chamans toxiques. Ils tirent tous les bénéfices ordinaires de la tradition chamanique et doivent se plier aux restrictions de leur totem, qu'ils détournent cependant à leurs propres fins. Un chaman toxique Aigle, par exemple, considère les pollueurs comme l'incarnation suprême du mal. Leur destruction devient pour lui un devoir sacré.

Les Empoisonneurs lisent le caractère de leur totem à l'envers. Un Empoisonneur Chien se comporte comme un enragé aux babines écumantes, un farouche ennemi de l'humanité qui s'en prend à ceux qu'il devrait normalement protéger.

ESPRITS TOXIQUES

Les chamans ordinaires ne peuvent pas invoquer d'esprits de la nature à partir d'un domaine trop pollué (voir le paragraphe suivant, **Domaines toxiques**). Devinez qui peut y arriver ? Gagné. Un esprit toxique ne peut être invoqué ou contrôlé que par un chaman toxique. Un autre magicien peut le bannir, mais s'il le "vole" au chaman toxique (voir **Lutte pour le contrôle d'un esprit**, **SRII** page 143), il ne fait que lui rendre son indépendance.

Il existe des esprits toxiques indépendants, et c'est une très, très mauvaise nouvelle. En plus des pouvoirs ordinaires des esprits indépendants, ces entités peuvent ajouter leur Énergie Spirituelle à l'indice de Danger d'un chaman toxique. Si cet allié humain parvient à accroître son indice de Danger (voir **Indice de Danger**, page 101), l'Énergie Spirituelle de l'esprit toxique croît également. En revanche, si le magicien échoue dans son entreprise et perd de son indice de Danger, l'Énergie Spirituelle de l'esprit diminue d'autant. Les chamans qui font perdre trop de points à leurs maîtres sont mis sur la touche dans de grandes souffrances.

Les esprits toxiques sont des êtres tortueux et infirmes, pervers par la pollution de leur domaine. Leur nature apparaît immédiatement aux yeux d'un examinateur astral. Le test d'Invocation et de Résistance au Drain du chaman est basé sur la Puissance qu'il alloue à l'invocation. Mais la Puissance effective de l'esprit invoqué est augmentée par le champ magique de l'endroit, d'un montant proportionnel à son niveau de pollution (voir **Champs magiques**, page 83). Affronter un esprit toxique sur son propre terrain n'est vraiment pas une bonne idée.

Et ce terrain peut bouger. Un chaman toxique peut invoquer un esprit et l'envoyer, sous sa forme physique, en dehors de son domaine. Si vous êtes poursuivi par un esprit toxique invoqué dans un terrain vague des Barrens (esprit des Cités), vous ne lui échapperez pas en vous réfugiant dans un immeuble (pourant domaine des esprits du foyer). La chose peut vous suivre jusque là, et n'importe où.

DOMAINES TOXIQUES

Un fleuve charriant une demi-douzaine de produits chimiques mortels ; une forêt où les déchets toxiques s'insinuent dans le sol, tuant les arbres sur place ; une usine abandonnée, cimetière de béton où rouillent doucement les machines et les cuves immobiles, sans rien pour rappeler l'activité humaine ; tous ces endroits sont des domaines toxiques. Ce sont des lieux où la nature a été détournée, violée, ou déformée et embaumée sous le plastique et le béton.

Les esprits de la nature de ces endroits, pervertis par la pollution de leur domaine, ne peuvent pas être invoqués par un chaman sain d'esprit. Un chaman fou est une autre affaire, comme indiqué plus haut dans **Chamans toxiques**.

La question de la toxicité ne pose pas de problème avec les domaines naturels, mais les esprits de l'homme soulèvent une difficulté. S'il ne s'agissait que de pollution, toutes les villes seraient des domaines toxiques. Or, ce n'est pas le cas. A la différence des autres esprits de la nature, les esprits de l'homme ne sont pas liés tant à l'environnement qu'à l'homme.

Les esprits de l'homme abondent partout où fleurit l'amour, la liberté et l'énergie des hommes. Même dans l'enfer des Barrens, ces qualités existent. Les esprits de l'homme ne deviennent toxiques que dans deux cas extrêmes : quand la misère, la pauvreté et la cruauté réduisent l'humanité au désespoir ; ou quand l'humanité est pervertie par la discipline, la répression ou la négation de la vie, quel que soit le degré de confort matériel.

Le premier cas est illustré par les grands bidonvilles urbains où les gens vivent sans espoir, sans but, sans rien pour affronter la grisaille au quotidien. Les zones contaminées, ravagées par la famine ou par une catastrophe naturelle, entrent aussi dans cette catégorie. Et aucun chaman n'a jamais réussi à invoquer un esprit sain sur le site d'un ancien camp de la mort, que ce soit à Auschwitz, au Cambodge ou à Abilène.

Le second cas correspond admirablement à la plupart des installations corporatistes : environnement artificiel, asphyxié par le

béton et l'asphalte, stérilisé et peuplé d'esclaves lobotomisés et dociles.

Les pouvoirs du mage hermétique sont indifférents aux passions des hommes. Les élémentaires ne ressentent rien face à la misère humaine. Les esprits chamaniques, en revanche, vibrent avec la source de leur création, qu'il s'agisse de l'énergie vitale d'un domaine ordinaire ou du poison insidieux d'un domaine toxique. Aucun chaman sain d'esprit ne peut traiter impunément avec ce dernier.

CHAMANS INSECTES

Les règles de **SRII** (page 123) précisent que les totems insectes sont plutôt rares. C'est vrai dans la plupart des cultures chamaniques. Certaines sociétés ont beau considérer les insectes comme des "animaux de pouvoir", le chaman insecte reste toujours un être en marge. Pour ces cultures, les insectes ne sont pas intrinsèquement mauvais. En fait, certains sont même de toute évidence bénéfiques. Mais si tous les esprits insectes ne sont pas nécessairement maléfiques, ils constituent néanmoins une forme d'existence étrangère.

Bien qu'un chaman insecte puisse s'intéresser aux affaires des hommes, presque tous s'en tiennent à l'écart. Ils sont en contact avec des pouvoirs naturels qui n'effleurent même pas notre conscience. La quête astrale d'un chaman insecte rendrait probablement cinglé n'importe quel autre magicien que lui.

En certains cas, un chaman contacte le totem insecte dans le but de détourner ses pouvoirs à ses propres fins. Il peut réussir un temps ; mais toujours, la nature étrangère du totem finit par prendre le dessus. Le chaman voit ses plans devenir de plus en plus obscurs, voire inutiles, à ses yeux comme à ceux des autres. Finalement, il devient un simple outil entre les mains du pouvoir qu'il espérait manipuler.

La mentalité du Nid de certains totems insectes pousse leurs adeptes à rechercher la nourriture, la sécurité et l'expansion du Nid. En menant à bien diverses tâches en ce sens, un chaman insecte peut augmenter son indice de Danger en même temps qu'il améliore son confort matériel (voir **Indice de Danger**, page 101).

LE NID

Les quatre principaux totems basés sur le principe du Nid sont Fourmi, Mouche, Termite et Guêpe. Ils diffèrent en plusieurs points, mais la structure du Nid leur donne une certaine similitude. Tous travaillent à sa croissance et préparent la venue de la



reine. Une fois la reine présente, sa sécurité devient leur première préoccupation, car ce n'est qu'à travers elle que le Nid peut se développer.

Ironie du sort, un Nid doit être fondé par un chaman humain. Certains supposent que la frontière entre le monde physique et l'origine des esprits insectes (peut-être leur propre métaplan) leur est infranchissable et qu'ils ont besoin d'être appelés par un occupant du monde physique. La façon dont ils gagnent ce monde semblent confirmer cette théorie.

Les esprits insectes rencontrent apparemment des difficultés à exister dans le monde physique sous leur vraie forme. La plupart d'entre eux ont besoin d'occuper un corps d'accueil. Seuls les plus puissants parviennent à s'en affranchir et à se matérialiser dans le monde physique.

Les esprits du Nid sont de deux types. Les *ouvriers* accomplissent le travail de force. Les *soldats* protègent le Nid et la reine. Les ouvriers comme les soldats sont, soit des esprits véritables ayant une forme physique et astrale, soit des esprits sous forme charnelle qui fusionnent de façon définitive avec leur corps d'accueil et deviennent un amalgame d'esprit et de chair.

Avant d'avoir invoqué l'esprit reine, le chaman insecte ne peut pas contrôler un nombre d'ouvriers et de soldats supérieur à 10 fois son indice de Danger. Le total de leurs points de Puissance ne peut pas dépasser la somme de l'indice de Magie du chaman plus 5 fois son indice de Danger. Les esprits sous forme charnelle n'entrent pas dans ces calculs. Tous les esprits sont loyaux envers le chaman et agissent conformément à ses ordres, sauf indication contraire émanant de la reine en personne.

Une fois invoquée et présente, la reine peut augmenter l'indice de Danger effectif du chaman pour lui permettre de contrôler davantage d'esprits. Si, par la suite, elle utilise directement son Énergie Spirituelle pour augmenter sa propre Puissance, le chaman doit déduire ce bonus de son indice de Danger. La reine se comporte comme un esprit indépendant et se conforme aux règles correspondantes (voir **Esprits indépendants**, pages 71-77). Remarquez bien que tant qu'elle reste soumise au chaman, elle n'est pas véritablement indépendante et ne possède ni les pouvoirs ni les capacités des esprits indépendants, à l'exception de l'Énergie Spirituelle (voir **Esprits indépendants**, page 71).

En travaillant de concert, le chaman et la reine peuvent invoquer des esprits pour un total de points de Puissance égal à la Puissance de la reine, plus l'Attribut de Magie du chaman et son indice de Danger non modifié. Pour ce calcul, un esprit soldat vaut le double de ses points de Puissance.

Le nombre maximum d'esprits véritables présents dans un Nid est égal à la Puissance de la reine multipliée par l'Attribut de Constitution du chaman en ce qui concerne les soldats, et à la Puissance de la reine multipliée par 10 et par l'Attribut de Volonté du chaman pour les ouvriers.

La reine et le chaman luttent constamment pour l'équilibre des forces. La reine réclame des sacrifices de points de Danger pour augmenter son Énergie Spirituelle, au rythme d'un point d'Énergie pour 2 points d'indice de Danger. Dans le même temps, le chaman tente d'améliorer son indice de Danger pour conserver un certain nombre d'insectes sous son contrôle direct et préserver son pouvoir personnel.

INVOCATION D'ESPRITS INSECTES

Un chaman insecte peut invoquer un esprit insecte dans n'importe quel domaine où l'on trouve des insectes, c'est-à-dire à peu près n'importe où. Quel que soit le domaine, le chaman peut choisir d'invoquer un soldat, un ouvrier ou une reine (cette règle est sujette à des variations en fonction du type d'esprit précis. Les différentes possibilités seront examinées plus bas).

Pour l'invocation d'un ouvrier ou d'un soldat, le magicien suit la procédure habituelle, voir **SRII**, page 139. Dans le cas d'une reine,

il doit se conformer aux règles suivantes comme à celles qui régissent l'invocation d'un esprit sous sa Forme Majeure (voir **Forme majeure**, page 60). Cela veut-il dire que le chaman doit être initié pour invoquer une reine ? C'est exactement ça. Et parce qu'il s'agira sans doute d'une auto-initiation, il devra concevoir toute une série de plans machiavéliques pour acquérir le Karma nécessaire. Si un PNJ n'a pas de Karma, faites-lui sacrifier des points de son indice de Danger à la place (n'hésitez pas à pratiquer les modifications ou augmentations nécessaires pour que votre PNJ fasse un bon élément de scénario).

Une fois invoqué, l'esprit insecte traverse une phase d'incubation dans un corps d'accueil humain. La métamorphose s'opère en un nombre de semaines égal à la Puissance de l'esprit. L'écart séparant la Volonté du corps d'accueil et la Puissance de l'esprit conditionne le degré de transformation. Une reine se manifeste toujours sous sa forme véritable. Un ouvrier sous forme charnelle apparaît comme un horrible compromis entre le corps humain et l'aspect insectoïde. Quant au soldat, il peut recouvrir des formes très diverses.

Pour déterminer le degré de la métamorphose d'un ouvrier ou d'un soldat, faites un test d'Opposition (**SRII**, page 214) entre la Volonté du corps d'accueil et le double de la Puissance de l'esprit. Si une reine a participé au processus d'invocation, ajoutez +2 au seuil de réussite du corps d'accueil. Consultez ensuite la Table ci-dessous.

Succès résultat

0/La reine obtient davantage de succès	Le corps d'accueil est détruit et il en sort un esprit sous sa forme véritable.
1-2	Le corps d'accueil acquiert une ressemblance prononcée avec la forme véritable, il change de masse et d'aspect, gagne quelques membres supplémentaires, etc. Il est devenu une forme charnelle.
3	Le corps d'accueil acquiert certaines caractéristiques de la forme véritable, telle qu'une carapace chitineuse, des yeux à facettes, des membres supplémentaires à l'état embryonnaire, etc. Il est devenu une forme charnelle.
4	Le corps d'accueil ne se rapproche que partiellement de la forme véritable. Il est devenu une forme charnelle.
5+	Le corps d'accueil conserve son apparence initiale et obtient le pouvoir de Dissimulation d'Aura des esprits indépendants. Il ne s'agit cependant pas d'un esprit indépendant, mais d'une forme charnelle placée sous le contrôle de la reine ou du chaman. L'esprit peut accéder à la mémoire du corps d'accueil et imiter son comportement. Un esprit ouvrier profite rarement de cette opportunité.

FORME CHARNELLE DES ESPRITS INSECTES

Un esprit sous forme charnelle est un croisement insolite entre le corps humain et l'apparence insectoïde de l'esprit. Le degré de métamorphose du soldat sous forme charnelle varie entre ces deux pôles. L'ouvrier sous forme charnelle se transforme toujours en créature semi-insectoïde.

La volonté de l'esprit insecte dévore invariablement celle du corps d'accueil. Les esprits sous forme charnelle sont des créatures duelles.



Ouvrier sous forme charnelle

Les Attributs Physiques de l'ouvrier sont inférieurs de 1 point à ceux du corps d'accueil. Ses Attributs Mentaux restent les mêmes que ceux de sa forme véritable.

Les ouvriers sous forme charnelle ont le pouvoir de Compétence (voir page suivante, **Pouvoirs spéciaux**) et la faiblesse Sens Réduit (vue). Ceux qui possèdent le pouvoir Sens Accrus (odorat) acquièrent une Vulnérabilité aux insecticides.

Soldat sous forme charnelle

Les Attributs Physiques du soldat sont ceux du corps d'accueil augmentés par son indice de Puissance. Ses Attributs Mentaux restent les mêmes que ceux de sa forme véritable.

Les soldats sous forme charnelle ne possèdent pas les pouvoirs Sens Accrus (odorat), Toucher Paralysant ni Venin. Ils perdent également leur faiblesse Sens Réduit (vue) et leur Vulnérabilité (insecticides). Ils n'ont pas de protection naturelle, bien qu'ils puissent porter une armure, si le chaman ou la reine l'exige.

FORME VÉRITABLE DES ESPRITS INSECTES

L'esprit insecte dans sa forme véritable a la possibilité d'opérer sous forme astrale dans l'espace astral, et sous forme physique dans le monde matériel. Ses indices d'Attributs ne sont jamais inférieurs à 1.

ESPRIT REINE

C'est l'esprit reine qui apporte au chaman la clef de son pouvoir. Avant même son invocation, la reine est déjà le focus de sa magie, son totem personnel. Une fois manifestée dans le monde physique, elle renâcle à servir le chaman et tente presque immédiatement de retrouver son indépendance. En plus des opportunités habituelles, la reine peut tenter de secouer le joug de la même

façon qu'un allié (voir **Alliés**, page 63) et faire une nouvelle tentative à chaque modification de l'indice de Danger du chaman. La reine et le chaman étant finalement des PNJ, le Maître de Jeu décide de la rendre indépendante dès qu'il estime que cela peut servir l'aventure.

La reine travaille à renforcer et à protéger son Nid sur Terre, comme à étendre son influence. Elle peut adopter la méthode directe et brutale et faire venir toujours plus d'esprits, pour posséder toujours davantage d'humains et accroître son territoire ; ou elle peut choisir des moyens plus subtils, impliquant l'usage de substances coercitives, la recherche du pouvoir politique ou financier, etc.

Le chaman initial (ou un remplaçant plus docile) fait office d'intermédiaire entre le Nid et le monde extérieur.

La reine est plus grande qu'un homme et mesure, en général, entre quatre et six mètres de long.

Un chaman insecte ne peut invoquer qu'une seule reine. Si elle est bannie ou détruite, tous ses pouvoirs s'envolent avec elle et sont perdus à jamais. Si elle est désagrégée, le chaman ne bénéficie plus du bonus à son indice de Danger que son Énergie Spirituelle lui procurait. Il perd ainsi le contrôle d'un certain nombre de ses esprits et ce, jusqu'au retour de sa reine.

Si la reine devient indépendante, le chaman ne conserve que les pouvoirs qu'elle veut bien lui concéder. En cas d'alliance entre les deux, la reine peut lui accorder un bonus à son indice de Danger égal à son Énergie Spirituelle. Comme dans le cas des esprits toxiques (voir **Esprits toxiques**, page 94), l'Énergie Spirituelle est directement liée aux fluctuations de l'indice de Danger du chaman.

Le chaman insecte n'est pas obligé d'invoquer une reine, mais ses pouvoirs atteignent rapidement un plafond sans sa présence active sur le plan matériel.

Pouvoirs spéciaux

Les esprits insectes ont accès à certains pouvoirs spéciaux, concentrés essentiellement chez la reine. Celle-ci possède également les pouvoirs standards décrits dans les règles de base de Shadowrun.

Compétence

Lors de son invocation, un ouvrier peut se voir attribuer une Compétence Construction/Réparation non magique ou toute autre Compétence similaire, au choix du chaman. Cette Compétence a un indice égal à la Puissance de l'ouvrier.

Compulsion

La reine peut produire un large éventail de phéromones déclenchant une attirance irrésistible chez l'être humain. Toute personne sentant ces essences est immédiatement affectée. L'odeur agit jusqu'à une distance, en mètre, égale à la Puissance de la reine. Elle peut également sécréter des phéromones pouvant être mêlées à une boisson ou un aliment, produisant une drogue qui peut être mélangée à d'autres substances.

Contrôle Animalier (Insectes)

La reine peut commander à une nuée d'insectes de rassembler des informations, d'attaquer en masse (avec des conséquences mortelles dans le cas d'un essaim de guêpes), etc.

Invocation

L'invocation se déroule conformément aux règles détaillées précédemment, nécessitant un test de réussite à la fois de la part de l'esprit et du corps d'accueil. Si ce dernier appartient à un PJ ou à un PNJ important, faites un test d'Opposition entre la Puissance de la reine et la Volonté du personnage, chacun avec un seuil de réussite de 6 (oui, le personnage peut utiliser son Karma ; et plutôt deux fois qu'une). La reine reçoit un malus de +1 au seuil de réussite pour chaque point d'Essence perdu par le personnage. Si elle obtient moins de succès que le personnage, elle échoue et le corps échappe à la possession par l'esprit insecte.

Si la reine est détruite ou désagrégée, tous ses ouvriers et soldats sont anéantis, qu'ils aient été invoqués par elle ou par le chaman. Les humains possédés meurent également.

Les esprits insectes peuvent être bannis ou détruits, mais tous ceux qui sont sous leur forme véritable, y compris la reine, résistent avec le double de leur Puissance. Si l'esprit est vaincu, le corps d'accueil meurt. Une fois l'incubation initiale entamée, il n'existe plus aucun moyen de sauver la personne possédée (quoique le Maître de Jeu puisse en décider autrement).

ESPRITS INSECTES A NID

La partie suivante décrit les principaux aspects des esprits insectes. Les statistiques et les pouvoirs correspondent à la forme véritable.

Esprits fourmis

Créatures particulièrement sociales, les esprits fourmis d'un même Nid font preuve d'une coopération exceptionnelle. Une fourmilière comporte de nombreuses ouvrières et soldats, et une seule reine. Leur instinct de défense du territoire provoque souvent des rivalités intenses entre les Nids.

Les esprits fourmis sont des bâtisseurs ; ils construisent des réseaux de tunnels sur plusieurs étages, véritables labyrinthes défiant toute logique humaine. Ils sont souvent propres, calmes et ordonnés, et installent généralement leurs fourmilières en sous-sol, dans un espace qu'ils adaptent ou creusent de leurs mains.

Les esprits fourmis travaillent rarement seuls. La reine ou le chaman préfèrent les envoyer en groupe quand ils leur confient une mission. Quand la subtilité devient nécessaire (et que le

chaman parvient à convaincre la reine qu'envoyer une armée ferait plus de mal que de bien), les esprits fourmis forment des petits groupes de deux à quatre entités.

Fourmi soldat

Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaque
P+1/P	(P+4)x4	P+4	-	P	2	(P)A	Px2*	(For)M ou Spécial

*Reçoit un bonus de +20 à l'Initiative dans l'espace astral et +10 sous forme physique

Pouvoirs : Sens Accru (Odorat), Toucher Paralysant, Venin

Faiblesses : Sens Réduit (Vue), Vulnérabilité (Insecticides)

Fourmi ouvrière

Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaque
P-2/P-3	Px3	P+2	-	P-2	1	(P)A	3*	Aucune

*Reçoit un bonus de +20 à l'Initiative dans l'espace astral et +10 sous forme physique

Pouvoirs : Sens Accru (Odorat), Compétence

Faiblesses : Sens Réduit (Vue), Vulnérabilité (Insecticides)

Reine fourmi

Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaque
P+5/P	(P+6)x5	P+6	P	P	P	(P)A	Px3*	(For)G ou Spécial

*Reçoit un bonus de +20 à l'Initiative dans l'espace astral et +10 sous forme physique

Pouvoirs : Compulsion, Contrôle Animalier (Fourmis), Immunité (Armes Normales), Invocation, Peur, Sens Accru (Odorat), Toucher Paralysant, Venin

Faiblesses : Sens Réduit (Vue), Vulnérabilité (Insecticides)

Esprits guêpes

Les esprits guêpes n'ont pas de système de castes, et plusieurs femelles peuvent vivre dans un même Nid. Seule la reine arrive à maturité sexuelle. Les mâles ont l'instinct du territoire et ne montrent pas beaucoup d'intelligence. Les femelles sont plus rusées, tout particulièrement la reine en période de ponte. Elle dépose ses



œufs dans un corps d'accueil, paralysé au préalable par une toxine qu'elle sécrète. Cette opération se déroule généralement au cours d'une séance d'invocation. A l'éclosion, les larves se fondent dans le corps d'accueil pour créer une forme charnelle ou se nourrissent du corps et en sortent sous leur forme véritable.

Les Nids d'esprits guêpes sont des structures complexes, mais très inférieures en taille à ceux des autres esprits insectes. Ils entassent beaucoup plus d'esprits dans un espace plus petit. Les Nids d'esprits guêpes sont construits en hauteur, souvent à l'air libre ou dans les derniers étages des immeubles.

Guêpe mâle

Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaque
P/P-1	(P+4)x4	P+3	-	P-1	1	(P)A	Px2*	(For)M ou Spécial

*Reçoit un bonus de +20 à l'Initiative dans l'espace astral et +10 sous forme physique

Pouvoirs : Sens Accru (Odorat), Toucher Paralysant, Venin

Faiblesses : Sens Réduit (Vue), Vulnérabilité (Insecticides)

Guêpe femelle

Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaque
P+1/P-1	(P+4)x4	P+4	-	P	2	(P)A	Px2*	Spécial

*Reçoit un bonus de +20 à l'Initiative dans l'espace astral et +10 sous forme physique

Pouvoirs : Sens Accru (Odorat), Toucher Paralysant, Venin

Faiblesses : Sens Réduit (Vue), Vulnérabilité (Insecticides)

Reine guêpe

Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaque
P+4/P	(P+5)x5	P+5	P	P	P	(P)A	Px3*	(For)G ou Spécial

*Reçoit un bonus de +20 à l'Initiative dans l'espace astral et +10 sous forme physique

Pouvoirs : Compulsion, Contrôle Animalier (Guêpes), Immunité (Armes Normales), Invocation, Peur, Sens Accru (Odorat), Toucher Paralysant, Venin

Faiblesses : Sens Réduit (Vue), Vulnérabilité (Insecticides)

Esprits mouches

Les esprits mouches possèdent un genre de Nid, mais à la différence des fourmis ou des termites, ils n'ont pas de système de castes. A l'exception de la reine, tous les membres du Nid sont des mâles. Les mâles remplissent à la fois les tâches d'ouvrier et de soldat, mais dans les deux cas ils se montrent moins efficaces que les fourmis.

Les Nids d'esprits mouches sont un capharnaüm indescriptible de bruits et d'odeurs, dominé par la puanteur des déjections. Les esprits mouches peuvent installer leur Nid n'importe où, mais préfèrent les bâtiments délabrés et autres ruines.

Mouche mâle

Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaque
P/P-2	(P+1)x4	P+2	-	P-1	1	(P)A	Px2*	(For)M ou Spécial

*Reçoit un bonus de +20 à l'Initiative dans l'espace astral et +10 sous forme physique

Pouvoirs : Sens Accru (Odorat), Venin

Faiblesses : Sens Réduit (Vue), Vulnérabilité (Insecticides)

Reine mouche

Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaque
P+4/P	(P+4)x5	P+4	P	P	P	(P)A	Px3*	(For)G ou Spécial

*Reçoit un bonus de +20 à l'Initiative dans l'espace astral et +10 sous forme physique

Pouvoirs : Compulsion, Contrôle Animalier (Mouches), Immunité (Armes Normales), Invocation, Peur, Sens Accru (Odorat), Venin

Faiblesses : Sens Réduit (Vue), Vulnérabilité (Insecticides)

Esprits termites

Les esprits termites adoptent un système de castes similaire à celui des esprits fourmis, composé d'ouvriers, de soldats et d'une reine. Créatures fousseuses, les termites ouvriers construisent des termitières en mélangeant du sable à leur salive, produisant ainsi un matériau à durcissement rapide, aussi dur que du béton. Bien que leur ambition territoriale soit moins vive que celle des fourmis, ils combattent farouchement pour la protection de leur territoire.

Les termitières sont construites en surface, généralement dissimulées à l'intérieur d'un bâtiment abandonné pour éviter d'attirer l'attention, à moins qu'elles ne se trouvent dans un endroit isolé. L'intérieur propre et méticuleux des termitières évoque fortement les fourmilières. Par contre, les environs immédiats portent la marque de la présence des esprits termites : déchets divers et destruction aveugle.

Termite soldat

Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaque
P+1/P	(P+4)x4	P+5	-	P	2	(P)A	Px2*	(For)M ou Spécial

*Reçoit un bonus de +20 à l'Initiative dans l'espace astral et +10 sous forme physique

Pouvoirs : Sens Accru (Odorat), Toucher Paralysant, Venin

Faiblesses : Sens Réduit (Vue), Vulnérabilité (Insecticides)

Termite ouvrier

Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaque
P-2/P-3	Px3	P+3	-	P-2	1	(P)A	3*	Aucune

*Reçoit un bonus de +20 à l'Initiative dans l'espace astral et +10 sous forme physique

Pouvoirs : Sens Accru (Odorat), Compétence

Faiblesses : Sens Réduit (Vue), Vulnérabilité (Insecticides)

Reine termite

Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaque
P+5/P	(P+6)x5	P+6	P	P	P	(P)A	Px3*	(For)G ou Spécial

*Reçoit un bonus de +20 à l'Initiative dans l'espace astral et +10 sous forme physique

Pouvoirs : Compulsion, Contrôle Animalier (Termites), Immunité (Armes Normales), Invocation, Peur, Sens Accru (Odorat), Toucher Paralysant

Faiblesses : Sens Réduit (Vue), Vulnérabilité (Insecticides)

ESPRITS INSECTES SOLITAIRES

Il existe d'autres formes d'insectes que les esprits à Nid. Ces esprits *solitaires*, ainsi appelés parce qu'ils ne construisent pas de Nids à proprement parler, sont généralement plus puissants et plus intelligents que leurs cousins communautaires. Certains se ménagent un repaire mais sans éprouver la moindre attache envers lui. Ils peuvent l'abandonner à tout moment si telle est la volonté du chaman (en supposant qu'il y en ait un).

La principale différence entre les esprits insectes du Nid et les esprits insectes solitaires réside dans l'absence de reine (et parfois même de chaman) pour les seconds. La première femelle doit être invoquée par un chaman mais, par la suite, elle est à même de se reproduire seule.

Les esprits cafards et mantes religieuses sont les deux exemples les plus courants d'esprits insectes solitaires. Les statistiques fournies correspondent à leur manifestation sous forme véritable.

Esprits cafards

Les esprits cafards construisent des repaires, non par nécessité, mais par goût. C'est le regroupement des esprits mâles autour de la femelle qui les a "engendrés" qui forme le repaire. Ce dernier peut accueillir plusieurs esprits mères (en fonction de la dynamique de groupe des femelles), mais on en rencontre rarement plus de trois dans un même lieu.

Un chaman Cafard invoque des esprits cafards mâles selon le processus habituel décrit page 139 de **SRII**. Quel que soit leur sexe, il ne peut en contrôler qu'un nombre égal à son Attribut de Magie plus sa Volonté, multipliés par son indice de Danger. Une fois ce nombre atteint, il ne peut plus en invoquer sans l'aide d'au moins une mère cafard. Avec l'assistance d'un esprit mère, il peut en invoquer à l'infini.

Les mères cafards sont beaucoup plus difficiles à invoquer que les esprits cafards mâles. Le chaman applique les règles d'invocation habituelles, mais pour le calcul du Drain, il augmente la Puissance de l'esprit de 50% (arrondis à l'entier supérieur). Par exemple, après l'invocation d'une mère cafard de Puissance 5, le chaman devrait résister à un Drain de 7,5, soit 8. Une mère cafard possède une Énergie Spirituelle (voir **Esprits indépendants**, page 71), mais n'a pas accès aux autres pouvoirs ou capacités des esprits indépendants à moins de gagner sa liberté.

Une mère cafard crée des esprits cafards mâles en insérant des points de Puissance dans des corps d'accueil. Elle peut en introduire chaque jour autant que la somme de sa Puissance et de son Énergie Spirituelle. Mais elle ne peut pas en investir davantage que sa Puissance dans un même mâle, au cours d'une seule journée. Un esprit mère ne peut pas produire ainsi un autre esprit mère sans la permission du chaman. Cependant, un esprit mère indépendant est libre de faire ce qu'il veut.

La production d'une mère cafard demande un nombre de jours égal au double de la Puissance de l'esprit reproducteur. L'esprit obtenu a la même Puissance que son "créateur". S'il le désire, le chaman peut autoriser un esprit mère à en créer un autre semblable à lui. Mais pendant cette période, la mère cafard ne peut plus se consacrer à la production d'autres esprits.

Le processus d'évolution d'un esprit cafard à l'intérieur du corps d'accueil réclame 10 jours, de la naissance à la maturité. Pour déterminer s'il se manifeste ensuite sous forme charnelle ou véritable, reportez-vous aux règles de création d'une fourmi soldat, page 98. Les esprits mères se manifestent *uniquement* sous leur forme véritable.

Les repaires de cafards peuvent se trouver n'importe où, et comme dans la vie quotidienne, là où les joueurs s'y attendent le moins.

Cafard mâle

Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaque
P+2/P+1	(P+4)x4	P+2	-	P-1	1	(P)A	Px2*	(For)M ou Spécial

*Reçoit un bonus de +20 à l'Initiative dans l'espace astral et +10 sous forme physique

Pouvoirs : Sens Accru (Odorat) Venin

Faiblesses : Sens Réduit (Vue), Vulnérabilité (Insecticides)

Mère cafard

Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaque
P+3/P+2	(P+3)x4	P+1	-	P	2	(P)A	Px2*	(For)G ou Spécial

*Reçoit un bonus de +20 à l'Initiative dans l'espace astral et +10 sous forme physique

Pouvoirs : Compulsion, Contrôle Animalier (Cafards), Immunité (Armes Normales), Invocation, Peur, Sens Accru (Odorat), Toucher Paralysant, Venin

Faiblesses : Sens Réduit (Vue), Vulnérabilité (Insecticides)

Esprits mantes religieuses

Les esprits mantes religieuses sont ceux qui viennent spontanément à l'esprit (ouaf !) quand on pense aux esprits insectes. Généralement néfastes et vicieux, ils se distinguent par un aspect tout à fait particulier. Alors que les autres esprits insectes ne pensent qu'à la propagation de l'espèce, un des principaux buts des esprits mantes religieuses semble être le massacre des autres insectes.

D'une puissance singulière, les esprits mantes religieuses peuvent s'avérer délicats à contrôler pour la chamane. Le mâle ne semble exister que pour être au service de la femelle, plus forte et plus intelligente. On n'a jamais entendu parler d'un chaman Mante ; les esprits femelles renâclent sous la férule du mâle. Seules les chamanes parviennent à développer une association forte avec les esprits mantes religieuses, quoiqu'elles aussi risquent gros en traitant avec ces formidables entités.

Le mâle sert la femelle pendant une courte période, jusqu'à ce qu'elle soit prête à créer d'autres esprits. Ils s'accouplent alors, pour permettre à la femelle de procréer. L'esprit mâle est massacré au cours de l'accouplement.

Une chamane mante religieuse ne peut contrôler qu'un seul esprit femelle à la fois, et autant d'esprits mâles que son indice de Magie. Elle invoque les esprits mantes religieuses mâles selon



les règles habituelles exposées page 139 de **SRII**. L'invocation d'une Mante femelle suit la même procédure que pour les esprits sous Forme Majeure, voir **Formes des esprits**, page 60.

Un esprit mante religieuse femelle est apte à procréer toutes les 2D6 semaines. Il s'accouple alors avec au moins un esprit mâle et le dévore, pour produire l'énergie nécessaire à la procréation. Le total des points de Puissance consommés ne peut dépasser la somme de la Puissance et de l'Énergie Spirituelle de la femelle. Si c'est le cas, le mâle n'est dévoré qu'à demi et conserve les points excédentaires. Il sera le premier sur la liste lors de la prochaine séance de procréation. Chaque accouplement suivi du repas dure un nombre d'heures égal à la Puissance de l'esprit mâle.

Après chaque cycle de procréation, la femelle dispose du double de la Puissance consommée pour produire de nouveaux esprits. Elle dépose ces points dans des corps humains de même sexe que les esprits désirés. La création d'un mâle coûte 1 point du total par point de Puissance alloué à l'esprit. La création d'une femelle coûte 2 points du total pour chaque point de Puissance. Le processus entier prend 1 heure par point de Puissance distribué. Les esprits Mantes femelles se manifestent toujours sous forme charnelle, sans le moindre signe de leur nature désormais insectoïde. Ils possèdent également le pouvoir de Dissimulation d'Aura des esprits indépendants, et obtiennent libre accès à la mémoire de leur corps d'accueil dont ils peuvent ainsi imiter les attitudes. Les esprits Mantes mâles apparaissent toujours sous leur forme véritable. En dépit de leurs différences de forme, la femelle reste apte à s'accoupler avec le mâle et à le dévorer. Aussi longtemps qu'elle reste sous le contrôle de la chamane, elle ne peut pas produire de nouveaux esprits femelles sans son autorisation.

Malgré leur nature étrangère, les esprits mantes religieuses recherchent la compagnie des hommes et tendent à se fondre dans la communauté.

Mante religieuse mâle

Co **R** **F** **Ch** **I** **V** **E** **R** **Attaque**
P+2/P+1 (P+5)x4 P+3 - P-1 2 (P)A Px3* (For) M ou Spécial
*Reçoit un bonus de +20 à l'Initiative dans l'espace astral et +10 sous forme physique

Pouvoirs : Sens Accru (Odorat), Venin

Faiblesses : Sens Réduit (Vue), Vulnérabilité (Insecticides)

Mante religieuse femelle

Co **R** **F** **Ch** **I** **V** **E** **R** **Attaque**
Att*+P/P (Att+P)x4 Att+P P P P (P)A Px3** (For)G ou Spécial
*Attribut du corps d'accueil
**Reçoit un bonus de +20 à l'Initiative dans l'espace astral et +10 sous forme physique

Pouvoirs : Compulsion, Contrôle Animalier (Mantes Religieuses), Invocation, Peur, Sens Accru (Odorat)

Faiblesses : Vulnérabilité (Insecticides)

INDICE DE DANGER

L'indice de Danger des chamans toxiques ou insectes peut varier en cours de partie. Ils doivent fréquemment perpétrer certains actes étranges, toujours néfastes pour leur entourage. En cas de réussite, ils voient leur indice de Danger augmenter. En cas d'échec, l'indice diminue. Ils peuvent tenter de mener à bien leurs sinistres projets par eux-mêmes, ou déléguer leurs ignobles serviteurs. De toute façon, une aventure impliquant un chaman toxique sera certainement consacrée à découvrir et entraver ses plans pour affaiblir l'ennemi.

Assignez un certain indice de Danger à votre menace magique, et imaginez ensuite une série de tâches devant être accomplies par le chaman toxique ou insecte au cours de l'aventure. Chaque tâche menée à bien lui rapporte 1 point d'indice de Danger, et chaque tâche manquée lui en fait perdre 1. Prévoyez aussi une faille dans chaque plan, de façon à laisser aux joueurs une possibilité de les faire échouer.

DANGER TOXIQUE

Un chaman toxique moyen est créé avec 1D6 points d'indice de Danger. Durant l'aventure, il peut tenter d'accomplir certaines des missions suivantes ou d'autres missions similaires :

- Anéantir une communauté qui défriche un terrain vierge (convient à un Vengeur) ;
- Assassiner le président d'une organisation polluante ou qui tente, au contraire, de lutter contre la pollution (selon le type de chaman concerné) ;
- Déclencher une émeute et ravager une zone urbaine, ou répandre une épidémie, provoquer une catastrophe industrielle entraînant des retombées toxiques mortelles, ou autre désastre similaire.

DANGER INSECTE

Les chamans insectes débutent avec un indice de Danger de 1D6/2 (arrondir à l'entier inférieur). Cet indice varie selon que les actes du magicien renforcent ou affaiblissent le Nid. N'oubliez pas que ces actes peuvent paraître complètement absurdes du point de vue humain. Les actes possibles comprennent :

- La distribution d'une série d'articles dans les réseaux publics visant à discréditer sérieusement un policlub ou un groupe qui représente une menace pour le Nid. Si les accusations sont réfutées, c'est un échec ;
- Le vol d'une série de vestiges de l'Âge Néolithique appartenant à diverses collections (publiques et privées), devant servir de matière brute pour un Enchantement très spécial ;
- La réquisition d'un pâté de maisons pendant une semaine, à partir d'une date précise, à des fins mystérieuses. Tous les moyens sont bons pour chasser les habitants : corruption, chantage, capture et possession...
- Le démarrage d'un projet précis réalisé par une vingtaine d'humains possédés.





LES SORTS

Aujourd'hui, nous faisons seulement le plus dur. L'impossible est encore à l'étude.

- Devise officielle de EBM ², Département de Thaumaturgie

Les sorts : ou comment façonner la magie. Quoiqu'une même formule puisse en donner plusieurs, chaque sort conserve un caractère unique, comme un objet artisanal. La main du créateur reste toujours visible dans son aspect, sa forme et sa texture.

Le créateur doit apporter toute son attention à l'élaboration d'une chose aussi personnelle. Les raccourcis et la loi du moindre effort ne sauraient aboutir à des résultats satisfaisants. Comme dans le domaine scientifique, il existe des règles. Comme dans le domaine artistique, l'inspiration est reine.

Combinaison de ces deux disciplines, la création d'un sort est un véritable métier.



CRÉATION D'UN SORT

Les sorts sont les outils, les armes et les jouets des magiciens. Ils consacrent beaucoup de temps à leur élaboration, car ce sont eux qui leur procurent leur pouvoir dans le Sixième Monde. Les explications suivantes comprennent une clarification des règles de base concernant le lancement d'un sort.

FONCTIONNEMENT D'UN SORT

Un magicien lance un sort en faisant appel au talent génétique qui lui permet d'entrer en contact avec l'espace astral. Il jette un pont entre le plan physique et le plan éthéral, configurant ce pont grâce à sa maîtrise du lancement de sort et à sa connaissance de la formule. Il façonne ainsi un construct de sort sur le plan éthéral.

Ce construct est "programmé" par la formule du sort. Il bondit en un clin d'œil du lanceur à la cible. Son énergie de base est la Puissance allouée par le magicien lors du processus de lancement. Les dés supplémentaires provenant d'éventuels Focus, esprits, etc., sont "ajoutés" après la formation du construct et n'affectent pas la Puissance du sort. Ils prennent effet si le sort atteint sa cible, mais ne lui apportent rien avant cela.

Le processus entier se déroule presque instantanément, au moment où le magicien lance son sort.

Quand celui-ci touche sa cible, il obtient l'effet voulu par le magicien en transférant de l'énergie astrale dans le plan physique. Cette procédure créant un lien entre l'aura du magicien et celle de sa cible nécessite un contact visuel. Les sorts de zone développent un réseau d'énergie astrale qui relie le lanceur à toutes les cibles comprises dans l'aire d'effet. Les conséquences de ce transfert d'énergie varient d'un sort à l'autre : elles peuvent être créatrices ou dévastatrices, soigner ou causer des dégâts.

Le lancement d'un sort est une question d'intention et de contrôle mental. Par exemple, il arrive fréquemment à un jeune sorcier présomptueux de viser une zone à travers le chas d'une aiguille pour tenter de n'atteindre qu'une seule personne. Comment s'étonner de son échec dans de telles circonstances ? Autant demander à un peintre portant des verres fumés

pourquoi il emploie les mauvaises couleurs. Comment le magicien peut-il espérer atteindre l'indispensable exaltation spirituelle lui permettant d'embrasser tout l'univers, s'il joue à ces petits jeux ?

On prétend que l'énergie émotionnelle impliquée dans une opération magique doit correspondre à celle réclamée par la réalisation physique de l'acte. Le lancement d'un sort mortel nécessite une fureur mortelle. La création d'une illusion requiert la créativité railleuse de Coyote lui-même. Le magicien ayant recours à la manipulation doit éprouver la monomanie de l'artiste travaillant à son chef-d'œuvre.

Une définition de la magie est la capacité de devenir fou d'une façon très particulière, durant un bref instant. D'un point de vue psychologique, un sort est une névrose, voire une psychose, induite par le magicien pour une fraction de seconde et lui permettant de canaliser son énergie psychique. S'il jette le trouble dans ce délicat processus par des pensées rationnelles, il risque d'être incapable de produire le moindre effet.

PUISSANCE D'UN SORT

La définition de la Puissance du sort prête un peu à confusion. Le magicien apprend un sort avec un indice de Puissance maximal. Il peut lancer ce sort à une Puissance allant de 1 à ce maximum. C'est ce chiffre, et ce chiffre seulement, qui représente la Puissance du sort.

Les dés supplémentaires permettant d'augmenter les chances de succès du lanceur *ne comptent pas* dans le calcul de la Puissance du sort.

Seule la Puissance réelle est prise en compte pour savoir si le Drain inflige des dégâts Physiques ou Étourdissants. C'est elle qui entre dans le calcul du seuil de Résistance au Drain. Les modificateurs obtenus par le caractère exclusif ou la nécessité d'un fétiche (**SRII**, page 132) ne changent la Puissance que pour la détermination des effets du sort (seuil de Résistance de la cible, calcul de l'aire d'effet, portée de la détection, etc.).

D'un autre côté, c'est la Puissance réelle du sort qui est prise en compte lors d'un combat astral ou pour résister à la Contremagie (voir **Métamagie**, page 39).

Cela signifie-t-il qu'un magicien bénéficiant d'une Réserve de Magie 6, d'un Focus de Pouvoir (3) et d'un Modificateur Totémique de +2 dés peut lancer un



sort de Puissance 1 avec 12 dés ? Oui. Et qu'il résiste ensuite au Drain avec un seuil de réussite de 2 ? Là encore, oui (souvenez-vous que dans **Shadowrun**, un seuil de réussite n'est jamais inférieur à 2).

Dans ce cas, cependant, le magicien a utilisé toute sa Réserve de Magie et ses dés de Focus dans un but offensif. Si quelqu'un lui jette un sort avant sa prochaine Action, il ne lui reste plus rien pour augmenter sa défense.

Cela signifie aussi que la cible résiste au sort avec un seuil de réussite de 2. Le magicien choisit la sécurité d'un Drain faible et compte sur son plus grand nombre de dés pour générer davantage de succès que sa cible.

Mais alors, est-ce que ça ne veut pas dire qu'une équipe comportant un magicien peut facilement balayer des ennemis privés de soutien magique ? Eh oui, c'est bien ce que ça veut dire. Bienvenue dans le Sixième Monde, où la magie est la nouvelle clef du pouvoir.

SORTS DE COMBAT

Les sorts de Combat infusent une énergie violente directement dans l'aura de la cible. Chaque tranche de 2 succès obtenus par le magicien augmente d'un niveau le Code de Dégâts du sort. Chaque sort de Combat possède un Code de Dégâts initial, défini lors de sa création.

Les sorts de Combat sont de deux types, physique ou mana. Les sorts physiques endommagent la cible au niveau cellulaire ; on y résiste avec la Constitution. Les sorts mana déversent leur énergie dans l'aura de la cible, et c'est donc la Volonté qui permet d'y résister. Mais les dommages sont tout de même physiques, étant immédiatement transférés dans le corps à partir de l'aura. La seule exception à cette règle concerne les sorts spécifiquement conçus pour infliger des dégâts étourdissants. Ils peuvent être indifféremment de type physique ou mana.

Sorts de zone

Les sorts de zone affectent toutes les cibles comprises dans l'aire d'effet visible par le magicien. Représentez-vous cette zone comme une sphère de dégâts uniforme et non comme une explosion partant d'un point central (comme dans le cas d'une grenade). Les dégâts sont instantanés et simultanés dans toute l'aire d'effet.

L'indice de Barrière de quelque obstacle que ce soit n'a aucune importance. Le seul facteur pris en compte est la vision que le magicien a de la cible. C'est vrai pour tous les sorts de combat. Une cible potentielle incluse dans l'aire d'effet, mais située hors de vue du magicien, ne *peut pas* être touchée par le sort. Pour l'être, elle doit être vue.

Un sort de Combat conçu pour atteindre une cible à travers une Barrière Mana ne peut pas l'atteindre si le magicien qui maintient la Barrière se trouve à l'extérieur. En revanche, s'il se tient à l'intérieur, la Barrière ne protège plus ceux qui sont avec lui, mais elle défend les cibles extérieures contre ses propres sorts (voir la description du sort Barrière Mana, **SRII**, page 158).

En théorie, les sorts physiques balayent tout ce qui se trouve dans leur zone d'effet, à la manière d'une explosion. Le Maître de Jeu peut s'en servir pour créer des effets spéciaux ("Le mec s'écroule en hurlant et le pare-brise de la voiture derrière lui vole en éclats.") ou pour freiner les ardeurs des magiciens qui voudraient lancer des Poings de Force dans les ascenseurs ("On est au 28e ? Et alors ?").

Un lanceur de sort ne peut pas choisir d'ignorer volontairement certaines cibles - amis, ennemis ou simples passants. La seule possibilité de contrôler les cibles consiste à modifier la zone du sort (voir les règles de **SRII**, page 130). Les dés de Défense Magique (**SRII**, page 132) ou de Protection (**Métamagie**, page 42) alloués par le magicien à ses amis ne leur sont d'aucune utilité s'ils sont pris dans la zone d'un de ses sorts. En revanche, un autre

magicien peut leur fournir des dés de Défense Magique ou de Protection.

Modificateurs de Portée (Règle optionnelle)

Le lancement d'un sort n'étant limité que par le champ de vision, rien n'empêche un magicien de frapper une cible située à des kilomètres, aussi longtemps qu'il peut l'apercevoir. Le Maître de Jeu désirant restreindre quelque peu la sorcellerie "longue distance" peut appliquer les modificateurs de la Table suivante. Ces modificateurs s'ajoutent à ceux de la Table de Visibilité (**SRII**, page 89).

MODIFICATEURS DE PORTÉE

Distance à la cible (en mètres)	Modificateur
0-150	Aucun
151-300	+2
301-600	+4
601-1 250	+6
1 251-2 500	+8
2 501-5 000	+10
5 000+	Cible hors de vue

Les distances fournies correspondent à un terrain plat, une altitude nulle et un ciel dégagé (peu ou pas d'interférences atmosphériques). Le Maître de Jeu devra improviser et adapter les modificateurs selon l'altitude (dégageant vraisemblablement un champ de vision plus étendu), les obstacles naturels, les conditions atmosphériques, la taille de la cible, etc.

Cette règle optionnelle devrait s'appliquer uniquement dans les cas extraordinaires où certaines circonstances la rendent commode et nécessaire ("Eh ! Les règles disent bien que si rien ne vient obstruer mon champ de vision, je peux lancer mon sort, O.K. ? Alors, admettons que le gars soit à quelques kilomètres en contrebas...").

SORTS DE DÉTECTION

Les sorts de détection sont de type mana ou physique. Ils amplifient les perceptions du magicien et lui permettent d'analyser son environnement. Ils lui procurent une sensibilité qui dépasse ses capacités ordinaires, l'habilitant, par exemple, à voir ou à entendre à une grande distance. Les sorts de détection peuvent aussi servir à déceler la magie ou une présence magique.

Portée

A moins que le contraire ne soit expressément spécifié, les sorts de détection peuvent être lancés sur n'importe qui. Ils peuvent être maintenus *sur le sujet* aussi longtemps que le magicien le désire. L'aire d'effet est centrée sur le sujet, et c'est lui et non le magicien qui reçoit les informations procurées par le sort. Si le magicien souhaite se tenir au courant, il n'a qu'à lancer son sort sur lui-même.

Seuils de réussite

Quand vous faites un test de réussite pour un sort général, notez soigneusement le nombre de succès obtenus. Reportez-vous ensuite à **Sorts de Détection**, **SRII**, page 151. Par exemple, un magicien qui obtient 12, 8, 6, 4 et 3 en lançant un sort Détection des Ennemis génère, en fait, un nombre de succès variable, en fonction du type d'ennemi considéré. Il a 4 succès contre ceux qu'il peut voir (seuil de réussite 4), 3 succès contre un ennemi invisible ou tapi en embuscade (seuil de réussite 6), et 1 succès seulement contre un ennemi approchant dans l'espace astral.

SORTS DE MANIPULATION

Les sorts de Manipulation peuvent être de type physique ou mana et sont utilisés pour transformer, transmuier, contrôler ou animer la matière ou l'énergie. Ils sont complexes et difficiles à manier comme à maîtriser.

Manipulations offensives

Certains joueurs et Maîtres de Jeu ont trouvé que, dans les règles de base, l'explication des sorts de Manipulation offensifs prêtait à confusion. Quand il utilise un sort de ce genre, le magicien ne pompe pas de l'énergie astrale directement dans la cible mais produit un *effet physique* qui entraîne des dégâts. L'effet est défini et utilise les modificateurs de visibilité du combat à distance. Le seuil de réussite du test de Sorcellerie est de 4. Le magicien peut viser un point de l'espace plutôt qu'une cible en particulier.

Comme dans le combat à distance, les succès obtenus par le magicien sont contrebalancés par ceux de la cible.

Une fois calculé le Niveau de Dégâts, la cible résiste normalement, avec ses dés de Constitution auxquels s'ajoutent, éventuellement, les dés d'armure dermale. La Puissance du sort donne la Puissance des dégâts. Les protections d'impact opposent une résistance, mais avec la *moitié* seulement de leur indice, qui diminue la Puissance des dégâts. La cible peut employer ses dés de Réserve de Combat pour réduire les dommages. A la différence des sorts de Combat, les sorts de Manipulation offensifs peuvent être arrêtés par un obstacle (voir **Barrières**, page 98 de **SRII**).

Dans le cas d'un sort à effet de zone, tous les personnages compris dans l'aire d'effet subissent les dommages comme pour le souffle d'une explosion. L'aire d'effet est calculée selon les règles de **SRII**, page 130. Le magicien n'a pas besoin de *voir* les cibles pour les affecter. Les dégâts d'un sort de Manipulation sont réels, physiques, et touchent indifféremment tout ce qui se trouve à leur portée. Par un caprice de la métaphysique, le Code de Dégâts reste le même dans toute la zone. Il ne s'affaiblit pas en s'éloignant du centre, contrairement aux dégâts d'une explosion. Les barrières absorbent l'énergie du sort et réduisent sa Puissance (voir **Barrières**, **SRII**, page 98).

Les Manipulations offensives impliquent *toujours* des effets élémentaires (voir plus bas). Ces effets sont à l'origine des dégâts causés et peuvent aussi avoir d'autres conséquences.

Les matériaux et l'énergie créés par le sort restent malgré tout "magiques". Un sort ne sème pas d'éclats et ne laisse pas de mares d'acide sur le sol.

EFFETS ÉLÉMENTAIRES

Les sorts de Manipulation offensifs et certains sorts de Combat provoquant des effets physiques créent des "effets élémentaires", c'est-à-dire qu'ils utilisent les éléments de la nature pour causer des dégâts. Ils n'ont aucun rapport avec les esprits élémentaires, quoique certains sorts puissent présenter des similitudes avec les pouvoirs des esprits. Ce chapitre propose différents types d'effets élémentaires, mais vous êtes libre d'expérimenter à votre guise de nouvelles possibilités.

Les effets élémentaires causent des dégâts "principaux" et "secondaires". Les dégâts principaux sont surtout représentés par le Code de Dégâts du sort.

Les effets secondaires touchent l'environnement immédiat de la cible. Ils ne concernent que les sorts physiques, qui endommagent indifféremment les êtres vivants et les objets inanimés. C'est pourquoi, la plupart des sorts produisant des effets élémentaires ont un Code de Drain élevé.

Montrez-vous sélectif dans le maniement des effets élémentaires, et fiez-vous à votre jugement. Les effets secondaires d'une Boule de Feu peuvent être un début d'incendie, une explosion de munitions, l'embrasement d'une cuve de fuel ou l'ignition des

vêtements de tous ceux qui se trouvent pris dans l'aire d'effet. Un effet élémentaire acide peut ronger tout ce qu'il touche et ne laisser que des flaques fumantes.

Il est inutile de lancer les dés pour chaque cible potentielle. Commencer par déterminer l'importance des dégâts principaux qui touchent les cibles importantes. N'hésitez pas à rajouter des détails. Les passants innocents ne sont pas à l'abri. Si un magicien lance un sort de Glace au milieu d'une bande de motards hurlants qui lui foncent dessus, lancez les dés pour voir combien de motos se couchent sur le bitume, mais n'oubliez pas le cycliste rasta qui passait par hasard et qui part en tête-à-queue avec de grands yeux étonnés.

S'il reste des témoins susceptibles d'être atteints par d'éventuels effets secondaires, lancez 2 dés et consultez l'indice de Résistance des objets environnants (**SRII**, page 130). Un résultat supérieur ou égal à cet indice indique que l'objet subit des effets secondaires. Augmenter l'indice de Résistance de +4 dans le cas des sorts de Combat, dont les effets élémentaires sont moins prononcés. Pour les sorts de Manipulation, ajoutez les modificateurs suivants :

Dégâts du sort	Modificateur
Légers	Pas d'effet secondaire
Moyens	+4
Graves	+2
Fatals	Pas de modificateur



Note au Maître de Jeu : Des termes tels que "Choc" ou "Feu" apparaissent parfois dans l'intitulé d'un sort qui ne produit pourtant pas d'effets élémentaires. Reportez-vous à la description du sort à chaque fois que vous avez un doute.

ACIDE

Dégâts principaux : Les protections d'impact préservent contre l'acide avec la moitié de leur indice, mais pas les protections balistiques. Les armures spécialement conçues pour résister aux dégâts toxiques (combinaison de pompier, etc.) protègent contre la totalité des dégâts. L'acide dégage d'épaisses vapeurs toxiques qui ajoutent +4 à tous les seuils de réussite des personnes affectées, pendant le restant du Tour (les vapeurs couvrent une surface égale au double de la zone d'effet). La zone est également considérée comme un terrain à espace restreint, jusqu'à la fin du tour.

Effets secondaires : Tout ce que touche l'acide peut être réduit en boue, ou tout au moins sévèrement rongé et brûlé. Les pneus des véhicules sont fondus. Les armures balistiques et d'impact peuvent perdre 1 point d'indice. Si l'acide cause des dégâts fatals, les armes à feu peuvent être transpercées par la corrosion.

CHOC

Dégâts principaux : Le choc affecte les protections d'impact (avec un indice réduit de moitié) mais pas les protections balistiques. Les sorts de choc augmentent leur Code de Dégâts d'un niveau contre les élémentaires de la terre, qu'ils frappent comme une bourrasque. Des dégâts Graves deviennent Fatals pour un élémentaire de la terre. Les personnages atteints par le choc sont sujets aux règles de projection & chute du combat au contact (voir **SRII**, page 103), la Puissance du sort venant remplacer la Force de l'attaquant.

Effets secondaires : Le choc brise les vitres, les bibelots, les objets en plastique, etc. Les cloisons légères et certains bâtiments peuvent aussi être endommagés.

EAU

Dégâts principaux : L'eau provoque des dégâts Étourdissants liés à l'impact et à l'écrasement. La protection d'impact n'y résiste qu'avec la moitié de son indice. La cible doit réussir un test de Force contre un seuil de réussite égal à la Puissance du sort ou être projetée à terre. L'eau augmente son Code de Dégâts d'un niveau contre les élémentaires du feu. Elle provoque un court-circuit si elle touche un fil électrique dénudé. La zone d'effet est considérée comme un terrain à espace restreint, jusqu'à la fin du tour.

Effets secondaires : L'eau peut court-circuiter les équipements électriques ou électroniques comme une visée laser, une interface d'arme ou le moteur d'un véhicule, mais pas le cyberware.

FEU

Dégâts principaux : Les protections d'impact résistent avec la moitié de leur indice (pas les protections balistiques). Le feu augmente le Code de Dégâts du sort d'un niveau contre les élémentaires de l'eau.

Effets secondaires : Le feu risque de déclencher un début d'incendie. Les matériaux hautement inflammables (gas-oil, bois sec, papier, explosifs, munitions) retranchent -1 à leur indice de Résistance. Si des vêtements prennent feu, la personne qui les porte subit des dégâts à l'issue de chaque Tour, jusqu'à extinction des flammes. Ces dégâts ont un Code 6M au premier Tour, et leur Puissance augmente de +2 à chaque Tour suivant.

Considérez l'explosion des munitions, grenades et autres comme si la cible avait été touchée normalement, mais *sans le bénéfice de l'armure*. La Réserve de Combat peut cependant être utilisée pour réduire les dégâts, tandis que le malheureux Shadowrunner tente désespérément de se débarrasser de son matériel en feu.

Le carburant des véhicules risque aussi d'exploser, mais le véhicule ajoute +2 à son indice de Résistance pour le test d'effets secondaires, à moins que le carburant en question ne soit répandu sur la chaussée.

FOUDRE

Dégâts principaux : La foudre produit de la chaleur et des dégâts d'impact. L'armure d'impact résiste avec la moitié de son indice, et un personnage équipé d'une armure ou d'une combinaison isolantes n'est pas affecté. Un personnage qui n'est pas en contact avec le sol (par exemple un magicien en train de léviter) n'est pas touché non plus.

La foudre augmente d'un niveau le Code de Dégâts du sort contre les élémentaires de l'air manifestés, représentant l'ionisation de leur forme physique et la dispersion de leur énergie.

Effets secondaires : La foudre peut faire disjoncter les équipements électriques ou électroniques. L'indice de Résistance de ce genre de matériel est diminué de -1 contre les effets secondaires. Un sort utilisant la foudre peut détruire des armes à feu en métal et faire sauter leurs munitions. Il peut aussi stopper le moteur d'un véhicule et même enflammer le carburant. Concernant ce risque, les véhicules ajoutent, cependant, un modificateur de +2 pour résister aux dégâts des effets secondaires, à moins que le carburant ne soit exposé à l'air libre.

GLACE

Dégâts principaux : L'armure d'impact protège contre la glace avec son indice normal (représentant la chaleur apportée par le vêtement). Une personne qui porte une armure ou une combinaison chauffante ne subit aucun dégât. La glace augmente le Code de Dégâts du sort d'un niveau contre les élémentaires du feu et de l'eau. La surface couverte par un sort de Glace est considérée, jusqu'à la fin du tour, comme un terrain à espace restreint.

Effets secondaires : Tout véhicule en mouvement dans la zone touchée doit immédiatement faire un test d'Accident pour déterminer si le conducteur parvient à garder le contrôle. Le véhicule risque aussi de caler. Tout liquide compris dans l'aire d'effet gèle instantanément. Les plantes se fanent et meurent.

FORMULE D'UN SORT

L'apprentissage d'un nouveau sort à partir d'une *formule de sort* est décrite page 132 de **SRII**. Mais la procédure d'élaboration d'une formule ne l'est pas. Cette section vient combler ce manque.

La formule d'un sort est sa théorie symbolique. Le magicien peut apprendre un sort grâce à l'enseignement d'un collègue magicien ou par l'étude de la formule. S'il trouve un collègue qui connaisse le sort, les règles d'apprentissage s'appliquent normalement. S'il doit se débrouiller seul avec la formule, la procédure reste la même mais le magicien subit un modificateur de +2 à tous ses tests de réussite. Les règles suivantes expliquent comment concevoir sa propre formule.

Le schéma magique contenu dans la formule d'un sort est toujours le même pour un sort donné, mais sa représentation diffère selon les traditions. Une formule chamanique peut se présenter sous la forme d'un objet médecine, comme une peinture ou une sculpture, un jeu de runes, ou un sac médecine fabriqué spécialement. Une formule hermétique apparaît plutôt comme un texte écrit, ou peut-être un diagramme complexe avec de nombreuses équations et symboles ésotériques. Mais la signification reste la même, seule la présentation diffère.

INSPIRATION

Avant de se lancer dans la création d'une formule, le magicien doit déjà réfléchir aux effets de son sort et se faire une idée de la façon de les produire. Il a besoin d'inspiration.

Il peut s'appuyer sur la formule d'un sort existant, c'est-à-dire un sort déjà publié dans un supplément **Shadowrun**. Ces sorts ont une large diffusion et sont catalogués dans le *Manuel de la Thaumaturgie Pratique* et autres "ouvrages techniques". Ces manuels de références ne publient pas les formules proprement dites, mais décrivent avec précision les énergies en jeu et leurs effets. Avec une telle documentation, le magicien peut en apprendre assez pour se faire une idée de la formule. Concevoir une formule de cette façon constitue une violation de copyright dans de nombreuses juridictions. La loi stipule que les formules des sorts déposées doivent être achetées régulièrement, ou apprises auprès de professeurs sous licence de l'éditeur. Bien sûr, la plupart des magiciens des rues s'en fichent complètement.

Un magicien peut trouver l'inspiration sur le plan astral, en espionnant un collègue en train de lancer un sort inédit. Il doit se trouver en perception ou en projection astrale et concentrer toute son attention sur le lancement du sort. Il ne peut ni bouger, ni combattre, ni pratiquer la magie, ni procurer de Défense Magique, ni rien. Ce n'est qu'à ce prix qu'il peut espérer déduire la formule du sort à partir de ses observations. Il lui faut encore réussir un test d'Intelligence contre un seuil égal à la Puissance du sort. Il peut ajouter les dés de sa Compétence Théorie Magique pour s'aider dans ce test. Si le sort a une Durée Instantanée (voir **Durée**, page 111), le magicien subit un modificateur de +2. Un succès suffit pour obtenir les informations capables de l'inspirer.

Si le magicien imagine un sort entièrement nouveau, il n'a pas besoin de source d'inspiration. C'est ce qui se produit quand un joueur décide d'apporter un nouveau sort au monde de jeu. En fait, dans ce cas, la définition de la formule fait partie intégrante du processus de création.

DÉFINITION DE LA FORMULE

La définition d'une formule de sort fait appel à la Compétence Théorie Magique. Toute personne possédant cette Compétence peut définir une formule, même un profane. On rencontre parfois des théoriciens occultistes experts en Théorie Magique, mais dépourvus d'Attribut de Magie. Ils sont capables d'élaborer des formules de sorts, mais ne savent pas les utiliser.

Un chaman doit préparer sa formule dans une loge médecine d'indice au moins égal à sa Compétence Théorie Magique. Un mage ou un profane a besoin d'une bibliothèque de Théorie Magique du même indice. Si l'indice de la loge ou de la bibliothèque est inférieur à la Compétence du magicien, c'est cet indice qu'il utilise pour tous ses tests de réussite. Dans un cas pareil, l'artisan ne peut pas être meilleur que ses outils.

A propos d'outils, voici ceux qui peuvent servir au magicien pendant la définition du sort :

- Un mage peut bénéficier de l'assistance d'un unique élémentaire, ce qui compte comme un service. Il ajoute alors la Puissance de l'esprit à son indice de Compétence (voir **SRII**, page 141 pour davantage d'informations. Utilisez les règles d'Assistance d'Étude).

- Une bibliothèque ou une loge médecine d'indice *supérieur* à la Théorie Magique du magicien augmente sa Compétence de 1 point pour chaque tranche de 2 points au-dessus de sa Compétence. Par exemple, un chaman possédant une Théorie Magique 5 et travaillant dans une loge d'indice 7 reçoit un bonus de 1 point qui porte sa Compétence à 6. Le temps de base pour la création du sort est également augmenté de 50%.

- Un chaman bénéficie de ses Modificateurs Totémiques même pour la création d'un sort. En revanche, s'il essaie de créer un sort en contradiction avec son totem, ses modificateurs lui font perdre des dés de Compétence. Voir page 119-123 de **SRII** pour la liste des totems et le détail de leurs avantages/inconvénients.

Le test de définition de la formule utilise l'indice effectif de Théorie Magique, plus n'importe quel dé supplémentaire obtenu

grâce aux conditions énoncées plus haut. Le magicien fait un test de réussite contre un seuil égal au double de la Puissance maximale du sort, moins l'Attribut de Magie du magicien, plus d'éventuels modificateurs de Drain récoltés au cours du processus (voir sections suivantes). Souvenez-vous que le seuil de réussite minimum est toujours de 2. Le temps de base de la création de la formule dépend du niveau de Drain du sort, voir la Table ci-dessous.

TABLE DU TEMPS DE BASE DE LA DÉFINITION

Niveau de Drain	Temps de base
Léger	6 jours
Moyen	18 jours
Grave	30 jours
Fatal	60 jours

Pour déterminer la durée effective de la création du sort, divisez le temps de base par les succès obtenus au test de Théorie Magique. Si le test est un échec, le magicien peut recommencer après avoir attendu un nombre de jours égal à la moitié du temps de base.

Une fois déterminée la durée du processus, le magicien peut s'y consacrer par étapes : quelques jours ici, une semaine là, jusqu'à ce que la formule soit achevée. Tenez un compte précis du temps passé sur le sort.

La formule appartient à la tradition magique de l'inventeur. Un mage produit une formule hermétique, un chaman une équation chamanique. Transcrire une formule d'une tradition à une autre ajoute un modificateur de +2 au test de Théorie Magique. Si son inspiration est fondée sur l'observation, le personnage ajoute encore +2. S'il travaille par déduction d'après des travaux publiés, il obtient un modificateur de -2. N'oubliez pas qu'un seuil de réussite n'est jamais inférieur à 2 dans **Shadowrun**.

UTILISATION DE LA FORMULE

Un personnage en possession d'une formule peut s'en servir pour apprendre le sort, la vendre à un collègue, la publier, la vendre à un éditeur pour toucher des droits d'auteur, ou la faire tomber dans le domaine public. La Table suivante reproduit le prix d'achat d'une formule en fonction de son Niveau de Drain et de sa Puissance maximale :

PRIX D'UNE FORMULE DE SORT

Niveau de Drain	Prix en nuyens
Léger	50 x Puissance
Moyen	100 x Puissance
Grave	500 x Puissance
Fatal	1000 x Puissance

Une formule de sort est si complexe que même son inventeur est incapable de la mémoriser. Elle doit être reproduite sur disque ou accessible par des moyens électroniques. Les mages ont sur ce point un avantage, car les formules chamaniques se prêtent mal au stockage de données. Un chaman doit généralement disposer du véritable objet-formule, quoique vous puissiez décider qu'une représentation digitalisée ou un hologramme suffit dans le cas d'une formule strictement visuelle.

La procédure d'apprentissage d'un nouveau sort apparaît page 132 de **SRII**. Un magicien peut apprendre le sort à une Puissance maximale définie par la formule. Pour la modifier, il doit entièrement redéfinir la formule, mais avec un modificateur de -2 au seuil du test de Théorie Magique et un temps de base divisé par deux.

INVENTION DE NOUVEAUX SORTS

Cette section détaille la création d'un sort qui n'existe pas dans les règles de **Shadowrun**. Quand un joueur veut personnaliser les capacités de son personnage magicien, ou si vous avez besoin de quelque chose de spécial pour l'un de vos PNJ, les règles suivantes vous indiquent la marche à suivre.

La création d'un sort touche au domaine de l'art ; elle ne saurait être ramenée à une suite de nombres. Ces règles ne fournissent au mieux que des lignes directrices. Elles vous aident à évaluer l'échelle des sorts, leurs effets, leur Drain, etc. Il ne s'agit pas d'un système absolu sortant des nombres à la moulinette. Aucune règle ne peut remplacer le sens de l'équilibre dans l'élaboration d'un sort. Par exemple, un sort "Cyclone", même avec un Drain de 20F, laisserait le magicien s'en tirer à trop bon compte en regard des ravages causés. La magie véritablement titanesque, comme la Danse Fantôme utilisée par les tribus contre les anciens États Unis, ressort d'un tout autre domaine que la sorcellerie individuelle. Bien que les Danseurs Fantômes de Daniel Coyote Hurlant aient toujours observé le plus grand mutisme concernant le fonctionnement de leurs rituels, les chercheurs ont pu déterminer qu'une magie de cette ampleur réclamait des centaines de participants et que le Drain se mesurait en termes de magiciens *tués* au cours du rituel.

L'invention d'un sort doit être une œuvre artistique, non pas un exercice de précision mathématique capable de fournir au magicien le sort Poing Nucléaire Tactique avec un Drain 3L (et n'écoutez pas tout ce que racontent les hermétiques...). Même les sorts

de **Shadowrun** ont parfois été conçus "à vue de nez", parce qu'il était presque impossible de coller parfaitement aux règles.

En dernière analyse, c'est vous qui décidez quels sorts admettre dans vos aventures. Consultez vos joueurs pour être certain que tout le monde est d'accord sur l'introduction de ces nouveaux pouvoirs. Mais vous conservez le dernier mot.

Le processus de création d'un sort implique plusieurs décisions. La première consiste évidemment à définir la fonction du sort. Il s'agit ensuite de le faire entrer dans une catégorie. S'il soigne les dégâts, c'est un sort de Santé. S'il tue quelqu'un, c'est vraisemblablement un sort de Combat. Etc. Le choix n'est pas toujours facile. Le joueur doit définir le Drain de base du sort, qui dépend de sa fonction et des moyens mis en œuvre. Il ajoute les modificateurs

appropriés, puis décide de la Puissance du sort. Nanti de toutes ces indications chiffrées, l'inventeur arrange les derniers détails. Vous pouvez demander au joueur de modifier certains nombres ou de changer certains détails si vous désapprouvez la version initiale de son sort.

Une fois le sort déterminé de bout en bout, le magicien n'a plus qu'à en définir la formule. Si c'est vous qui inventez le sort pour le domaine public ou à l'intention d'un de vos PNJ, décidez simplement à partir de quel moment la formule devient disponible.

ÉLABORATION D'UN SORT

La section suivante prolonge le chapitre Grimoire de **SRII**, page 150.

Catégorie du sort

La première étape de l'élaboration d'un sort consiste à déterminer à quelle catégorie il appartient :

Combat, Détection, Santé, Illusion ou Manipulation. Il ne suffit pas de dire que si le sort fait des dégâts, c'est un sort de Combat, ou que s'il soigne, c'est un sort de Santé. Comment classer un sort qui projette une pierre en direction de quelqu'un à la vitesse d'une balle ? En Combat ou en Manipulation ? Et un sort qui aiguise les sens ? En Détection ou en Santé ?

Il est parfois utile de s'interroger non seulement sur l'effet du sort, mais sur la façon dont il l'obtient. Un sort peut produire des



LB

TABLE DU SEUIL DE RÉUSSITE DE BASE

Type/Fonction du sort	Seuil de base
Sort mana	Volonté
Sort physique	Constitution
Illusion physique	Intelligence
Manipulation	4
Créant une barrière	6
Délicate	6
Le sort :	
Affecte les objets inanimés	Selon l'objet, voir Table de Résistance des Objets, SRII , page 130
Est général (par ex. sort de Détection générale)	4
S'oppose à certains effets spécifiques (maladies, poisons)	Indice de Puissance, de Force ou équivalent, selon le cas
Affecte la magie	Compétence Sorcellerie du lanceur
Profite à un Attribut	2 x Attribut
Lèse un Attribut	10 - Essence
Affecte les fonctions du corps, au profit ou au détriment de la cible	10 - Essence

effets propres au Combat ("Je vais lui éclater la tête...") et utiliser la Manipulation ("...en lui balançant ce fétiche calibre .40 !").

Type du sort

Les sorts peuvent être de deux types, mana ou physique.

Les sorts mana n'affectent que les êtres vivants ou les énergies magiques (comme celle d'un sort) contenues dans des objets inanimés. Les sorts physiques affectent la matière, mais augmentent le seuil de Drain, comme expliqué dans **Calcul du Code de Drain**, page 112.

Un sort mana est plus facile à lancer, mais il ne sert à rien quand la cible n'est pas un être vivant. Une Illusion mana parviendra à tromper un vigile, mais pas ceux qui observent le magicien par l'intermédiaire d'une caméra de surveillance. Les sorts d'Illusion mana affectent la cible et troublent sa perception. Un sort d'Illusion physique détourne les lois de la physique pour créer un effet authentique. Une autre différence intéressante est que les effets d'une Illusion physique peuvent être vus par d'autres personnes que la cible, qui savent parfaitement qu'il s'agit d'une illusion (à moins qu'elles ne se trouvent dans la zone d'effet). Une Illusion mana n'est visible que par la cible ("Bon sang, Dave, mais qu'est-ce que tu fabriques...?").

La séparation entre sorts mana et sorts physiques n'est pas toujours aussi nette. Les joueurs demandent souvent pourquoi certains sorts de Santé mana fonctionnent sur un personnage complètement cybernétisé. La réponse est que le cyberware, payé avec l'Essence du personnage, est si étroitement lié à l'organisme que la magie affecte un samouraï des rues au même titre qu'un brave. Donc, en ce qui concerne ces règles, les systèmes cybernétiques payés avec des points d'Essence sont considérés comme étant naturels et susceptibles d'être affectés par un sort mana (par exemple, les implants oculaires sont abusés par une Illusion mana). Ceci n'est pas vrai pour un interfacé utilisant les senseurs de son véhicule. Étant séparés et distincts de son corps (il n'a pas dépensé d'Essence pour eux), les senseurs ne craignent pas les sorts mana. Cependant, si l'interfacé se trouve en vue du magicien, le sort peut l'atteindre directement (encore une bonne raison de rester planqué au fond de son véhicule).

Les pensées, les émotions, ne peuvent en aucun cas être cybernétisées, quelle que soit la quantité de matériel incrusté dans le personnage. Son cerveau est peut-être tellement câblé qu'il reçoit toutes les ondes locales, mais la conscience reste pure force vitale, sur la même "longueur d'onde" que la magie mana.

Portée

Lors de la création du sort, la portée du sort affecte le Code de Drain. L'inventeur peut choisir la portée immédiatement, mais cette décision ne prendra effet que dans le **Calcul du Code de Drain**, décrit page 112. Les différents choix possibles sont les suivants :

Portée nulle/Toucher requis : Le magicien doit "toucher" la cible pour l'affecter. Il ne s'agit pas vraiment d'un contact physique ; le magicien doit seulement amener son aura en contact avec celle de la cible. Il est très difficile de se défendre contre un tel sort, car le magicien n'est pas obligé de poser la main sur la cible mais simplement de s'en rapprocher. Il effectue pour cela un test de Combat au Contact (voir **SRII**, page 100), avec un modificateur de -1 à son seuil de réussite parce qu'il n'essaie pas vraiment d'atteindre la cible. Cette attaque ne peut pas provoquer de dégâts. Utilisez au besoin la règle de **Surprise** (**SRII**, page 86). Aucun test n'est nécessaire si la cible est volontaire ou incapable de se défendre. Qu'il ait réussi ou non à établir le contact, le magicien doit ensuite résister au Drain.

Portée Limitée : La portée effective dépend de la Puissance du sort. Au moment du lancement, le magicien fait un second test de Puissance contre un seuil de 4, ajusté par d'éventuels modificateurs dus à la fatigue ou aux blessures. S'il le désire, il peut utiliser des dés de sa Réserve de Magie. Le nombre de succès obtenus, multiplié par l'Attribut de Magie du lanceur, fournit la portée du sort en mètres. D'ordinaire, seuls les sorts de Détection sont créés avec une Portée Limitée. (Hé, ça te dirait de compter sur ton Poing de Force pour sauver la peau de ton personnage et d'être obligé de rater le test de Puissance pour qu'il n'ait qu'une portée de six mètres ?). Les sorts de Détection sont généralement centrés sur le lanceur, de sorte que la portée véritable du sort n'a aucune importance.

Champ de Vision (CDV) : La Portée du sort est celle de la vision du magicien. S'il voit la cible, le sort peut l'atteindre. Utilisez la règle optionnelle des **Modificateurs de Portée**, page 105, pour préciser les limites du champ de vision.

Seuil

Le type du sort et sa fonction déterminent le seuil de base du test de réussite du sort. Les informations ci-dessous sont reprises dans la Table du seuil de réussite de base.

- Si le sort est de type mana, le seuil de base est l'indice de Volonté de la cible.

- Si le sort est de type physique, le seuil de base est l'indice de Constitution de la cible.

- Si le sort affecte les objets inanimés, le seuil de base dépend de la nature de l'objet. Voir la Table de Résistance des Objets, **SRII**, page 130.

- Si le sort est général et n'affecte pas une cible en particulier, comme par exemple un sort de Détection générale, le seuil de base est 4.

- Si le sort est employé pour contrer des effets spécifiques, comme ceux de la maladie ou du poison, le seuil de base est égal à l'indice de Puissance, de Force ou tout autre indice correspondant, selon l'effet en question.

- Si le sort affecte la magie, le seuil de base est égal à la Compétence Sorcellerie du jeteur de sort.

- Si le sort profite à un Attribut, le seuil de base est égal au double de cet Attribut.

- Si le sort lèse un Attribut, le seuil de base est égal à 10 moins l'Essence de la cible. C'est également le seuil de base des sorts qui altèrent le fonctionnement de l'organisme, en bien ou en mal.

- S'il s'agit d'un sort d'Illusion physique, le seuil de base est l'indice d'Intelligence de la cible.

- S'il s'agit d'un sort de Manipulation, le seuil de base est 4 à moins que le sort ne produise une barrière magique, auquel cas le seuil devient 6. De même, les Manipulations délicates ont un seuil de 6.

Durée

Dans **Shadowrun**, les sorts peuvent avoir trois durées : Instantanée, Maintenue ou Permanente (voir **SRII**, page 128).

Les **sorts instantanés** prennent effet et s'achèvent au cours d'une seule Action. En fait, ils ont certains effets permanents sur la réalité, mais le sort lui-même ne dure qu'un instant. Les sorts qui développent une énergie offensive sont de ce type.

les **sorts maintenus** durent aussi longtemps que le magicien les maintient, et leurs effets disparaissent généralement avec le sort. A l'exception des sorts de Combat, la plupart des sorts sont de ce genre. Les sorts de Combat et les Manipulations offensives, qui canalisent et concentrent une énergie mortelle en une fraction de seconde, ne peuvent être maintenus. En revanche, un sort créant une barrière au contact mortel peut avoir une durée maintenue, parce que l'explosion d'énergie ne coïncide pas avec le lancement du sort.

Tous les sorts impliquant la perception, la recherche, l'analyse, la défense, la transformation et autres changements apportés au

monde ou à la façon de le percevoir devraient avoir une durée maintenue. La seule façon de les rendre permanents consiste à utiliser l'Activation (voir **Métamagie**, page 41) ou un Focalisateur de Sort (**SRII**, page 137).

Les **sorts permanents** doivent être maintenus pendant un certain temps, après quoi leurs effets sont définitifs. La plupart des sorts de Santé sont de ce genre.

Les sorts permanents doivent rester rares. Ceux qui soignent ou traitent les blessures, les maladies, la folie ou l'effet des drogues et du poison sont de bons exemples. Ils font revenir la cible à son état naturel, et l'univers se charge ensuite de maintenir ce changement. Les transformations mineures qui purifient ou même produisent des composants naturels de provenance organique font également de bons sorts permanents, par exemple un sort de création de nourriture.

Les sorts cosmétiques permettant de maquiller, coiffer ou

habiller le personnage, ou même de retoucher l'aspect extérieur d'un objet, peuvent être maintenus ou permanents. C'est le fondement de l'utilisation de la magie en tant qu'outil d'affirmation sociale. En règle générale, si ces sorts accordent certains modificateurs, ils ne devraient pas avoir de durée permanente.

Vous seul pouvez décider d'accepter ou de refuser l'introduction d'un nouveau sort à durée permanente dans le jeu. Si le sort en question s'avère finalement trop puissant, vous pouvez demander à l'inventeur de le faire passer à une durée maintenue, ou même instantanée.

Le temps de base du maintien d'un sort pour le rendre permanent dépend de la complexité du changement introduit. Voyez comment cette règle s'applique au sort Soins, page 154 des règles de **Shadowrun**. Si le sort n'est pas maintenu pendant toute la période indiquée, il ne devient pas permanent et ses effets disparaissent. Le temps de base nécessaire pour rendre le sort permanent est le suivant :

Changement mineur	5 tours
Changement moyen	10 tours
Sérieux changement	15 tours
Changement drastique	20 tours

Pour déterminer le temps effectif demandé par l'opération, divisez le temps de base par le nombre de succès obtenu au test de réussite du Lancement de sort. Le magicien doit décider *avant* de lancer le sort, si ces succès serviraient à réduire le temps de base ou à amplifier les effets du sort. Ils ne peuvent pas faire les deux.



Le Code de Drain des sorts permanents est détaillé dans **Le Calcul du Code de Drain** (plus bas).

Puissance

En créant la formule de son sort, le magicien décide de lui donner un indice de Puissance maximum. Cet indice ne peut excéder sa Théorie Magique, ni l'indice de la bibliothèque ou de la loge médecine qu'il utilise.

Test de Résistance au sort

Un sort qui opère au détriment de la cible, c'est-à-dire d'une façon contraire à ses intérêts et qui provoquerait sa vive opposition si elle en avait connaissance, rencontre une Résistance. En d'autres termes, si le sort fonctionne, la cible a encore droit à un test de Résistance.

Le seuil de ce test est égal à la Puissance du sort. La cible lance un nombre de dés qui dépend de l'Attribut affecté.

Calcul du Code de Drain

Ayant décidé du type et de la fonction du sort, le joueur doit déterminer son Drain de base, qui varie selon les caractéristiques de chaque sort. Le Code de Drain comporte deux éléments : le Seuil et le Niveau. Le Seuil de Drain de base est toujours égal à la moitié de la Puissance du sort, arrondie à l'entier inférieur. Il est noté (P/2), car la Puissance du sort peut varier d'un lancement à un autre. Des modificateurs éventuels viennent s'ajouter ou se soustraire à ce seuil de base (pour une liste complète des modificateurs du Code de Drain, reportez-vous à **Modificateurs de Drain**, page 114).

Le Niveau de Drain est basé sur la nature du sort, et ajusté par différents modificateurs.

Note : si le Niveau de Drain atteint (F)atal et que de nouveaux modificateurs doivent encore lui être appliqués, le Seuil de Drain est augmenté de +2 pour chaque niveau excédentaire. Si les modificateurs font descendre le Niveau de Drain en dessous de (L)éger, il reste (L)éger.

Les modificateurs du Seuil et du Niveau de Drain sont détaillés plus loin, pages 114-116.

Sort de Combat : Comme indiqué sur la Table du Drain des sorts de Combat, le Niveau de Drain d'un sort de Combat est équivalent à son Niveau de Dégâts, ajusté par certains modificateurs.



TABLE DU DRAIN DES SORTS DE COMBAT

Niveau de Dégâts	Niveau de Drain de base
Léger	Léger
Moyen	Moyen
Grave	Grave
Fatal	Fatal

MODIFICATEURS DE DRAIN

Condition	Modificateur
Modificateurs du Seuil de Drain :	
Sort physique	+1
Dégâts Étourdissants	-1
Cible restreinte	-1
Toucher requis	-1*
Modificateurs du Niveau de Drain :	
Sort de zone	+1
Effets élémentaires	+1
Portée limitée	-1
Toucher requis	-1*
Cible très restreinte	-1
Effet spécial	voir Modificateurs de Drain
Portée CDV	Aucun modificateur

*Appliquez les deux modificateurs de Seuil et de Niveau

Note : Par leur nature même, les sorts de Combat ignorent les effets de l'armure. Le sort Bélier (improprement nommé) affecte un véhicule en "cuisinant" sa structure de l'intérieur. N'oubliez pas qu'un sort de Combat parvient *dans* la cible par le plan astral et frappe de l'intérieur. A cause des règles concernant les barrières physiques (nécessaires au bon fonctionnement du combat "normal"), les inventeurs ont dû créer le système un peu, disons, bancal, du sort Bélier. Vous serez peut-être amené à imaginer ce genre de systèmes particuliers au gré des circonstances. Ils sont parfois difficiles à équilibrer d'une partie à l'autre, aussi n'hésitez pas à revenir dessus pour modifier un point litigieux. Pour davantage de précisions, voir **L'artisanat du faiseur de sort**, page 116.

Sorts de Détection : Le Niveau de Drain d'un sort de Détection dépend de ce qu'il révèle et de la quantité d'informations qu'il fournit (voir les tables du Drain des sorts de Détection et des modificateurs). Il est moins facile de détecter des objets inanimés que des êtres vivants.

Le sort peut détecter simplement la présence d'une chose. Se trouve-t-elle ou non dans l'aire d'effet ? Par exemple, le sort Détection de la Vie décèle la présence de créatures vivantes.

Le sort peut aussi analyser la cible. C'est le cas de Détection des Ennemis, qui révèle les intentions d'un être vivant.

Enfin, le sort peut conférer au lanceur une perception extra-sensorielle. Les sens sont amplifiés à un degré incroyable et perçoivent des informations qui leur seraient naturellement inaccessibles. La perception extra-sensorielle peut aussi affecter la cible à un niveau subconscient, comme dans le cas du sort Sens du Combat. Bien qu'elle ne reçoive aucune information consciente, la cible est à même de profiter instinctivement de la situation.

Les sorts de Détection peuvent être conçus pour une portée Toucher ou Limitée (une portée CDV fournirait trop d'informations), quoique le Toucher n'ait aucun sens pour certains sorts.

TABLE DU DRAIN DES SORTS DE DÉTECTION

Nature du sort	Niveau de Drain de base
Détecte les créatures vivantes ou l'énergie magique	Moyen
Analyse les créatures vivantes ou l'énergie magique	Grave
Affine la perception	Moyen
Sens radicalement nouveau ou amélioré (PES, Super-équilibre, etc.)	Fatal

MODIFICATEURS DE DRAIN

Condition	Modificateur
Modificateurs du Seuil de Drain :	
Interaction profonde avec la conscience	+2*
Sort physique	+1
Interaction superficielle avec la conscience	+1
Sort maintenu	+1
Affecte les cibles inanimées	+1*
Modificateur des sorts de Détection	-1
Longue portée	-1
Cible restreinte	-1
Cible spécifique	-1
Toucher requis	-1*
Modificateurs du Niveau de Drain :	
Sort de zone	+1
Interaction profonde avec la conscience	+1*
Affecte les cibles inanimées	+1*
Portée limitée	-1
Sort personnel	-3
Toucher requis	-1*
Cible très restreinte	-1
Sujet volontaire requis	-1
Effet spécial	voir Modificateurs de Drain

*Appliquez les deux modificateurs de Seuil et de Niveau

TABLE DU DRAIN CONCERNANT LES ATTRIBUTS

Changement apporté	Niveau de Drain de base
+/- 1 point	Léger
+/- 2 points	Moyen
+/- 3 points	Grave
+/- 4 points	Fatal

MODIFICATEURS DE DRAIN

Condition	Modificateurs
Modificateurs du Seuil de Drain :	
Affecte les Attributs cybernétiques	+2
Sort physique	+1
Sort maintenu	+1
Ne traite que les symptômes	-2
Cible restreinte	-1
Toucher requis	-1*
Modificateurs du Niveau de Drain :	
Durée permanente	+1
Affecte les Attributs	+1
Affecte l'Initiative	+1
Portée limitée	-1
Toucher requis	-1*
Cible très restreinte	-1
Sujet volontaire requis	-1
Effet spécial	voir Modificateurs de Drain
Portée CDV	Aucun modificateur

*Appliquez les deux modificateurs de Seuil et de Niveau

Sorts d'Illusion : Le Drain de base des sorts d'Illusion dépend des sens affectés et de la crédibilité du résultat.

TABLE DU DRAIN DES SORTS D'ILLUSION

Type d'Illusion	Niveau de Drain
Évidente ou simple	Léger
Réaliste ou complexe	Moyen
Très réaliste ou très complexe	Grave

MODIFICATEURS DE DRAIN

Condition	Modificateurs
Modificateurs du Seuil de Drain :	
Sort physique	+1
Sort maintenu	+1
Cible restreinte	-1
Toucher requis	-1*
Modificateurs du Niveau de Drain :	
Sort de zone	+1
Modificateur des sorts d'Illusion	-1
Portée limitée	-1
Toucher requis	-1*
Cible très restreinte	-1
Sujet volontaire requis	-1
Effet spécial	voir Modificateurs de Drain
Portée CDV	Aucun modificateur

*Appliquez les deux modificateurs de Seuil et de Niveau



Sorts de Manipulation : Le Drain de base des sorts de Manipulation dépend d'une appréciation arbitraire de leur influence sur le monde réel. A charge pour le Maître de Jeu de régler les différends qui peuvent surgir... La Table du Drain des sorts de Manipulation fournit quelques directives sur la façon de quantifier le changement apporté.

TABLE DU DRAIN DES SORTS DE MANIPULATION

Effet du sort	Niveau de Dégâts/Niveau de Drain
Transformation mentale mineure (émotions renforcées, suggestion)	Léger
Transformation mentale majeure (contrôle mental, amnésie)	Moyen
Transformation physique mineure (apparence)	Moyen
Transformation physique majeure (corps ou forme)	Grave
Contrôle ou Manipulation physique mineurs	Moyen
Contrôle ou Manipulation physique majeurs	Grave
Changement physique mineur (lumière, obscurité, humidité)	Grave
Changement physique majeur (météo, destruction, gravité)	Fatal

MODIFICATEURS DE DRAIN

Condition	Modificateurs
Modificateurs du Seuil de Drain :	
Interaction profonde avec la conscience	+2*
Sort physique	+1
Interaction superficielle avec la conscience	+1
Sort maintenu	+1
Dégâts Étourdissants	-1
Toucher requis	-1*
Modificateurs du Niveau de Drain :	
Sort de zone	+1
Manipulation offensive maintenue	+1
Interaction profonde avec la conscience	+1*
Effets élémentaires	+1
Durée permanente**	+1
Affecte les Attributs	+1
Toucher requis	+1*
Portée limitée	-1
Effet spécial	voir Modificateurs de Drain
Portée CDV	Aucun modificateur

*Appliquez les deux modificateurs de Seuil et de Niveau

**Uniquement pour des transformations mineures et sans conséquence

Résistance aux sorts de Manipulation : La victime d'un sort de Manipulation qui lui impose un changement de corps, de forme ou de comportement a droit à un test de Résistance. Si la Manipulation est de nature mentale, impliquant les pensées ou les émotions, la victime résiste avec sa Volonté. Si la Manipulation est de nature physique, elle utilise sa Constitution. Le lanceur doit obtenir autant ou davantage de succès que sa victime pour que le sort prenne effet. Les succès excédentaires permettent ensuite de préciser les conséquences de certains sorts.

Modificateurs de Drain

Les modificateurs de Drain affectent soit le Seuil de Drain (basé sur la moitié de la Puissance du sort), soit le Niveau de Drain (défini par les caractéristiques du sort). Ils sont tous regroupés sur la Table ci-dessous, suivie d'explications détaillées par ordre alphabétique.

C : sort de Combat

D : sort de Détection

S : sort de Santé

I : sort d'Illusion

M : sort de Manipulation

TABLE GÉNÉRALE DES MODIFICATEURS DE DRAIN

Condition	Modificateur
Modificateurs du Seuil de Drain :	
Interaction profonde avec la conscience (D, M)+2*	
Affecte un Attribut cybernétique (S)	+2
Sort physique	+1
Interaction superficielle avec la conscience (D, M)	+1
Sort maintenu	+1
Affecte les cibles inanimées (D)	+1*
Ne traite que les symptômes (S)	-2
Modificateur des sorts de Détection (D)	-1
Longue portée (D)	-1
Dégâts Étourdissants (C, M)	-1
Cible restreinte	-1
Cible spécifique (D)	-1
Toucher requis	-1*
Modificateurs du Niveau de Drain :	
Sort de zone	+1
Manipulation offensive maintenue	+1
Interaction profonde avec la conscience (M)	+1*
Effets élémentaires (C, M)	+1
Durée permanente	+1
Affecte les Attributs (S, M)	+1
Affecte l'Initiative (S)	+1
Affecte les cibles inanimées (D)	+1*
Sort personnel (D, M)	-3
Modificateur des sorts d'Illusion (I)	-1
Portée limitée	-1
Toucher requis	-1*
Cible très restreinte	-1
Sujet volontaire requis	-1
Effet spécial	voir description plus bas
Portée CDV	Aucun modificateur

*Appliquez les deux modificateurs de Seuil et de Niveau

Affecte les Attributs (+1 Niveau de Drain) : Ce modificateur s'applique aux sorts de Santé ou de Manipulation qui touchent un Attribut. Les sorts de Santé (mais pas de Manipulation) concernant la Réaction nécessitent également le modificateur "Affecte l'Initiative", décrit plus bas.

Affecte les cibles inanimées (+1 Seuil de Drain/+2 Niveau de Drain) : Ce modificateur ne s'applique qu'aux sorts de Détection. Il est nécessaire pour obtenir des informations sur une cible inanimée, objet ou matériel.



Affecte l'Initiative (+1 Niveau de Drain) : Ce modificateur s'applique aux sorts de Santé modifiant l'indice de Réaction ou le nombre de dés d'Initiative de la cible. Il est cumulatif avec le modificateur "Affecte les Attributs".

Affecte un Attribut cybernétique (+2 Seuil de Drain) : En raison de la nature complexe et contraire à la magie du cyberware, les sorts de Santé (uniquement !) qui affectent un Attribut ayant déjà bénéficié d'une augmentation cybernétique doivent appliquer ce modificateur. Quoique certains sorts de Manipulation puissent produire des effets similaires, ils n'ont pas d'influence directe sur l'Attribut mais créent seulement un effet qui augmente son indice. Voir par exemple le sort Armure, page 157 de **SR11**.

Cible restreinte (-1 Seuil de Réussite) : Ce modificateur s'applique si le sort ne frappe qu'une certaine catégorie de cibles, par exemple une race (ex : Poing Mana contre les Elfes), ou uniquement les cibles inanimées (ex : Béliar), etc. Ce modificateur ne se cumule pas avec celui de "Cible très restreinte" décrit plus bas. Il ne peut pas s'appliquer aux sorts de Manipulation.

Cible spécifique (-1 Seuil de Drain) : Ce modificateur ne concerne que les sorts de Détection qui touchent un sujet unique.

Cible très restreinte (-1 Niveau de Drain) : Ce modificateur s'applique aux sorts qui n'affectent qu'un certain type de cibles précis, par exemple un sort physique conçu pour enfoncer les portes et qui n'a aucun effet contre les autres objets inanimés. Le seul moyen de concevoir un sort bénéficiant de ce modificateur et touchant les êtres vivants consiste à désigner une personne spécifique comme cible. ("Hé, bonhomme, j'ai un sort avec ton nom dessus. Non, sans blague !"). Ce modificateur ne s'applique pas aux sorts de Manipulation.

Dégâts Étourdissants (-1 Seuil de Drain) : Les sorts offensifs (Combat ou Manipulation) qui causent des dégâts Étourdissants reçoivent ce modificateur.

Durée permanente (+1 Niveau de Drain) : Ce modificateur est nécessaire pour la création d'un sort à Durée permanente. Voir **Durée**, page 111, pour davantage de précisions.

Effets élémentaires (+1 Niveau de Drain) : Un sort de Combat ou de Manipulation créant des effets élémentaires (voir **Effets**

élémentaires, page 106) doit utiliser ce modificateur. Seuls les sorts physiques peuvent entraîner des effets élémentaires.

Effet spécial (variable) : Le lancement du sort entraîne l'obligation d'utiliser ou de modifier certains paramètres de jeu dans une certaine situation. Par exemple, le sort peut ajouter des modificateurs à certains seuils de réussite, imposer différents tests, fournir des dés supplémentaires, etc. Ces conditions particulières sont regroupées sous l'appellation commune d'Effet Spécial. Les exemples suivants fournissent les modificateurs du Seuil et du Niveau de Drain pour divers effets possibles. N'hésitez pas à en imaginer de nouveaux.

Les modificateurs de l'Effet spécial sont les plus difficiles à équilibrer, à la fois pour le concepteur et pour le Maître de Jeu. Si les effets du sort sont sans conséquence, procédez aux ajustements appropriés.

Modificateurs Effet spécial

	Seuil de Drain	Niveau de Drain
Impose un seuil de réussite à un test spécifique (par ex. Perception)		
de 2 x succès		+2
de 1 x succès		+1
Impose un modificateur variable au seuil de réussite		
de 1 par succès		+2
de 1 par tranche de 2 succès		+1
Impose un modificateur fixe au seuil de réussite		
+1	+1	
+2		+1
Fournit des dés supplémentaires (aux Attributs, etc.)		
Par dé supplémentaire		+1
1 dé par tranche de 2 succès		+1
Oblige la cible à faire un test (ex : test de Rapidité pour éviter de déraiser)		
Contre un seuil de 4		+1
Contre un seuil de 1 par tranche de 2 succès		+1
Autre effet (à la discrétion du Maître de Jeu)		
Simple/sans conséquence	+1	
Complexe		+1
Très complexe		+2 ou plus

Interaction profonde avec la conscience (+2 Seuil de Drain/+1 Niveau de Drain) : Ce modificateur concerne les sorts entraînant une interaction complexe et profonde avec la conscience de la cible, tout particulièrement ceux qui lisent ou contrôlent les pensées. Pour la lecture ou le contrôle des émotions et des intentions générales, utilisez le modificateur d'Interaction superficielle avec la conscience".

Interaction superficielle avec la conscience (+1 Seuil de Drain) : Ce modificateur concerne les sorts de Détection et de Manipulation qui interagissent de façon superficielle avec la conscience de la victime. Il correspond aux sorts touchant aux émotions ou aux intentions générales. Si une information spécifique doit être obtenue ou imposée, il faut appliquer le modificateur d'Interaction profonde avec la conscience".

Longue portée (-1 Seuil de Drain) : Ce modificateur augmente la Portée effective d'un sort. Les succès du test de Puissance utilisés d'ordinaire pour le calcul d'une Portée limitée sont, cette fois, multipliés par 10 fois l'Attribut de Magie du magicien. Ce modificateur s'applique *uniquement* aux sorts de Détection. Voir **Sorts de Détection**, page 105, pour plus de détails.

Manipulation offensive maintenue (+1 Niveau de Drain) : Un sort de Manipulation dont la Durée est maintenue ajoute ce modificateur à son Niveau de Drain.

Modificateur des sorts de Détection (-1 Seuil de Drain) : Ce modificateur reflète le fait que les sorts de Détection sont plus faciles à lancer que les autres.

Modificateur des sorts d'Illusion (-1 Niveau de Drain) : Ce modificateur représente la grande facilité avec laquelle les sorts d'Illusion sont lancés.

Ne traite que les symptômes (-2 Seuil de Drain) : Ce modificateur concerne les sorts de Santé qui ne traitent ou ne provoquent

que des symptômes, sans s'occuper des causes ; en d'autres termes, les sorts qui n'affectent pas les indices d'Attributs et ne soignent pas de cases du Moniteur de Condition.

Portée CDV (Aucun modificateur) : La Portée "champ de vision" n'apporte pas de modificateur. Les sorts de Détection ne peuvent pas avoir une Portée CDV.

Portée limitée (-1 Niveau de Drain) : Ce modificateur correspond aux sorts à Portée limitée (voir **Portée**, page 110).

Sort de zone (+1 Seuil de Drain) : Les sorts de zone affectent toutes les cibles situées dans leur aire d'effet, dont le rayon correspond généralement à l'Attribut de Magie du lanceur, en mètres (**SR11**, page 130). Un sort de Santé n'est jamais un sort de zone.

Sort maintenu (+1 Niveau de Drain) : Un sort à Durée maintenue doit appliquer ce modificateur.

Sort personnel (-3 Niveau de Drain) : Ce modificateur restreint l'usage du sort à la personne du magicien. Étant toujours en "contact" avec lui-même (avec son aura), il n'a pas besoin du modificateur de "Toucher requis", ni d'ailleurs du modificateur de "Sujet volontaire requis" - on imagine mal un magicien se lancer un sort contre sa propre volonté.

Sort physique (+1 Seuil de Drain) : Les sorts physiques de toutes catégories doivent appliquer ce modificateur. Dans les cas où le sort pourrait aussi bien être physique que mana, par exemple un sort affectant la Réaction, utilisez ce modificateur.

Sujet volontaire requis (-1 Niveau de Drain) : Ce modificateur concerne les sorts qui n'affectent que les sujets consentants. La cible doit être consciente du lancement du sort et accepter d'en subir les effets de son plein gré. Le magicien doit malgré tout faire son test de réussite, mais la cible ne résiste pas et tous les succès obtenus sont consacrés à l'amplification du résultat. Ce modificateur n'est que partiellement cumulatif avec celui du "Toucher requis".

Toucher requis (-1 Seuil de Drain/-1 Niveau de Drain) : Ce modificateur est appliqué aux sorts nécessitant un contact direct avec la cible. Voir **Portée**, page 110, pour le détail du processus. Ce modificateur ne se cumule pas avec "Sort personnel". Si le sort bénéficie déjà du modificateur "Sujet volontaire requis", n'ajoutez que -1 au Seuil de Drain pour le "Toucher requis".

EXEMPLES DE CRÉATION DE SORTS

Prenons quelques-uns des bons vieux sorts connus et voyons un peu comment nous sommes arrivés aux Codes de Drain en appliquant les règles précédentes, pages 112-114. Ces exemples vous aideront à définir vos propres sorts. Mais pour commencer, quelques réflexions sur la création d'un sort. Bon zapping.

L'ARTISANAT DU FAISEUR DE SORTS (ou Un coup d'œil derrière le voile)

Nous avons déjà consacré plusieurs paragraphes à parler de l'aspect artistique de la création d'un sort, par opposition à une vision mécanique du processus. La présence de règles en fait plutôt un processus artisanal, regroupant l'inspiration artistique et la maîtrise technique.

Le système de création d'un sort dans **Shadowrun** est assez souple. Comme beaucoup de règles de **Shadowrun**, il ne prétend pas correspondre à une vision de la réalité en particulier, mais s'attache à créer une atmosphère favorable au *roleplaying*. Il ne





s'agit pas d'un système immuable ou statique. Certains joueurs peu scrupuleux voudront naturellement en abuser. Comme il nous semble que les systèmes spécifiquement conçus pour prévenir les abus sont finalement ceux qui en produisent le plus, à quoi bon nous casser la tête ? Au lieu de cela, nous vous proposons des règles comportant suffisamment de garde-fous pour limiter la course au pouvoir, tout en étant assez flexibles pour autoriser la création des sorts de votre choix.

Le but ultime de la création d'un sort est d'aboutir à un résultat équilibré. Le sort doit pouvoir remplir la fonction pour laquelle il a été conçu, d'une manière adéquate et sans déséquilibrer le jeu. C'est ce dernier point le plus délicat.

Un certain nombre de sorts publiés dans les règles de base de **Shadowrun** et dans ce livre s'écartent du système de création et fonctionnent d'une manière spéciale. La raison ? Les sorts fonctionnaient mieux ainsi, de façon plus amusante. Les joueurs et le Maître de Jeu sont libres d'imaginer des sorts particuliers dont les effets ne sont pas couverts par les règles de création. Des sorts comme Béliet, Soins, Hibernation ou Ténèbres n'auraient jamais vu le jour sans cela. La souplesse du système de **Shadowrun** permet de trouver des solutions à des problèmes qui seraient insolubles pour des règles plus rigides. Il reste cependant le problème de l'équilibre.

Le concepteur d'un sort doit *toujours* garder cette préoccupation à l'esprit. Bien sûr, c'est amusant d'inventer un sort qui fait mordre la poussière à tout le monde, à chaque fois, sans jamais rater, mais ce n'est pas *juste*. Ce n'est pas juste envers les autres joueurs, et ce n'est pas juste envers le Maître de Jeu. C'est pourtant lui qui décide de qui est légitime ou non dans son jeu. S'il considère qu'un sort est trop puissant, le concepteur doit le modifier en conséquence ou y renoncer purement et simplement. C'est aussi élémentaire que cela. Même nous, les auteurs omniscients (quoique modestes) du jeu, nous n'irons pas critiquer un Maître qui interdit un sort jugé trop puissant. Quand bien même ce sort aurait été publié par nos soins, noir sur blanc.

Souvenez-vous que l'équilibre est la clef de tout : sans lui, le jeu risque de devenir beaucoup moins amusant. Et à quoi bon jouer si l'on ne s'amuse pas ?

SORTS DE COMBAT

L'Éclair Mana, ce meilleur ami du magicien, est un sort de Combat bien direct et bien brutal. L'auteur a choisi un Niveau de Dégâts (G)rave, ce qui entraîne un Niveau de Drain de base (G)rave. Il n'y a pas d'autres modificateurs, donc le Code de Drain est (P/2)G. Facile.

Sa contrepartie physique, l'Éclair de Force, a lui aussi un Niveau de Dégâts (G)rave, donc un Niveau de Drain de base toujours (G)rave. Il s'agit d'un sort physique, ce qui nécessite un modificateur du Seuil de Drain de +1. Le Code de Drain est donc [(P/2)+1]G.

Un peu plus loin sur la liste, on trouve le Choc de Force, qui provoque des dégâts de Niveau (M)oyen. Son Niveau de Drain de base est (M)oyen. Étant de type physique, il subit un modificateur de Seuil de +1. Sort de zone, il subit un modificateur de Niveau de Drain de +1, auquel les effets élémentaires du choc ajoutent encore +1, pour un Code de Drain final de [(P/2)+1]F.

SORTS DE DÉTECTION

Prenons quelques sorts au hasard pour illustrer notre méthode. Le sort Détection des Ennemis doit détecter les êtres vivants et analyser leur disposition mentale ou leurs actions, ce qui nous donne un Niveau de Drain (G)rave. La Portée limitée le fait descendre de -1, et la Durée maintenue ajoute +1 au Seuil de Drain. Comme tous les sorts de Détection, il obtient automatiquement un bonus de -1 au Seuil de Drain, mais doit ajouter +1 pour Interaction superficielle avec la conscience. Il s'agit d'un sort de zone, d'où un modificateur de +1 au Niveau de Drain. Enfin, le fait qu'il soit lancé sur un Sujet volontaire retranche -1 au Niveau de Drain. Le résultat : [(P/2)+1]M.

N'oubliez pas qu'un sort conçu pour analyser quelque chose de spécifique ou rechercher une information précise doit vaincre la résistance de l'objet ou de la personne analysée. C'est le cas par exemple d'Analyse Technique et d'Analyse Psychique. D'un autre côté, les sorts de Détection générale et de perception extrasensorielle sont lancés avec le consentement de la cible. Le Maître de Jeu doit parfois se fier à son jugement dans un cas semblable.

Le sort Analyse Psychique réclame une petite explication. En raison du risque qu'il présente pour l'équilibre du jeu, nous l'avons créé d'une façon particulière. Après vérification, le Code de Drain a été jugé suffisamment sévère comme cela. En tant que sens radicalement nouveau, il impliquait un Niveau de Drain de base (F)atal. Voici quels ont été les modificateurs :

- Toucher requis (-1 Seuil de Drain/-1 Niveau de Drain)
- Sort maintenu (+1 Seuil de Drain)
- Sort de Détection (-1 Seuil de Drain)
- Cible spécifique (-1 Seuil de Drain)
- Interaction profonde avec la conscience (+2 Seuil de Drain/+1 Niveau de Drain)
- Effet spécial (+1 Niveau de Drain)
- Tout ceci a finalement abouti à un Code de Drain de $[(P/2)+2]F$.

SORTS DE SANTÉ

Remarquez que la plupart des sorts de Santé se conforment strictement à la règle limitant les soins à l'heure qui suit la blessure, ainsi qu'à d'autres restrictions. Nous avons voulu cela pour préserver l'équilibre du jeu et empêcher qu'un puissant guérisseur puisse remettre sur pied un samouraï des rues, en claquant des doigts.

Les sorts modifiant les Attributs posaient un problème, c'est pourquoi nous avons décidé arbitrairement de leur assigner un Niveau de Drain fondé sur le degré des modifications : L pour +/-1, M pour +/-2, etc.

Par exemple, le sort Diminution d'Attribut Cybernétique -1 a un Niveau de Drain (L)éger. Les modificateurs du Seuil de Drain sont les suivants : +2 pour affecter un Attribut cybernétique, +1 pour un sort physique, +1 pour un sort maintenu. Le modificateur du Niveau de Drain est de +1 pour affecter un Attribut. Enfin, le Toucher requis apporte un bonus de -1 à la fois au Seuil et au Niveau de Drain. Le résultat est donc $[(P/2)+3]L$.

Un nouveau sort, Résistance à la Douleur, a un Niveau de Drain de départ similaire à celui des sorts de Santé, correspondant au Niveau de Dégâts affecté. Par exemple, la Résistance à la Douleur (L)égère possède à la base un Niveau de Drain (L)éger. Sa Durée permanente (+1 Niveau de Drain), sa Portée limitée (-1 Niveau de Drain) et son Effet Spécial (+1 Niveau de Drain) lui confèrent un Code de Drain de $(P/2)M$.

Le bon sens nous a fait limiter la permanence des effets de la Résistance à la Douleur. Selon la règle habituelle, l'utilisation du sort est restreinte aux blessures de même niveau, ce qui signifie qu'un sort de Résistance à la Douleur (M)oyenne est inefficace devant une douleur (G)rave.

Le sort d'Oxygénation a connu un développement intéressant. Étant sans rapport avec les soins, il a reçu le Niveau de Drain (L)éger standard. Affectant le sang, il devait être physique (+1 Seuil de Drain). Il est maintenu (+1 Seuil de Drain), affecte l'Attribut de Constitution (+1 Niveau de Drain), a une Portée limitée (-1 Niveau de Drain) et un Effet Spécial de 1 dé supplémentaire par tranche de 2 succès (+1 Niveau de Drain). Le Code de Drain final : $[(P/2)+2]M$.

SORTS D'ILLUSION

Les sorts d'Illusion sont généralement simples. Chaos, par exemple, produit une illusion réaliste qui affecte plusieurs sens, il a donc un Niveau de Drain de départ (M)oyen. C'est un sort physique, puisqu'il peut affecter les appareillages technologiques, il reçoit donc un modificateur de +1 au Seuil de Drain. La Durée maintenue y ajoute encore +1, et les modificateurs de sort d'Illusion et d'Effet Spécial donnent -1 et +1 au Niveau de Drain, qui reste inchangé. Résultat final : $[(P/2)+2]M$. Le sort Monde Chaotique est la version de Chaos en sort de zone, il ajoute donc simplement +1 au Niveau de Drain pour un Code de $[(P/2)+2]G$.

Le Drain diminue rapidement pour les sorts d'Illusion les plus monnayables, grâce aux modificateurs de Toucher requis, Sujet volontaire et autres.

SORTS DE MANIPULATION

La partie la plus difficile de l'élaboration d'un sort de Manipulation consiste à définir le degré de changement apporté à la cible (ou à l'environnement).

Les sorts de barrières ont été interprétés comme des manipulations physiques mineures, de Niveau de Drain (M)oyen, modifié par l'effet de zone, la nature physique de certains et l'Effet Spécial.

Le sort Barrière, par exemple, a un Niveau de Drain (M)oyen (manipulation physique mineure), auquel s'ajoute +1 pour l'effet de zone, -1 pour la Portée limitée et +1 pour l'effet spécial. Étant un sort physique, il reçoit également +1 au Seuil de Drain et +1 pour la Durée maintenue, ce qui lui donne un Code de Drain $[(P/2)+2]G$. Le Drain de la Barrière Mana est calculé de la même façon, moins le modificateur de Sort physique ; il est donc de $[(P/2)+1]G$.

Les versions Pare-Balles et Anti-Sorts des sorts Barrières ont des Codes de Drain plus faibles, car ils bénéficient du modificateur de Cible restreinte.

Les sorts de Manipulation offensifs sont traités pratiquement de la même manière que les sorts de Combat.



LISTE DES SORTS

La liste des sorts fournit le détail et les caractéristiques des nouveaux sorts créés avec le système décrit dans le chapitre **Création d'un sort** (pages 104-116) et un peu d'imagination. Ils sont répartis par catégorie : Combat, Détection, Santé, Illusion et Manipulation. Cette liste n'est pas exhaustive et ne prétend pas regrouper tous les sorts connus de l'univers de **Shadowrun** : les joueurs et le Maître de Jeu sont encouragés à créer leurs propres sorts, en leur souhaitant de bien s'amuser.

Les sorts présentés dans **Shadowrun, Deuxième Édition** n'apparaissent pas ici, bien qu'ils soient indiqués dans la nouvelle Table des Sorts pages 126-127. Les sorts déjà publiés ne sont redé- taillés que si de nouvelles explications sont rendues nécessaires par ces règles.

La description de chaque sort est accompagnée des précisions suivantes :

Type indique le type du sort, Physique ou Mana.

Portée indique la Portée ; Toucher, Limitée ou Champ de Vision (CDV).

Seuil indique comment calculer le seuil de réussite pour le test de réussite du sort. La présence du (R) signale qu'il existe une possibilité de résister au sort et donc que la cible devra lancer les dés pour réduire les succès du magicien. S'il n'y a pas de (R), il n'existe pas de résistance au sort et seul son jeteur lance les dés.

Code de Dégâts indique le niveau de dégâts de base, Léger, Moyen, Grave ou Fatal, que le sort provoque l'Étourdissement ou non.

Durée indique si le sort est (I)ntérimaire, doit être (M)aintenu ou s'il est (P)ermanent. Si les sorts Permanents présentent une information supplémentaire, comme Permanent (10 tours), cela signifie qu'il faut les maintenir pendant le nombre de tours indiqué pour qu'ils deviennent effectivement permanents.

Drain indique le Code de Drain du sort. Le (P/2) ou [(P/2)+x] vous informe que le test de Résistance au Drain est effectué contre la moitié de la Puissance du sort (arrondie à l'entier inférieur) ou la moitié de la Puissance plus un coefficient. La lettre suivant ce Code de Drain donne le niveau du Drain : Léger, Moyen, Grave ou Fatal.

SORTS DE COMBAT

Les sorts de Combat suivants sont nouveaux. Le Maître de Jeu et les joueurs doivent se sentir libres d'ajouter des sorts de leur cru à cette liste.

Brume de Feu

Sort de zone, brume d'énergie magique qui provoque des dégâts physiques, avec les effets élémentaires du feu.

Type : Physique	Portée : CDV
Seuil : Constitution (R)	Durée : Instantanée
Drain : [(P/2)+1]F	Code de Dégâts : M

Brume Étourdissante

Sort de zone, brume d'énergie magique qui provoque des dégâts étourdissants.

Type : Mana	Portée : CDV
Seuil : Volonté (R)	Durée : Instantanée
Drain : [(P/2)-1]G	Code de Dégâts : M

Brume Mana

Sort de zone, brume d'énergie magique qui provoque des dégâts physiques.

Type : Mana	Portée : CDV
Seuil : Volonté (R)	Durée : Instantanée
Drain : (P/2)G	Code de Dégâts : M

Casse

Ce sort fonctionne d'une manière similaire au sort Bélier (**SRII**, page 150) mais n'affecte qu'un seul véhicule (Cible Limitée : Véhicules)

Type : Physique	Portée : CDV
Seuil : voir Table de Résistance des objets	Durée : Instantanée
Drain : (P/2)G	Code de Dégâts : G

Choc de Force

Sort de zone, puissant choc d'énergie magique qui provoque des dégâts physiques, avec les effets élémentaires du choc.

Type : Physique	Portée : CDV
Seuil : Constitution (R)	Durée : Instantanée
Drain : [(P/2)+1]F	Code de Dégâts : M

Choc Étourdissant

Sort de zone qui provoque des dégâts étourdissants, avec les effets élémentaires du choc.

Type : Mana	Portée : CDV
Seuil : Volonté (R)	Durée : Instantanée
Drain : [(P/2)+1]F	Code de Dégâts : G

Choc Mana

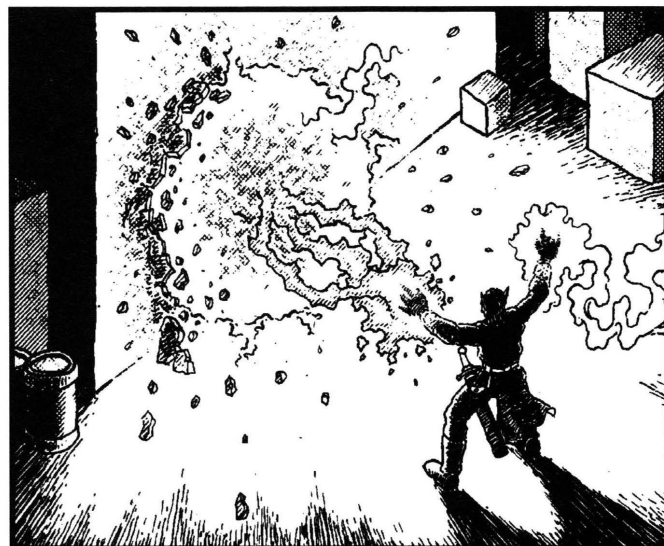
Sort de zone, choc d'énergie magique qui provoque des dégâts physiques, avec les effets élémentaires du choc.

Type : Mana	Portée : CDV
Seuil : Volonté (R)	Durée : Instantanée
Drain : (P/2)F	Code de Dégâts : M

Coup de Bélier

Le sort Bélier (**SRII**, page 150) endommage les cibles inanimées. Le sort Coup de Bélier fonctionne presque de la même façon mais le magicien doit toucher la cible.

Type : Physique	Portée : CDV
Seuil : voir Table de Résistance des objets	Durée : Instantanée
Drain : [(P/2)-1]M	Code de Dégâts : G



Coup Étourdissant

Sort de contact qui provoque des dégâts étourdisants.

Type : Mana **Portée :** CDV
Seuil : Volonté (R) **Durée :** Instantanée
Drain : [(P/2)-2]M **Code de Dégâts :** G

Coup Mortel

Sort de combat particulièrement mortel qui nécessite de toucher la cible, à laquelle il occasionne des dégâts physiques.

Type : Mana **Portée :** Toucher
Seuil : Volonté (R) **Durée :** Instantanée
Drain : [(P/2)-1]F **Code de Dégâts :** F

Dard de Feu

Dard d'énergie magique qui provoque des dégâts physiques, avec les effets élémentaires du feu.

Type : Physique **Portée :** CDV
Seuil : Constitution (R) **Durée :** Instantanée
Drain : [(P/2)+1]M **Code de Dégâts :** L

Éclair de Feu

Éclair d'énergie qui provoque des dégâts physiques, avec les effets élémentaires du feu.

Type : Physique **Portée :** CDV
Seuil : Constitution (R) **Durée :** Instantanée
Drain : [(P/2)+1]F **Code de Dégâts :** G

Éclair Étourdissant

Éclair d'énergie qui provoque des dégâts étourdisants.

Type : Mana **Portée :** CDV
Seuil : Volonté (R) **Durée :** Instantanée
Drain : [(P/2)-1]F **Code de Dégâts :** G

Éclair Spirituel

Éclair d'énergie magique qui provoque des dégâts physiques à un esprit (Cible Limitée : Esprits).

Type : Mana **Portée :** CDV
Seuil : Puissance (R) **Durée :** Instantanée
Drain : [(P/2)-1]G **Code de Dégâts :** G

Missile de Feu

Éclair d'énergie magique qui provoque des dégâts physiques, avec les effets élémentaires du feu.

Type : Physique **Portée :** CDV
Seuil : Constitution (R) **Durée :** Instantanée
Drain : [(P/2)+1]G **Code de Dégâts :** M

Missile Étourdissant

Missile d'énergie magique qui provoque des dégâts étourdisants.

Type : Mana **Portée :** CDV
Seuil : Volonté (R) **Durée :** Instantanée
Drain : [(P/2)-1]M **Code de Dégâts :** M

Poing Étourdissant

Sort de zone qui provoque des dégâts étourdisants.

Type : Mana **Portée :** CDV
Seuil : Volonté (R) **Durée :** Instantanée
Drain : [(P/2)-1]F **Code de Dégâts :** G

Ravalement

Ce sort agit d'une façon similaire au sort Bélier (voir **SRII**, page 150), mais n'affecte que les bâtiments (Cible Limitée : Bâtiments). C'est également un sort de zone. Le Maître de Jeu ne doit déterminer ses effets que sur les objets importants ou significatifs occupant l'aire d'effet. Pour les objets plus secondaires, il est libre d'interpréter à sa guise les conséquences du sort.

Type : Physique

Seuil : voir **Table de**

Résistance des objets

Drain : (P/2)F

Portée : CDV

Durée : Instantanée

Code de Dégâts : G

Stérilisation

Sort de zone frappant les formes de vies microscopiques telles que les bactéries et autres micro-organismes. De plus, il détruit ou rend inutilisable les échantillons organiques tels qu'un morceau de peau, une mèche de cheveux, une flaque de sang, bref, tout ce qui pourrait intéresser l'institut magico-légal sur le lieu d'un crime. Les matériaux organiques frappés par ce sort ne peuvent plus servir de lien physique (voir **Sorcellerie Rituelle**, page 33, et **SRII**, page 135). Ce sort n'affecte pas les échantillons rattachés à un être vivant, et il ne détruit pas les divers micro-organismes utiles ou nuisibles qui se trouvent à l'intérieur d'une créature.

L'utilisation de ce sort ne nécessite qu'un succès.

En termes de jeu, ce sort n'affecte pas les organismes de la catégorie des armes biologiques.

Type : Physique

Seuil : 4

Drain : [(P/2)+1]F

Portée : CDV

Durée : Instantanée

Code de Dégâts : F

Tuer (Race/Espèce)

A chaque version de ce sort correspond une formule particulière. Il existe ainsi des sorts pour Tuer les orks, les hommes ordinaires, les chiens, les dragons occidentaux, les cafards, les serpents à plumes, etc. (Cible Limitée : Race/Espèce Spécifique).

Type : Mana

Seuil : Volonté (R)

Drain : [(P/2)-1]G

Portée : CDV

Durée : Instantanée

Code de Dégâts : G

SORTS DE DÉTECTION

N'oubliez pas que le champ magique affecte les sorts de Détection à distance lancés dans son aire d'effet (voir **Champs magiques**, page 83).

Analyse Magique

Ce sort permet au magicien d'analyser un objet magique comme s'il l'examinait en perception astrale. Pour déterminer ses effets, faites un test de Puissance avec pour seuil de réussite la Puissance ou l'indice du sort, du Focus ou du phénomène magique étudié. Reportez-vous ensuite à la Table d'Analyse Astrale (**SRII**, page 146).

Type : Mana

Seuil : Puissance/Indice

Drain : (P/2)M

Portée : Limitée

Durée : Maintenue

Clairaudience (Étendue)

Ce sort fonctionne comme le sort Clairaudience (**SRII**, page 153), mais avec une portée étendue. Pour plus de détails concernant la longue portée, voir **Création d'un sort**, page 104.

Type : Mana

Seuil : 4

Drain : [(P/2)-1]G

Portée : Étendue

Durée : Maintenue

Clairvoyance (Étendue)

Ce sort est similaire au sort Clairvoyance (**SRII**, page 153) mais avec une portée étendue.

Type : Mana

Seuil : 4

Drain : [(P/2)-1]G

Portée : Étendue

Durée : Maintenue





Détection de la Magie

Sort extra-sensoriel général lancé sur un sujet volontaire. Dans les limites de sa portée, le sujet peut détecter la présence de magie active, qu'elle se présente sous forme de Focus, de sorts maintenus, activés ou ancrés, ou sous forme d'esprits. Ce sort ne détecte pas les magiciens.

Type : Mana

Portée : Limitée

Seuil : 4

Durée : Maintenue

Drain : (P/2)L

Détection des Ennemis (Étendue)

Ce sort est similaire au sort Détection des Ennemis (SRII, page 153) mais avec une portée étendue.

Type : Mana

Portée : Étendue

Seuil : 4

Durée : Maintenue

Drain : (P/2)G

Liaison Mentale (Individu)

Sort extra-sensoriel lancé sur un sujet volontaire, qui permet au magicien de communiquer mentalement, de converser, d'échanger des émotions et des images mentales avec une personne spécifique définie lors de la création du sort (probablement un membre de l'équipe). Le sujet doit être vu et se trouver à portée du sort au moment du lancement. Ensuite, il peut s'écarter hors de vue, mais doit rester dans les limites de la portée du sort (Cible Limitée : Individu)

Le seuil de réussite de la Liaison Mentale est de 4, et 1 succès suffit pour l'établir. Cependant, si le sujet ne souhaite pas communiquer avec le magicien, il peut résister au sort en faisant un test de Volonté avec la Puissance du sort comme seuil de réussite. Les succès qu'il obtient sont retranchés de ceux obtenus par le magicien. Si le sort échoue, le magicien n'a plus qu'à recommencer, après avoir résisté au Drain.

Type : Mana

Portée : Limitée

Seuil : 4

Durée : Maintenue

Drain : [(P/2)+2]M

SORTS DE SANTÉ

Les sorts suivants ne représentent que quelques-unes des options offertes par le système de création de sort de ce supplément.

Conservation

Ce sort prévient le dessèchement, la détérioration ou la putréfaction de la matière organique. Un seul succès suffit. Ce sort peut conserver la nourriture, mais il est plus fréquemment utilisé par les magiciens de l'institut magico-légal pour préserver les cadavres avant une autopsie, ou pour recueillir des échantillons de matière organique sur les lieux du crime de façon à former un lien physique (voir **Sorcellerie Rituelle**, page 33, et dans **SRII**, page 135). Ce sort est souvent employé avec un Focalisateur.

Type : Physique

Portée : Limitée

Seuil : voir Table de

Durée : Maintenue

Résistance des objets

Drain : [(P/2)+1]M

Diminution d'Attribut Cybernétique

Ce sort est similaire au sort Diminution d'Attribut, à la différence que les Attributs dont il est question ici sont ceux ayant bénéficié d'une augmentation due à la cybernétique. La Diminution de la Réaction Cybernétique a un niveau de Drain supérieur d'un niveau au sort normal.

Type : Physique

Portée : Toucher

Seuil : 10-Essence

Attribut Cybernétique -1

Durée : Maintenue **Drain :** [(P/2)+3]L

Attribut Cybernétique -2

Durée : Maintenue **Drain :** [(P/2)+3]M

Attribut Cybernétique -3

Durée : Maintenue **Drain :** [(P/2)+3]G

Attribut Cybernétique -4

Durée : Maintenue **Drain :** [(P/2)+3]F

Diminution des Réflexes

Similaire au sort Augmentation des Réflexes (SR11, page 154), ce sort diminue le nombre de dés d'Initiative de la cible, mais il n'affecte pas les personnes ayant amélioré leur Initiative grâce à la cybernétique. Si le total des dés d'Initiative de la cible est ramené à zéro ou en dessous, son Initiative est égale à son indice de Réaction.

Type : Mana **Portée :** CDV

Seuil : 2 x Réaction

-1 dé d'Initiative

Durée : Maintenu **Drain :** (P/2)G

-2 dés d'Initiative

Durée : Maintenu **Drain :** (P/2)F

-3 dés d'Initiative

Durée : Maintenu **Drain :** (P/2)F

Fraîcheur

Ce sort ravive l'éclat du regard et des cheveux, gomme les cellules mortes de la peau, active la circulation et améliore la forme générale de la cible. Le sort cosmétique Fraîcheur est employé par les gens riches comme symbole de leur statut aussi bien que comme préparation de dernière minute. Quoique "permanent" au sens où il n'a pas besoin d'être maintenu, ce sort s'affaiblit avec le temps en fonction du style de vie, du régime et des vices du sujet.

Type : Physique **Portée :** Toucher

Seuil : 4 **Durée :** Permanente (5 tours)

Drain : (P/2)L

Oxygénation

Ce sort nécessite une cible consentante. Il oxygène son sang, lui fournissant des dés de Constitution supplémentaires (1 pour chaque tranche de 2 succès) pour résister à la suffocation, à l'étranglement, aux effets de l'inhalation d'un gaz ou à n'importe quelle conséquence d'un manque d'oxygène. Le sujet devient également capable de respirer sous l'eau.

Type : Physique **Portée :** Limitée

Seuil : 4 **Durée :** Maintenu

Drain : [(P/2)+2]M

Prophylaxie

Ce sort lancé sur un sujet volontaire lui fournit des dés supplémentaires (1 par tranche de 2 succès) pour résister à l'infection, aux drogues et aux toxines. Son organisme résiste également aux médicaments.

Type : Physique **Portée :** Limitée

Seuil : 4

Agents Pathogènes L

Durée : Maintenu **Drain :** [(P/2)+2]L

Agents Pathogènes M

Durée : Maintenu **Drain :** [(P/2)+2]M

Agents Pathogènes G

Durée : Maintenu **Drain :** [(P/2)+2]G

Agents Pathogènes F

Durée : Maintenu **Drain :** [(P/2)+2]F

Résistance à la Douleur

Ce sort réduit les pénalités dues aux dégâts physiques (pas celles dues aux dégâts étourdissants). Il ne soigne pas les blessures, mais permet simplement d'ignorer les malus qu'elles donnent à l'Initiative et aux seuils de réussite. La résistance magique à la douleur réclame un sort différent pour chaque niveau de dégâts. Il ne peut pas compenser les effets d'une blessure Fatale.

Le sort est "permanent," dans le sens où la montée d'endorphine ne s'estompe pas avec le temps. Si le sujet encaisse des dégâts supérieurs à son niveau de Résistance, ou quand ses blessures sont guéries, le sort se dissipe.

Type : Mana

Seuil : 4

Légère

Durée : Permanente (5 tours) **Drain :** (P/2)M

Moyenne

Durée : Permanente (10 tours) **Drain :** (P/2)G

Grave

Durée : Permanente (15 tours) **Drain :** (P/2)F

Stabilisation

Appliqué à une personne souffrant d'une blessure Fatale, ce sort permet de stabiliser son état pour la maintenir en vie. Le magicien ajoute à son seuil de réussite le nombre de minutes écoulées depuis que la victime a reçu sa blessure.

Type : Physique

Portée : CDV

Seuil : 4+minutes écoulées

Durée : Permanente (20 tours)

Drain : (P/2)G

SORTS D'ILLUSION

Souvenez-vous qu'un sort d'Illusion ne peut pas blesser une cible de façon permanente, mentalement ou physiquement.

Grand Spectacle

Version multi-sensorielle du sort Spectacle (SR11, page 155).

Type : Mana

Portée : CDV

Seuil : 4

Durée : Maintenu

Drain : [(P/2)+1]M

Grand Spectacle Tridéo

Cette version du sort Grand Spectacle est "vue" par les caméras électroniques.

Type : Physique

Portée : CDV

Seuil : 4

Durée : Maintenu

Drain : [(P/2)+2]M

Hyperstimulation

Ce sort stimule les centres sensoriels du cerveau. Tant qu'il est maintenu, la victime souffre des mêmes malus que si chaque succès du magicien remplissait une case Étourdissement de son Moniteur de Condition. Ces malus ne correspondent pas véritablement à une blessure, mais représentent les conséquences du sort. Si le magicien a obtenu 10 succès ou plus, la cible reste consciente, mais incapable de rien faire.

Type : Mana

Portée : CDV

Seuil : Volonté (R)

Durée : Maintenu

Drain : [(P/2)+1]M

Masque de Véhicule

Ce sort fonctionne de la même manière que Masque Physique, mais n'affecte que les véhicules. Le magicien ne peut masquer que les véhicules dont la Résistance est inférieure ou égale à la moitié de son Attribut de Magie (arrondie à l'entier inférieur).

Type : Physique

Portée : Toucher

Seuil : 6

Durée : Maintenu

Drain : (P/2)L



Masque Physique

Version du sort Masque (SRII, page 155) qui affecte les appareillages technologiques.

Type : Physique **Portée :** CDV
Seuil : 4 **Durée :** Maintenue
Drain : $[(P/2)+1]L$

Spectacle Tridéo

Cette version du sort Spectacle (SRII, page 155) est "vue" par les caméras électroniques.

Type : Physique **Portée :** Toucher
Seuil : 6 **Durée :** Maintenue
Drain : $[(P/2)+2]L$

SORTS DE MANIPULATION

Ce sont, potentiellement, les sorts les plus puissants de **Shadowrun**. Ceux qui sont détaillés ici ne représentent qu'un échantillon des milliers de variations possibles.

MANIPULATIONS DE CONTRÔLE

Contrôle des Animaux

Ce sort similaire à Contrôle des Pensées (SRII, page 156) n'affecte que les créatures non-intelligentes. Au Maître de Jeu de décider de l'intelligence de chaque animal. Les métacréatures résistent avec leur Volonté ou leur Essence, selon l'indice le plus élevé.

Type : Mana **Portée :** Limitée
Seuil : Volonté (R) **Durée :** Maintenue
Drain : $[(P/2)+2]F$

Contrôle des Foules

Ce sort de zone permet au lanceur de contrôler les pensées de tous ceux qui se trouvent dans son aire d'effet. Pour en déterminer les effets, considérez la foule comme une personne unique. Les passants ordinaires ont une Volonté de 3. Les personnages importants, PJ ou PNJ, résistent individuellement contre le nombre de succès obtenus par le magicien.

Type : Mana **Portée :** Limitée
Seuil : Volonté (R) **Durée :** Maintenue
Drain : $[(P/2)+3]G$

Influence

Ce sort similaire à Contrôle des Pensées (SRII, page 156) implante de façon permanente une suggestion unique dans l'esprit du sujet. Celui-ci agit en accord avec la suggestion ou obéit à la consigne implantée, comme s'il s'agissait de sa propre idée. Démontrer formellement l'absurdité de l'idée en question, ou forcer le magicien à annuler son sort, peut libérer le sujet de l'Influence.

Type : Mana **Portée :** Limitée
Seuil : Volonté (R) **Durée :** Permanente (10 tours)
Drain : $[(P/2)+2]G$

Manipulation des Foules

Similaire à Contrôle des Foules, ce sort affecte uniquement les émotions des gens. Il ne donne pas au magicien le contrôle de leurs pensées, mais lui permet d'influer à son gré sur leur humeur.

Type : Mana **Portée :** Limitée
Seuil : Volonté (R) **Durée :** Maintenue
Drain : $[(P/2)+2]M$

MANIPULATIONS TÉLÉKINÉSIQUES

Animation

Ce sort autorise le magicien à faire bouger un objet inanimé, en fonction de sa forme (les objets sphériques roulent, les tapis peuvent

ramper, les statues marchent, etc.). Le sort procure à l'objet une certaine élasticité permettant le déplacement. Une table, par exemple, se comportera comme si ses pieds étaient articulés. Seul l'objet tout entier se déplace, il est impossible de n'en bouger qu'un élément comme une touche de clavier ou une arme montée sur véhicule. L'objet peut parcourir à chaque Action un nombre de mètres égal à la moitié de l'Attribut de Magie (arrondie à l'entier inférieur) du lanceur.

Type : Physique **Portée :** Limitée
Seuil : voir Table de **Durée :** Maintenue
Résistance des objets
Drain : $[(P/2)+2]M$

(Compétence) Télékinésique

Forme restreinte du sort Doigts Télékinésiques (SRII, page 156), ce sort permet d'exploiter une Compétence par télékinésie. Au Maître de Jeu de décider quelle Compétence peut ou non être employée ainsi. Les cas typiques sont, par exemple, les Compétences Combat Armé, Électronique Construction/Réparation, Explosifs, Pilotage, etc. Les Compétences de Connaissance, ne nécessitant pas d'action physique, ne sont pas appropriées. Ce sort fonctionne presque de la même façon que Doigts Télékinésiques, à la différence que c'est l'indice de Compétence du magicien qui en détermine les effets.

Type : Physique **Portée :** CDV
Seuil : 6 **Durée :** Maintenue
Drain : $[(P/2)+3]$

Coup de Poing

Ce Coup de Poing télékinésique a un Code de Dégâts de (Volonté du magicien)M Étourdissement. Les modificateurs au combat à distance s'appliquent normalement (SRII, page 89). Selon la règle habituelle, les succès obtenus par le magicien



peuvent augmenter les dégâts. Les protections d'impact résistent au Coup de Poing.

Type : Physique
Seuil : 4
Drain : (P/2)M
Portée : CDV
Durée : Instantanée

MANIPULATIONS DE TRANSFORMATION

Acide

Ce sort projette de l'acide sur sa cible, avec les effets élémentaires de l'acide (voir **Effets élémentaires**, page 106).

Type : Physique
Seuil : Constitution (R)
Drain : [(P/2)+1]G
Portée : CDV
Durée : Instantanée
Code de Dégâts : M

Barrière Anti-Explosifs

Similaire au sort Barrière (**SRII**, page 157), ce sort protège le magicien contre le souffle des grenades et autres explosifs. Son indice de Protection est égal à la Puissance du sort et peut s'ajouter à une protection d'impact.

La version personnelle de ce sort a un Code de Drain de [(P/2)+2]L.

Type : Physique
Seuil : 6
Drain : [(P/2)+2]M
Portée : CDV
Durée : Maintenue

Barrière Anti-Sorts

Similaire au sort Barrière (**SRII**, page 157), ce sort protège contre les sorts. La version personnelle de ce sort a un Code de Drain de [(P/2)+2]L.

Type : Mana
Seuil : 6
Drain : [(P/2)+1]M
Portée : CDV
Durée : Maintenue

Barrière Pare-Balles

Similaire au sort Barrière (**SRII**, page 157), ce sort protège des balles et autres projectiles balistiques. Son indice de Protection est égal à la Puissance du sort et peut s'ajouter à une protection balistique.

La version personnelle de ce sort a un Code de Drain de [(P/2)+2]L.

Type : Physique
Seuil : 6
Drain : [(P/2)+2]M
Portée : CDV
Durée : Maintenue

Barrière Pare-Lames

Similaire au sort Barrière (**SRII**, page 157), ce sort protège des armes tranchantes. Son indice de Protection est égal à la Puissance du sort et peut s'ajouter à une protection d'impact.

La version personnelle de ce sort a un Code de Drain de [(P/2)+2]L.

Type : Physique
Seuil : 6
Drain : [(P/2)+2]M
Portée : CDV
Durée : Maintenue

Bombe Acide

Ce sort de zone projette de l'acide sur ses cibles avec les effets élémentaires de l'acide (voir **Effets élémentaires**, page 106).

Type : Physique
Seuil : Constitution (R)
Drain : [(P/2)+1]F
Portée : CDV
Durée : Instantanée
Code de Dégâts : M

Chaîne

Ce sort entrave et bloque la cible au moyen d'une chaîne d'énergie mystique. Les succès nets obtenus par le magicien après le test de résistance de la cible indiquent l'indice de Barrière de la Chaîne.

La victime peut tenter de s'échapper en brisant la Chaîne. Elle commence par faire un test de Force contre la Puissance du sort, pour rassembler toute son énergie. Chaque tranche de 2 succès lui permet d'augmenter sa Force de 1 point, le temps de rompre ses liens magiques. La victime oppose ensuite sa Force temporairement modifiée à l'indice de Barrière (voir **SRII**, page 98). Une fois parvenue à se dégager, elle doit effectuer un test de Constitution ou encaisser des dégâts Étourdissants de Code (Force de la victime)L, représentant la fatigue occasionnée.

Type : Physique
Seuil : Rapidité (R)
Drain : [(P/2)+2]G
Portée : CDV
Durée : Maintenue

Changeforme

Ce sort transforme un sujet volontaire en créature ordinaire, en lui conservant tous ses Attributs Mentaux. Pour déterminer ses Attributs Physiques, consultez la Table des Caractéristiques des Créatures (**SRII**, page 233) et rajoutez 1 aux indices indiqués pour chaque tranche de 2 succès obtenus au lancement du sort. Ajoutez également l'Intelligence du sujet à la Réaction de la créature, pour refléter le contrôle qu'il exerce sur sa forme animale. Ce sort ne transforme pas les vêtements ni l'équipement. Si le sujet est magicien, il peut encore lancer des sorts, mais ne peut respecter un geas ou employer une Compétence d'Orientation que dans la mesure où sa forme le lui permet. Il devra vraisemblablement renoncer aux formules hébraïques ou aux riffs incendiaires de guitare électrique...

Type : Physique
Seuil : Volonté
Drain : [(P/2)+2]G
Portée : Limitée
Durée : Maintenue

Lance-Flammes

Ce sort frappe la cible au moyen d'une giclée de feu, avec les effets élémentaires du feu.

Type : Physique
Seuil : Constitution (R)
Drain : [(P/2)+1]F
Portée : CDV
Durée : Instantanée
Code de Dégâts : G

Fermeture

Ce sort maintient magiquement fermés les portes, portails ou autres barrières similaires pendant toute sa durée. La Fermeture ayant la même résistance que la porte elle-même, il faut l'enfoncer ou la faire sauter pour parvenir à l'ouvrir.

Type : Physique
Seuil : voir **Table de Résistance des Objets**
Drain : [(P/2)+2]M
Portée : CDV
Durée : Maintenue

Forme (Créature)

Similaire à Changeforme, ce sort transforme un sujet volontaire en animal spécifique, non-paranaturel.

Type : Physique
Seuil : Volonté
Drain : [(P/2)+2]M
Portée : Limitée
Durée : Maintenue

Fournaise

Ce sort de zone fait jaillir des flammes dans toute son aire d'effet, avec les effets élémentaires du feu.

Type : Physique
Seuil : Constitution (R)
Drain : [(P/2)+3]F
Portée : CDV
Durée : Instantanée
Code de Dégâts : G

Haute Couture

Ce sort retouche instantanément les vêtements, permettant de les faire passer d'une mode à une autre au gré du magicien. Le sujet doit être volontaire. Les succès supplémentaires obtenus par le magicien reflètent la qualité des retouches. Le sort ne modifie

pas la valeur protectrice des habits mais seulement leur coupe, leur couleur et leur taille.

Type : Physique

Portée : CDV

Seuil : 4

Durée : Permanente (10 tours)

Drain : [(P/2)+2]M

Jet Acide

Ce sort projette de l'acide sur sa cible, avec les effets élémentaires de l'acide (voir **Effets élémentaires**, page 106).

Type : Physique

Portée : CDV

Seuil : Constitution (R)

Durée : Instantanée

Drain : [(P/2)+1]F

Code de Dégâts : G

Maquillage

Ce sort procède à la mise en beauté complète d'un sujet volontaire, allant des soins du visage à la coiffure en passant par le brossage des vêtements. Il va jusqu'à blanchir les dents et éliminer la plaque dentaire. Les effets de ce sort sont "permanents," entendez par là qu'ils ont la même durée que les soins prodigués dans un vrai salon de beauté.

Le nombre de succès obtenus par le magicien permet d'apprécier le style du Maquillage. Notez bien qu'aucun changement véritable n'est apporté : le sujet est simplement nettoyé et préparé de la tête aux pieds.

Type : Physique

Portée : CDV

Seuil : 4

Durée : Permanente (10 tours)

Drain : [(P/2)+2]M

Tonnerre

Ce sort frappe la cible d'une explosion d'air, dans un bruit de tonnerre. Non content de lui infliger des dégâts Étourdissants, il la rend sourde pendant 1 Tour de Combat pour chaque tranche de 2 succès obtenus par le magicien.

Type : Physique

Portée : CDV

Seuil : Constitution (R)

Durée : Instantanée

Drain : (P/2)G

Code de Dégâts : M

Tourbillon Astral

Ce sort de zone crée un tourbillon d'énergie mana dans l'espace astral, générant un champ magique de Niveau 1 pour chaque tranche de 2 succès obtenus. Comme avec un champ magique naturel (voir **Champs magiques**, page 83), l'indice du Tourbillon s'ajoute aux seuils de réussite de tous les tests de réussite astraux, y compris ceux du lanceur, effectués dans l'aire d'effet.

Type : Mana

Portée : Limitée

Seuil : 6

Durée : Maintenue

Drain : [(P/2)+1]F

Transformation

Ce sort change le sujet en créature ordinaire. La créature transformée ne conserve aucun souvenir de son état antérieur et ne possède qu'une intelligence animale. Le sort n'affecte pas les habits ni l'équipement.

Type : Physique

Portée : Limitée

Seuil : Constitution (R)

Durée : Maintenue

Drain : [(P/2)+2]G

Verrou

Similaire au sort Fermeture décrit plus haut, ce sort renforce les portes verrouillées. Chaque tranche de 2 succès augmente de 1 point l'indice de Barrière de la porte.

Type : Physique

Portée : CDV

Seuil : voir **Table de**

Durée : Maintenue

Résistance des Objets

Drain : [(P/2)+2]G



TABLE DES SORTS

Note : L'astérisque indique que le sort est détaillé dans les règles de base de **Shadowrun**.

SORTS DE COMBAT

Nom	Drain	Type	Durée
*Bélier	[(P/2)+1]G	P	I
*Boule de Feu	[(P/2)+3]F	P	I
Brume de Feu	[(P/2)+1]F	P	I
Brume Étourdissante	[(P/2)-1]G	M	I
Brume Mana	(P/2)G	M	I
Casse	(P/2)G	P	I
Choc de Force	[(P/2)+1]F	P	I
Choc Étourdissant	[(P/2)+1]F	M	I
Choc Mana	(P/2)F	M	I
Coup de Bélier	[(P/2)-1]M	P	I
Coup Étourdissant	[(P/2)-2]M	M	I
Coup Mortel	[(P/2)-1]F	M	I
Dard de Feu	[(P/2)+1]M	P	I
*Dard de Force	[(P/2)+1]L	P	I
*Dard Mana	(P/2)L	M	I
Éclair de Feu	[(P/2)+1]F	P	I
*Éclair de Force	[(P/2)+1]G	P	I
Éclair Étourdissant	[(P/2)-1]F	M	I
*Éclair Mana	(P/2)G	M	I
Éclair Spirituel	[(P/2)-1]G	M	I
*Flammes Infernales	[(P/2)+6]F	P	I
Missile de Feu	[(P/2)+1]G	P	I
*Missile de Force	[(P/2)+1]M	P	I
Missile Étourdissant	[(P/2)-1]M	M	I
*Missile Mana	(P/2)M	M	I
Poing Étourdissant	[(P/2)-1]F	M	I
*Poing Mana	(P/2)G	M	I
*Poing de Force	[(P/2)+1]G	P	I
Ravalement	(P/2)F	P	I
*Sommeil	[(P/2)-1]G	M	I
Stérilisation	[(P/2)+1]F	P	I
Tuer (Race/Espèce)	[(P/2)-1]G	M	I

SORTS DE DÉTECTION

Nom	Drain	Type	Durée
*Analyse de Véracité	(P/2)G	M	M
Analyse Magique	(P/2)M	M	M
*Analyse Psychique	[(P/2)-1]F	M	M
*Analyse Technique	[(P/2)+1]M	P	M
*Clairaudience	(P/2)M	M	M
Clairaudience (Étendue)	[(P/2)-1]G	M	M
*Clairvoyance	(P/2)M	M	M
Clairvoyance (Étendue)	[(P/2)-1]G	M	M
Détection de la Magie	(P/2)L	M	M
*Détection de la Vie	(P/2)L	M	M
*Détection des Ennemis	[(P/2)+1]M	M	M
Détection des Ennemis (Étendue)	(P/2)G	M	M
*Détection d'un Individu	(P/2)L	M	M
*Détection Spécifique (être vivant)	[(P/2)-1]L	M	M
*Détection Spécifique (objet)	(P/2)+1]M	P	M
Liaison Mentale (Individu)	[(P/2)+2]M	M	M
*Sens du Combat	[(P/2)+1]G	P	M
*Sens Personnel du Combat	[(P/2)+1]M	P	M

SORTS D'ILLUSION

Nom	Drain	Type	Durée
*Chaos	[(P/2)+2]M	P	M
*Confusion	(P/2)G	M	M
Grand Spectacle	[(P/2)+1]M	M	M
Grand Spectacle Tridéo	[(P/2)+2]M	P	M
Hyperstimulation	[(P/2)+1]M	M	M
*Invisibilité	(P/2)M	M	M
*Invisibilité Étendue	[(P/2)+1]M	P	M
*Masque	(P/2)L	M	M
Masque de Véhicule	(P/2)L	P	M
Masque Physique	[(P/2)+1]L	P	M
*Monde Chaotique	[(P/2)+2]G	P	M
*Puanteur	[(P/2)+1]G	M	M
*Spectacle	[(P/2)+1]L	M	M
Spectacle Tridéo	[(P/2)+2]L	P	M
*Stimulation	[(P/2)+1]L	M	M

SORTS DE SANTÉ

Nom	Drain	Type	Durée
*Antidote aux Toxines L	(P/2)L	P	P
*Antidote aux Toxines M	(P/2)M	P	P
*Antidote aux Toxines G	(P/2)G	P	P
*Antidote aux Toxines F	(P/2)F	P	P
*Augmentation d'Attribut +1	[(P/2)+1]L	M	M
*Augmentation d'Attribut +2	[(P/2)+1]M	M	M
*Augmentation d'Attribut +3	[(P/2)+1]G	M	M
*Augmentation d'Attribut +4	[(P/2)+1]F	M	M
*Augmentation d'Attribut Cybernétique +1	[(P/2)+3]L	P	M
*Augmentation d'Attribut Cybernétique +2	[(P/2)+3]M	P	M
*Augmentation d'Attribut Cybernétique +3	[(P/2)+3]G	P	M
*Augmentation d'Attribut Cybernétique +4	[(P/2)+3]F	P	M
*Augmentation des Réflexes +1 dé d'Initiative	(P/2)M	M	M
+2 dés d'Initiative	(P/2)G	M	M
+3 dés d'Initiative	(P/2)F	M	M
Conservation	[(P/2)+1]M	P	M
*Désintoxication Toxine L	[(P/2)-2]L	P	P
*Désintoxication Toxine M	[(P/2)-2]M	P	P
*Désintoxication Toxine G	[(P/2)-2]G	P	P
*Désintoxication Toxine F	[(P/2)-2]F	P	P
*Diminution d'Attribut -1	[(P/2)+1]L	P	M
*Diminution d'Attribut -2	[(P/2)+1]M	P	M
*Diminution d'Attribut -3	[(P/2)+1]G	P	M
*Diminution d'Attribut -4	[(P/2)+1]F	P	M
Diminution d'Attribut Cybernétique -1	[(P/2)+3]L	P	M
Diminution d'Attribut Cybernétique -2	[(P/2)+3]M	P	M
Diminution d'Attribut Cybernétique -3	[(P/2)+3]G	P	M
Diminution d'Attribut Cybernétique -4	[(P/2)+3]F	P	M
Diminution des Réflexes -1 dé d'Initiative	(P/2)G	M	M
-2 dés d'Initiative	(P/2)F	M	M
-3 dés d'Initiative	(P/2)F	M	M
Fraîcheur	(P/2)L	P	P
*Guérir une Maladie L	(P/2)L	P	P

LES SORTS

*Guérir une Maladie M	(P/2)M	P	P
*Guérir une Maladie G	(P/2)G	P	P
*Guérir une Maladie F	(P/2)F	P	P
Oxygénation	[(P/2)+2]M	P	M
Prophylaxie Agents Pathogènes L	[(P/2)+2]L	P	M
Prophylaxie Agents Pathogènes M	[(P/2)+2]M	P	M
Prophylaxie Agents Pathogènes G	[(P/2)+2]G	P	M
Prophylaxie Agents Pathogènes F	[(P/2)+2]F	P	M
Résistance à la Douleur L	(P/2)M	M	P
Résistance à la Douleur M	(P/2)G	M	P
Résistance à la Douleur G	(P/2)F	M	P
*Soins	(P/2)		
	(Niveau de la Blessure) M	P	
Stabilisation	(P/2)G	P	P
*Traitement des Blessures	(P/2)		
	(Niveau de la Blessure) M	P	

SORTS DE MANIPULATION

MANIPULATIONS DE CONTRÔLE

Nom	Drain	Type	Durée
*Contrôle des Actions	[(P/2)+2]G	M	M
Contrôle des Animaux	[(P/2)+2]F	M	M
*Contrôle des Émotions	[(P/2)+2]M	M	M
Contrôle des Foules	[(P/2)+3]G	M	M
*Contrôle des Pensées	[(P/2)+2]F	M	M
*Hibernation	(P/2)G	P	M
Influence	[(P/2)+2]G	M	P
Manipulation des Foules	[(P/2)+2]M	M	M

MANIPULATIONS TÉLÉKINÉSIQUES

Nom	Drain	Type	Durée
Animation	[(P/2)+2]M	P	M
(Compétence) Télékinésique	[(P/2)+3]	P	M
Coup de Poing	(P/2)M	P	I

*Doigts Télékinésiques	[(P/2)+2]M	P	M
*Lévitiation d'Objet	[(P/2)+1]L	P	M
*Lévitiation de Créature	[(P/2)+1]M	P	M
*Poltergeist	[(P/2)+1]G	P	M

MANIPULATIONS DE TRANSFORMATION

Nom	Drain	Type	Durée
Acide	[(P/2)+1]G	P	I
*Armure	[(P/2)+2]M	P	M
*Barrière	[(P/2)+2]G	P	M
Barrière Anti-Explosifs	[(P/2)+2]M	P	M
Barrière Anti-Sorts	[(P/2)+1]M	M	M
*Barrière Mana	[(P/2)+1]G	M	M
Barrière Pare-Balles	[(P/2)+2]M	P	M
Barrière Pare-Lames	[(P/2)+2]M	P	M
Bombe Acide	[(P/2)+1]F	P	I
Chaîne	[(P/2)+2]G	P	M
Changeforme	[(P/2)+2]G	P	M
*Étincelle	[(P/2)+1]M	P	M
Fermeture	[(P/2)+2]M	P	M
Forme (Créature)	[(P/2)+2]M	P	M
Fournaise	[(P/2)+3]F	P	I
*Glace	[(P/2)+1]G	P	I
Haute Couture	[(P/2)+2]M	P	P
*Ignition	[(P/2)+2]F	P	P
Jet Acide	[(P/2)+1]F	P	I
*Jet de Flammes	[(P/2)+1]G	P	I
Lance-Flammes	[(P/2)+1]F	P	I
*Lumière	[(P/2)+2]M	P	M
Maquillage	[(P/2)+2]M	P	P
*Projectiles de Flammes	[(P/2)+1]F	P	I
*Ténèbres	[(P/2)+2]M	P	M
Tonnerre	(P/2)G	P	I
Tourbillon Astral	[(P/2)+1]F	M	M
Transformation	[(P/2)+2]G	P	M
Verrou	[(P/2)+2]G	P	M



INDEX

-A-

Activation	Voir Métamagie
Adeptes	30
Élémentalistes	30
Physiques	32
Initiation	36
Pouvoirs supplémentaires	32
Alliés	Voir Esprits
Auras	Voir Espace astral

-B-

Barrages	Voir Sécurité astrale
-----------------------	-----------------------

-C-

Camouflage	Voir Métamagie
Combat astral	84
Armure	85
Initiative	84
Moniteur de Condition	85
Réserves de dés	85
Contremagie	Voir Métamagie
Création d'un sort	104
Effets élémentaires	106
Élaboration d'un sort	109
Catégorie	109
Code de Drain	112
Durée	111
L'artisanat du faiseur de sorts	116
Modificateurs de Drain (Table)	112
Portée	110
Puissance	112
Seuil	110
Sorts de Combat	112
Sorts de Détection	112
Sorts d'Illusion	113
Sorts de Manipulation	114
Sorts de Santé	113
Test de Résistance au Sort	112
Type	110
Fonctionnement d'un sort	104
Puissance d'un sort	104
Formule d'un sort	107
Critères d'élaboration	107
Invention de nouveaux sorts	109
Sorts de Combat	105
Modificateurs de portée	105
Sorts de zone	105
Sorts de Détection	105
Portée	105
Seuil de réussite	105
Sorts de Manipulation	106
Manipulations offensives	106
Créatures toxiques	92

-D-

Drain	
et Contremagie	42
et Orientation	41
Druides	27
Bardes des Cornouailles	30
Cercles sacrés	29
Champs magiques	30
Enchantement	29
Focus	30
Matériel	29
Fétiches	28
Invocation	29
Règles spéciales concernant les esprits	29
Sacrifices Humains	30
Totems	27

-E-

Enchantement	20
Alchimie	22
Arcanes	22
Confection d'un Radical	22
Orichalque	22
Confection	23
Base Matérielle	20, 24
Conception du Focus (Table)	23
Concevoir une Formule	23
Coût du Premier Lien (Table)	25
Coût pour lier un focus (Table)	26
Enchantements cumulés	25
Enchantement (Table)	25
et Drain	20
et Druides	20
Lier un Focus	26
Matériaux Alchimiques	25
Matériaux Exotiques	23
Matériaux Exotiques (Table)	24
Premier Lien	25
Telesma. Voir aussi sous Enchantement : Confection, Base Matérielle	
Test d'Enchantement	25
Enchantements uniques	26
Équipement	20
et Fixation	43
Focus	22. Voir aussi sous Enchantement : Confection
Coût du Lien (Table)	26
Focus d'Esprits	23
Lier un Focus	26
Orichalque	22
Talismans	20
Analyse d'objets magiques	21
Analyse Magique (Table)	22
Fabriquer du matériel pour rituel	21
Fabriquer un fétiche	21

Rassembler les matériaux	20
Test de récolte	21
Types de matériaux	20
Épreuves. Voir Initiation	
Espace astral	80. Voir aussi Combat astral et Fixation
Auras	
Compétence Lecture d'Aura	84
Information fournies par une	84
Lecture	83
Champs magiques	83
Magie druidique	30
Corps astral	80
Autres entités	81
Créatures duelles	80
Créations magiques	81
Humains dans l'espace astral	80
Objets dans l'espace astral	81
Créatures astrales	81
Métoplans	Voir aussi Métoplans
Perception astrale	80
Modificateurs (Table)	82
Plan éthéral	82
Information dans	82
Terrain	82
Projection astrale	80
Esprits	60
Alliés	63
Bannissement	68
Conception	65
Formule	66
Invocation	66
Perte	67
Plans d'origine	63
Pouvoirs	63
Rituel de changement	67
Services rendus par les alliés	64
Désagrégation	60
Élémentaires	61
Esprits de la nature	61
Domaines	61
Pouvoirs	61
Esprits indépendants	71
Bannissement (noms secrets)	72
Conception	76
Énergie Spirituelle	73
et Karma	71
Lien	73
Motivations	71
Nom secret	72
Pouvoirs	74
Formes	60
Forme Majeure	60
Grands élémentaires	60
Grands esprits de la nature	60
Guérison des esprits	61
Règles spéciales pour les druides	29
Veilleurs	68
Caractéristiques	69
Fonctions	69
Invocation	68
et Pistage astral	69
Esprits insectes. Voir aussi Magie toxique	
Cafards	99
Chamans insectes	95
Esprit reine	97
Forme charnelle	96

Ouvriers	97
Soldats	97
Forme véritable	97
Fourmis	98
Guêpes	98
Indice de Danger	101
Invocation	96
Mantes religieuses	100
Mouches	99
Le Nid	95
Termites	99

-F-

Fixation. Voir Métamagie

Focus Fétiche

-G-

Geasa	47
Création d'un nouveau geas	50
Mage désabusé	47
Obtenir un geas	47
Se débarrasser d'un geas. Voir Initiation	
Types	48
Groupe magiques	50
Commandements	50
de groupe	51
individuels	51
Contact astral	50
Coutumes	52
Élaborer un groupe	54
Employeurs	52
Fonder un groupe	54
Groupes pré-tirés	56
et Initiation	36
Intégrer un groupe	54
Ressources	52
Trouver un groupe	53

-I-

Initiation	36
et adeptes physiques	36
Bonus à la Réaction astrale	36
Coût en Karma	36
Coût (Table)	36
et Attribut de Magie	36
et groupes magiques	36
Épreuves	37
Acte	37
Ascétisme	38
Geas	38. Voir aussi Geasa
Méditation	38
Obtention d'un familier	38. Voir aussi Alliés
Quête astrale	38
Thèse	39
Vœux	39
Grades	36
Métamagie	39
Réserve Initiatique	36
Se débarrasser d'un geas	36
Invocation. Voir aussi Esprits	
Alliés	66
Druidique. Voir Druides	
Élémentaires	61

Esprits de la nature	61
Forme des esprits	60
Veilleurs	68

-L-

Lancement d'un sort et Orientation	40
--	----

-M-

Magiciens. Voir aussi Adeptes	
Enfance	11
Survol	10
Tradition chamanique	16
Tradition hermétique	15
Magie et monde des affaires	12
Magie et loi	12
Magie et religion	11
Magie et société	11
Magie toxique	92
Chaman toxique	94
Empoisonneur	94
Totems	94
Vengeur	94
Créatures toxiques	94
Domaines toxiques	95
Esprits toxiques	94
Indice de Danger	101
Métamagie	39
Accès par le biais de l'initiation	36
Activation	41
Rompre un sort activé	42
Camouflage	42
Camouflage de Focus	43
Camouflage délibéré	43
Contremagie	42
Fixation	43, 44
et Activation	46
Effets	46
Enchantement complémentaire	45
Mise en place	44
et espace astral	46
Liens	45
Limitations matérielles (Table)	46
Manipulations et effets élémentaires	46
Manipulations maintenues	46
Matériaux (Table)	44
Préparation	43
Utilisation	46
Utilisation de sorts de Détection	46
Orientation	39
Talents d'Orientation	39
et Drain	41
et lancement d'un sort	40
et Malus	41
Test d'Orientation	40
Protection	42
Métaplans	87
Géographie	87
Métalieux	88
La Citadelle	90
Lieu de Charisme	89
Lieu de Combat	89
Lieu de Destin	89
Lieu des Esprits	90

Lieu de Magie	90
Lieu de Savoir	89
Lieu de Terreur	89
Métalieux (Table)	89
Quête astrale	87
Le Gardien du Seuil	87
Test de quête	87

-P-

Perception astrale	80
Pistage astral avec veilleurs	69
Projection astrale	80
Protection. Voir Métamagie	
Publications magiques et réseaux d'information	14

-Q-

Quête astrale. Voir Métaplans. Voir aussi Métamagie : Initiation	
---	--

-R-

Roleplaying	
Chamans	16
Mages	15
Magiciens (Survol)	10

-S-

Sécurité astrale	85
Barrages	86
Patrouille astrale	86
Modificateurs des patrouilles astrales (Table)	86
Veilleurs et pistage astral	69
Sorcellerie Rituelle	33
Conservation des échantillons	33
Lien matériel/symbolique	33
Sorts (Table)	126
Styles de magie. Voir Invocation ; Enchantement ; Métamagie.	

-T-

Totems. Voir Druides : Totems	
--------------------------------------	--

-V-

Veilleurs. Voir Esprits	
--------------------------------	--

-W-

Who's Who de la magie	12
------------------------------------	----



Nom du Sort

CATÉGORIE DE SORT

SEUIL DE DRAIN

NIVEAU DE DRAIN

TYPE DE SORT

MANA _____ PHYSIQUE (+1 SD) _____

SEUIL

4 _____ VOLONTÉ _____ CONSTITUTION _____

10-ESSENCE _____ 6 _____ 2 X ATTRIBUT _____

OBJET _____ RÉSISTANCE (OUI/NON) _____ INTELLIGENCE _____

PORTÉE

TOUCHER (-1 SD ET -1 ND) _____

LIMITÉE (-1ND) _____

CHAMP DE VISION _____

DURÉE

INSTANTANÉE _____

MAINTENUE (+1 SD) _____

PERMANENTE (+1 ND) _____

MODIFICATEURS DU SEUIL DE DRAIN

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

MODIFICATEURS DU NIVEAU DE DRAIN

NIVEAU DE DRAIN DE BASE _____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

TOTAL DES MODIFICATEURS DU SEUIL DE DRAIN _____

TOTAL DES MODIFICATEURS DU NIVEAU DE DRAIN _____

CODE DE DRAIN FINAL [(P/2)] _____

PUISSANCE DU SORT _____

Nom du Sort

CATÉGORIE DE SORT

SEUIL DE DRAIN

NIVEAU DE DRAIN

TYPE DE SORT

MANA _____ PHYSIQUE (+1 SD) _____

SEUIL

4 _____ VOLONTÉ _____ CONSTITUTION _____

10-ESSENCE _____ 6 _____ 2 X ATTRIBUT _____

OBJET _____ RÉSISTANCE (OUI/NON) _____ INTELLIGENCE _____

PORTÉE

TOUCHER (-1 SD ET -1 ND) _____

LIMITÉE (-1ND) _____

CHAMP DE VISION _____

DURÉE

INSTANTANÉE _____

MAINTENUE (+1 SD) _____

PERMANENTE (+1 ND) _____

MODIFICATEURS DU SEUIL DE DRAIN

MODIFICATEURS DU NIVEAU DE DRAIN

NIVEAU DE DRAIN DE BASE _____

TOTAL DES MODIFICATEURS DU SEUIL DE DRAIN _____

TOTAL DES MODIFICATEURS DU NIVEAU DE DRAIN _____

CODE DE DRAIN FINAL [(P/2)] _____

PUISSANCE DU SORT _____



ATTRIBUTS	
INDICE	INDICE ASTRAL (seulement pour les 3 premiers. NdT)
Constitution _____ Rapidité _____ Force _____ Charisme _____ Intelligence _____ Volonté _____ Essence _____ (Magie) _____	REACTION <div style="border: 1px solid black; height: 100px; width: 100%;"></div> INITIATIVE <div style="border: 1px solid black; height: 100px; width: 100%;"></div>

KARMA

RESERVE
DE KARMA

KARMA
UTILE

RESERVE DE DES	
Réserve de Combat	<input type="text"/>
Réserve de Magie	<input type="text"/>
Réserve Astrale	<input type="text"/>
Réserve Initiatique	<input type="text"/>

[illegible]

CYBERWARE		
Type	Indice	Type
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

[illegible]

DESSIN DU PERSONNAGE

NOTES DU PERSONNAGE

CONTACTS ET INFORMATIONS

NOTES DE JEU / EQUIPEMENT

VEHICULE

Type _____

Moniteur de
Condition

Indice

Maniabilité _____

Détruit >

Vitesse _____

Résistance _____

Blindage _____

Signature _____

Dégâts >
Graves

Autopilote _____

Montures _____

Points
d'Ancre _____

Dégâts >
Modérés

Dégâts >
Légers

NOTES

NOTES

DESCARTES

LE SUPPLEMENT

40 F
Dans votre
boutique
habituelle

SPECIAL

SHADOWRUN™

VOLUME 4

A I D E S D E J E U & S C E N A R I O S

LE GRIMOIRE



Le Grimoire est le livre des arts magiques du monde de Shadowrun. Il contient tout ce que les joueurs et le Maître de Jeu ont besoin de savoir sur la magie et les magiciens. Il comporte des règles sur la création des sorts, la formation des groupes magiques, l'initiation aux plus hautes sphères de la magie, l'enchantement, l'alchimie, les esprits indépendants et alliés, l'exploration des métaplans et de puissantes menaces magiques.

Le Grimoire Deuxième Édition révisé et complète le Grimoire original pour le mettre en conformité avec les règles de Shadowrun Deuxième Édition. En plus des chapitres révisés, le Grimoire Deuxième Édition contient une nouvelle sorte d'adepte, de nouveaux pouvoirs pour les adeptes physiques, une nouvelle capacité métamagique, une liste de sorts étendue et encore d'horribles esprits insectes.

SHADOWRUN® et LE GRIMOIRE™ sont des marques déposées de FASA Corporation. © 1990 et 1994 FASA Corporation. Tous droits réservés.
Version française éditée sous licence par : JEUX DESCARTES, 1 rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15.

FASA
CORPORATION

169 F - S505



9 782740 800706

ISBN : 2-7408-0070-3

SHADOWRUN
DEUXIÈME ÉDITION

