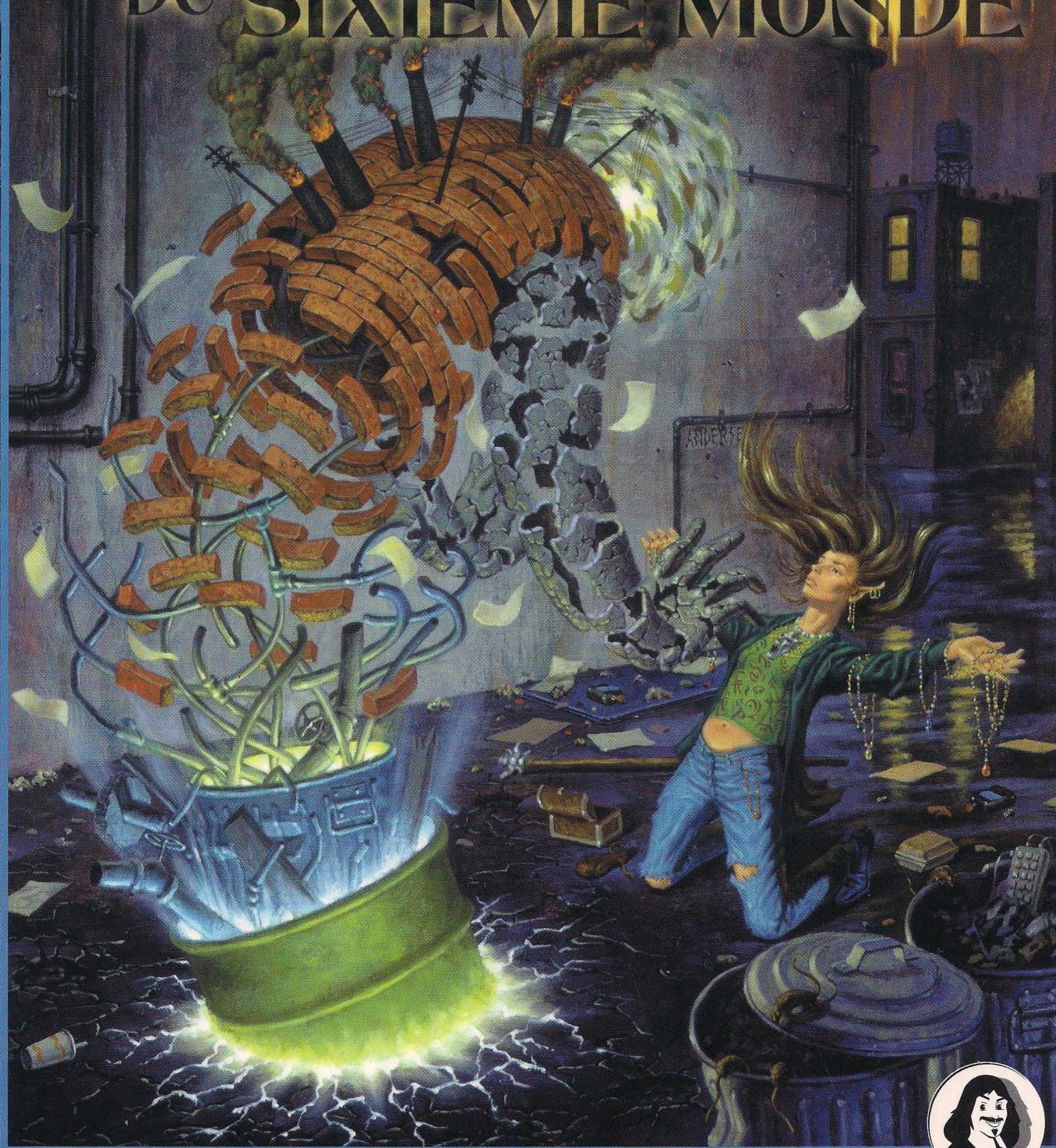


SHADOWRUN®



C72 C73

LA MAGIE DU SIXIÈME MONDE™

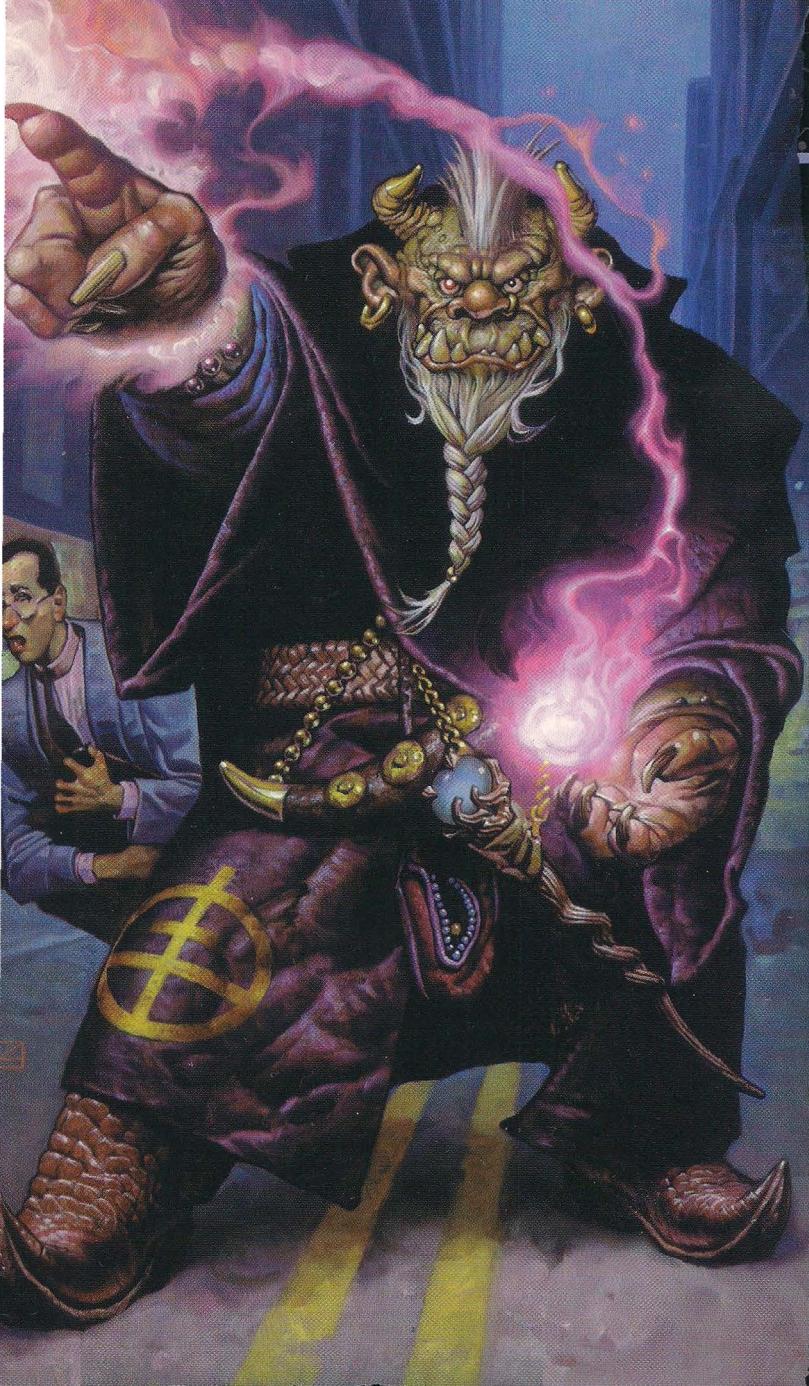


FASA
CORPORATION

R36 R37 R38 R39
par Stephen Kenson



DESCARTES
ÉDITEUR



AINSI, TU CROIS SAVOIR CE QU'EST LA MAGIE ?

Écoute, mon pote, je peux écrire un livre entier sur tout ce que tu ne sais pas. Es-tu capable de créer un sort ou d'enchanter une dague ? Peux-tu invoquer un grand esprit ou prédire l'avenir ? As-tu mis ton âme à nu devant le Gardien du Seuil lors d'une quête astrale ? Tu as encore beaucoup à apprendre - car même les dragons ne savent pas tout de la magie du Sixième Monde.

La Magie du Sixième Monde est un supplément destiné au jeu de rôle *Shadowrun®*, qui développe les concepts de magie de base et offre des règles avancées. Pour les joueurs, ce supplément introduit

de nouvelles traditions magiques, approfondit les concepts de métamagie et de totems, et propose plus de 75 sorts inédits. Pour le meneur de jeu, il comporte de nouvelles règles sur l'initiation, les esprits, la surveillance astrale, les menaces magiques et bien d'autres choses encore !

À utiliser avec *Shadowrun, Troisième Édition*.



Shadowrun® est une marque déposée de FASA Corporation. Copyright © 2001 FASA Corporation.
Tous droits réservés. Shadowrun® est édité par :
Jeux Descartes, 1 rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15
avec l'approbation de FASA Corporation. © Jeux Descartes.

FASA
CORPORATION



192,20 F - 29,30 €



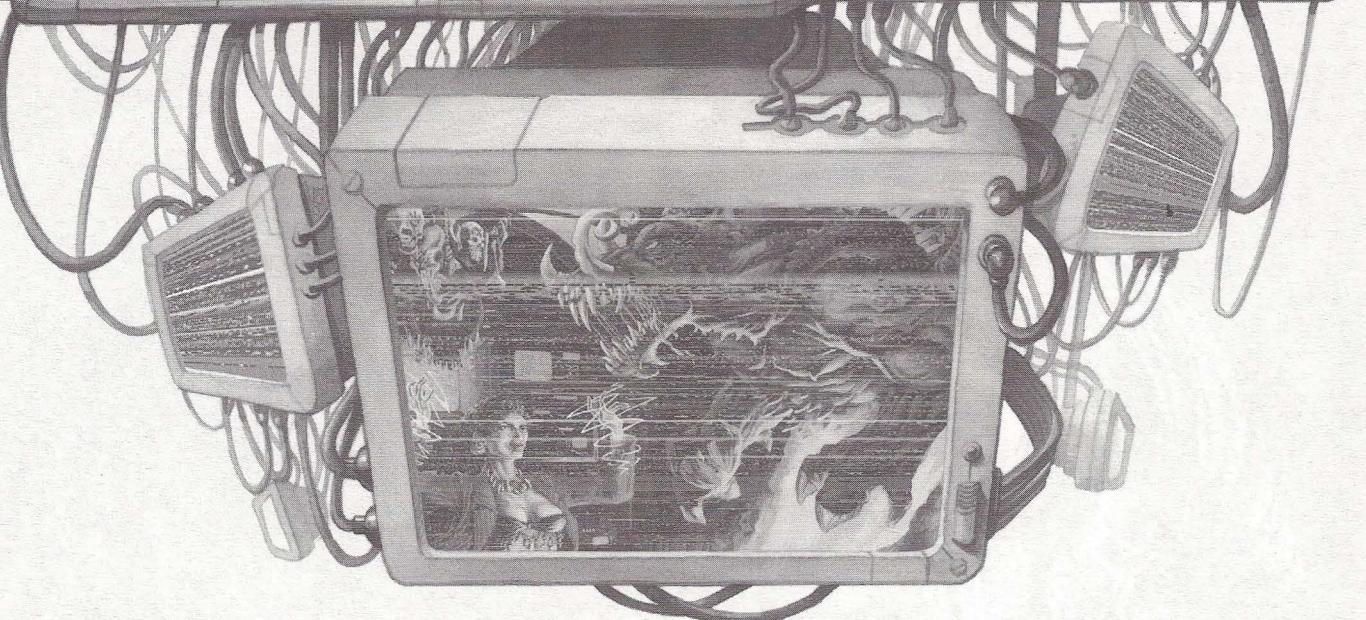
9 782740 802250

ISBN : 2-7408-0225-0

LA MAGIE DU SIXIÈME MONDE™

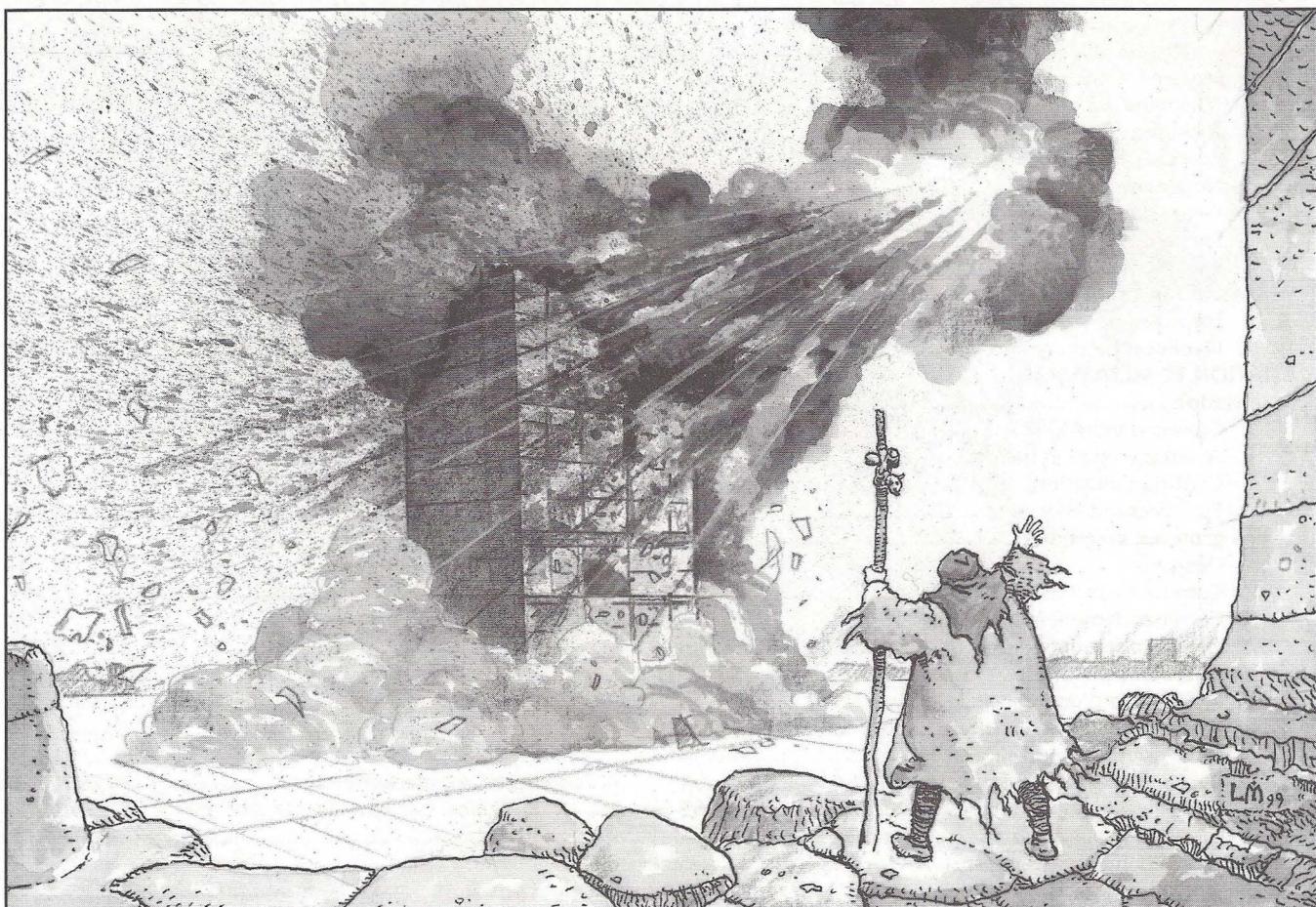


TABLE DES MATIÈRES



INTRODUCTION.....	6
Un mot du chargé de gamme	6
LE MONDE ÉVEILLÉ.....	8
L'enfant de la magie	8
La religion.....	10
La loi.....	11
Le commerce.....	12
La médecine	12
La culture populaire.....	13
La magie dans la rue.....	13
LES VOIES DE LA MAGIE	14
La tradition chamanique	14
Les chamans sauvages et urbains.....	16
Les esprits élémentaires.....	16
Les chamans ancestraux.....	16
Le panthéisme	16
La tradition hermétique	17
Les écoles hermétiques	17
Les mages élémentaires.....	17
La tradition wuxing	17
Les magiciens wujen spécialisés	19
La tradition vaudou	19
Les patrons loa	19
Les Hounfours.....	19
Les esprits loa.....	19
Les zombies.....	20
Les vaudounistas	20
Les obeyifa.....	20
Les traditions de la roue.....	20
La voie du guerrier	20
La voie de l'intendant	21
La voie du bardé.....	21
La voie du druide.....	21
La voie du Rígh.....	21
Les magiciens spécialisés de la voie	21
La tradition somatique	21
La voie de l'athlète	21
La voie de l'artiste	21
La voie du guerrier	22
La voie de l'invisible	22
La voie de l'esprit	22
La voie du totem	22
La voie du magicien	22
Les traditions magiques.....	24
Les curiosités Éveillées	26
Les psioniques	26
Les miracles	27
La folie.....	27
LE PERSONNAGE ÉVEILLÉ	28
Création d'un personnage Éveillé	28
Les priorités	30
Votre race	30
Les compétences magiques.....	30
Les pertes de Magie.....	30
Les patchs stimulants	31
La projection astrale	31
Le cyberware	31
Les geasa.....	31
Création d'un geas	31
Acceptation d'un geas	32
Exécution d'un geas	32
Dissipation d'un geas	33
Adeptes et geasa	33
LES COMPÉTENCES MAGIQUES	34
La sorcellerie rituelle	34
Conditions requises	34
L'équipe rituelle	36
Lancer le sort	36
Préparation	36
Désignation de la cible	36
Test d'envoi	37
Test de Sorcellerie	37
Test de résistance aux sorts	38
Effets du sort	38
Test de résistance au drain	38
Maintien de la sorcellerie rituelle	38

Repérage rituel	39
Enchantement.....	39
Matériel d'enchantement	40
Talismans	40
Alchimie	41
Confection	42
Nouveaux focus	45
Dépendance aux focus	45
Enchantements uniques	46
Analyser les objets magiques.....	46
Création d'un sort.....	47
Formules de sorts	47
Invention de nouveaux sorts	48
INITIATION ET MÉTAMAGIE.....	57
Initiation	57
Grades d'initiation	58
Avantages de l'initiation	58
Coût de l'initiation	58
Épreuves initiatiques	58
Les groupes magiques	61
Dessein	62
Commandements	62
Commandements individuels	62
Commandements de groupe	63
Coutumes	63
Ressources d'un groupe	64
Employeurs	64
Trouver un groupe	64
Intégrer un groupe	64
Fonder un groupe	65
Créer un groupe	65
Groupes magiques prétirés	66
Avatars.....	68
Utiliser un avatar	69
Métamagie	69
Apprendre la métamagie	69
Fixation	70
Concentration	71
Purification	74
Divination	74
Conjuration	75
Camouflage	75
Possession	76
Activation	77
Réflexion	78
Protection	79
LES PLANS	80
Terrain astral.....	80
Traverser la Terre	80
Se perdre	82
Visibilité astrale	82
Barrières astreales.....	82
Forcer une barrière	83
Champs magiques.....	83
Sites de pouvoir	84
Pouvoir spécialisé	85
Déchirures mana	85
L'espace	86
Houle mana	86
Sorcellerie	87
Invocation	87
Magie sauvage	87
Sécurité astrale.....	88
Patrouilles astreales	88
Tromper une barrière astrale	88
Runes de garde	89
Options de sécurité passive	89
Les métaplans	91
Quête astrale	92
Le gardien du seuil	92
Les métalieux	92
Tests de quête	93
Types de quêtes	94
Durée de la quête	95
LES ESPRITS	96
Règles traitant des esprits	96
Mouvement astral	96
Dissipation	98
Apparitions spontanées	98
Augmentation des services élémentaires	98
Lier les gardes élémentaires	98
Soigner un esprit	98
Pouvoirs des esprits	98
Les esprits veilleurs	100
Caractéristiques des veilleurs.....	100
Veilleurs et pistage astral	101
Tâches des veilleurs	101
Les esprits loa	102
Invocation des esprits loa	102
Services des esprits loa	102
Pouvoirs des esprits loa	103
Les serviteurs	104
Les zombies	104
Les grands zombies	104
Les esprits élémentaires	105
Domaines	105
Invocation	105
Pouvoirs	105
Les esprits ancestraux	106
Invoquer les esprits ancestraux	106
Esprits de forme majeure.....	106
Bonus physiques	106
Grands esprits de sang	106
Grands élémentaires	107
Grands loa	107
Grands esprits de la nature	107
Grands esprits élémentaires	107
Les esprits alliés	107
Plans d'origine des alliés	107
Pouvoirs des alliés	107
Services des alliés	109
Créer un allié	109
Formule d'allié	111
Rituel d'invocation	111
Rituel de changement	112
Perdre un allié	112
Bannir un allié	113
Les esprits libres	113
Né libre	113
Motivations	113
Énergie Spirituelle	114
Noms véritables	114
Esprits libres et Karma utile	115
Pouvoirs des esprits libres	116
Conception d'un esprit libre	118
Les fantômes	120
Retraites	120
Chaînes	120
Les types de fantômes	120
Invocation et fantômes	121
Les esprits uniques	121
La Chevauchée Sauvage	122



LES MENACES MAGIQUES	123	Vigueur des pervertis	135
Vigueur	123	LE GRIMOIRE	138
Pacte spirituel	123	Sorts de combat	138
Les chamans toxiques	124	Sorts de détection	140
Les totems toxiques.....	124	Sorts de guérison	141
Vigueur toxique	126	Sorts d'illusion	142
Domaines toxiques	126	Sorts d'illusion dirigés	142
Les esprits de la nature toxiques.....	127	Sorts d'illusion indirects	143
Toxiques rares.....	127	Sorts de manipulation	143
Les chamans insectes	127	Manipulations de contrôle	143
Les totems insectes	127	Manipulations élémentaires	144
Vigueur insecte	127	Manipulations télékinétiques	145
Formes insectes	128	Manipulations de transformation	146
Invocation des esprits insectes	128	POUVOIRS DES ADEPTES	149
Esprits insectes de ruche	129	LES TOTEMS	152
Construire la ruche	129	Les totems animaux	152
Esprits reines	130	Les totems de la nature	157
Esprits insectes solitaires	130	Les totems mythiques	158
Construire le nid	132	Les idoles	159
Esprits insectes libres	132	Les loa	162
Pouvoirs des esprits insectes	132	SAVOIR ÉSOTÉRIQUE	164
Magie du sang	133	Table des pouvoirs d'adepte physique	164
Geas sacrificiel	133	Table de sorts	165
Métamagie du Sacrifice	133	Table d'équipement magique	169
Esprits du sang	133	Fiche de Magicien	171
Les corrompus	134	Fiche d'esprit	172
Vaudou Petro	134	Notes	173
La tradition de la perversion	135		

CRÉDITS**Auteur**

Stephen Kenson

Assisté deRob Boyle
Mike Mulvihill**Directeur de projet**

Michael Mulvihill

PublicationRob Boyle
Sharon Turner Mulvihill**Superviseur de la gamme Shadowrun**

Michael Mulvihill

Rédaction*Directrice de la rédaction*

Donna Ippolito

Rédactrice en chef

Sharon Turner Mulvihill

Assistant de rédaction

Robert Boyle

Illustrations*Directeur artistique*

Jim Nelson

Couverture

Doug Andersen

Quatrième de couverture

Mark Zug

Maquette de la couverture

Fred Hooper

Jim Nelson

Directeur de projet et maquette

Fred Hooper

Illustrations

Tom Baxa, Peter Bergting, Fred Hooper, Clint Langley, Larry MacDougall, Ian Miller, Jeff Miracola, Jim Nelson, Paolo Parente, Steve Prescott, Ron Spencer, Michael Sutfin, Mark Tedin, Mark Zug

Testeurs

Tous ont tenu la distance pour moi - Merci, MM

Natalie Aked, Rob Aked, Jon Bellando, Russ Bigham, Mike Bobroff, Duane Brickler, David Buehrer, Bull, David Cane, John Cary, Lisa Chemleski, Bryan Convington, Greg Davidson, Lehlan Decker, Wayne DeLisle Jr., Michael DeVita, Eric Duckworth, Daniel Ducret, Christi Ewart, Bob Farnsworth, Perry Fausett, Daniel Felts, Greg Ferguson, Flake, Tony Glinka, Rocky Goodenough, Jeremy Guillemette, Robert Habanicht, Keith Henry, Jen Helleiner, Stephen Helleiner, Jonathan Henry, Cary Hill, David Hitt, Jon

Hollar, Will Jackson, Erik Jameson, Chris Jardon, James "Loki" Jones, Jeff Jones, Mara Kaehn, Craig Knefelkamp, George Kraus, Donald Larkin, Peter Leitch, Timothy Link, Craig Loos, Gregory B. Lusby, Sean Matheis, Tim Matheina, Chris Maxfield, Paul Meyer, Michael "Harpoon" Miller, Danieal Mooneyham, Neal Moss, Jon Naughton, Wes Nicholson, Joe Nuth, Chris Nye, Tarek Oakil, Rich Osterhout, Scott Preston, Jamie Prill, Marvin Pringer, Adam Reeve, Max Rible, Kenna Rice, Kenneth Riehle, Asher Rosenberg, Seth Rutledge, Sandra K. Schmitz, Matt Sebrasky, Thomas Shook, Mark Somers, Paul Stevenson, Jon Szeto, Lori Tharp, John Thornton, Steve Tinner, Richard Tomasso, Malik "Running Wolf" Toms, Ted Turnietta, Thomas Vielkanowitz, Darren Walt, Nikki Wieleta, Sebastian Wiers, Jon Wooley, et Guido d'Allemagne

Remerciements spéciaux

À Steve et Bob : vous avez tout donné pour que fonctionne la magie de SR. Je ne pourrai jamais assez vous remercier.

MM

Version française éditée par Jeux Descartes, 1, rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Paris Cedex 15

Visitez FASA et JEUX DESCARTES sur Internet aux adresses suivantes :

<http://www.FASA.com>

<http://www.jeux-descartes.fr>

VERSION FRANÇAISE**Traduction**

Léonidas Vesperini

Directeur de collection

Henri Balczesak

Adaptation/rewriting

Dominique Balczesak

Réalisation technique

Guillaume Rohmer avec la collaboration de la SARL Nexus

Shadowrun® est une marque déposée de FASA Corporation. Magic in the Shadows™ est une marque de FASA Corporation. Copyright © 2001 FASA Corporation.

Tous droits réservés. Marque utilisée par JEUX DESCARTES sous licence de FASA Corporation.

Titre original: Magic in the shadows

Imprimé au Portugal par SIG Camarate

Édition et dépôt légal septembre 2001

ISBN : 2-7408-0225-0

INTRODUCTION

La Magie du Sixième Monde est un supplément *Shadowrun* entièrement consacré à la magie. Les informations que renferme cet ouvrage élargissent les règles de la magie de *Shadowrun, Troisième Édition* et présentent de nouveaux systèmes qui approfondissent le jeu. Ce supplément offre à *Shadowrun* de nouveaux concepts et éléments qui développent grandement ce que permet de faire la magie mais également les traditions magiques, sans oublier de nouveaux sorts, pouvoirs d'adeptes, totems, sécurité et menaces magiques.

La Magie du Sixième Monde contient des informations à l'origine publiées dans divers suppléments *Shadowrun* qui sont depuis longtemps épuisés ou délaissés. Nous avons donc révisé et mis à jour des informations autrefois publiées dans *Le Grimoire, Awakenings, Germany Sourcebook, Tir na nÓg* et *Bug City* pour que vous puissiez les utiliser dans le cadre de *SR3*. Toutes les références aux règles incluses dans ce supplément se rapportent à la troisième édition.

La Magie du Sixième Monde commence par *Le monde Éveillé*, un chapitre qui traite des façons dont la magie et l'Éveil affectent le Sixième Monde, de la loi à la religion en passant par les affaires. Même la culture populaire a le potentiel d'exploiter la magie. Le chapitre donne au meneur de jeu des idées quant à la manière d'introduire la magie dans sa campagne et d'assurer cohérence entre les éléments fantastiques et futuristes.

Les voies de la magie explore l'élément le plus important de la magie - la tradition magique du personnage. Ce chapitre offre plus d'options magiques pour compléter les voies chamanistes, hermétiques et adeptes. Les joueurs pourront, par exemple, créer un mage/prêtre d'Orient qui suit la voie du wuxing, un houngan qui suit la voie du vaudou ou un guerrier elfe qui suit la Voie de la Roue. *Les voies de la magie* propose également des suggestions visant à jouer des personnages magiquement actifs issus d'autres cultures, de la magie aborigène à la sorcellerie. Les choix proposés aux personnages magiques n'ont quasiment aucune limite puisque vous découvrirez des informations sur les druides, les mages élémentaires, de nouvelles options pour adeptes et des curiosités Éveillées faiseuses de miracles, des psioniques et autres individus que la magie a rendu fous.

Le personnage Éveillé offre aux joueurs et meneurs de jeu l'option de créer des personnages grâce aux chiffres, ainsi qu'une partie traitant du cyberware et de son impact sur la magie. Ce chapitre présente également le concept de geasa, des outils dont les personnages peuvent se servir pour compenser les pertes magiques.

Les compétences magiques couvre la sorcellerie rituelle, une manière de manipuler la magie de haut niveau ou d'effectuer des attaques magiques à distance; présente la compétence Enchantement, qui permet aux personnages de créer des focus et fétiches magiques; et la conception de sorts, un système qui permet de créer de nouveaux sortilèges. Ce chapitre renferme également de nouveaux focus, ainsi que des règles traitant de l'alchimie et de créations magiques exotiques comme l'orichalque.

L'initiation, grâce à laquelle un magicien acquiert plus de pouvoirs et de facultés magiques, et la métamagie, dix pouvoirs avancés à l'attention des magiciens initiés, vont de pair. On ne peut avoir l'un sans l'autre. *Initiation et métamagie* décrit le processus et les conséquences de l'initiation. Les

informations traitant de groupuscules magiques, salutaires ou démoniaques, expliquent pourquoi de telles organisations constituent le plus rapide moyen de s'initier et d'avoir un aperçu des bibliothèques magiques et des nouveaux sorts.

Avec les immenses pouvoirs vient la possibilité d'invoquer de très puissants esprits. *Les esprits* décrit les divers habitants du plan astral et des métaplans, des esprits gardiens dotés de l'intelligence d'un chien fidèle aux esprits libres - les plus puissants et dangereux des esprits, qui ne rendent de compte à personne et utilisent leurs pouvoirs comme bon leur semble. Ce chapitre traite des esprits loa et des zombies de la culture vaudou, mais également de deux nouveaux types d'esprits: les esprits élémentaires et les esprits ancestraux. Enfin, il inclut les règles de conjuration des esprits alliés - des esprits familiers correspondant aux besoins spécifiques du personnage.

Les plans confère plus de profondeur aux règles du plan astral décrites dans *SR3*. Ce chapitre offre aux meneurs de jeu des directives concernant le mouvement, les nouvelles runes de garde, les mesures de sécurité astrales, les champs magiques, les déchirures mana, la houle mana et autres phénomènes magiques. Il traite également des mystérieux métaplans et précise les règles concernant les quêtes astrales.

Tout le monde ne se sert pas de la magie pour faire le bien. Il y a ceux qui l'utilisent en mettant la vie de chacun en danger. *Les menaces magiques* décrit les adversaires magiques comme les chamans insectes, les chamans toxiques, les mages corrompus et les mystérieux mages du sang.

Les quatre derniers chapitres présentent de nouveaux pouvoirs d'adeptes, de nouveaux sorts, de nouveaux totems et une liste exhaustive de matériel magique. Des patrons de création de sorts et une feuille de référence de personnages magiquement actifs apparaissent en fin d'ouvrage.

UN MOT DU CHARGÉ DE GAMME

Malgré son décor fantastique, le jeu *Shadowrun* est ancré dans la réalité. L'arrière-plan est notre Terre dans un futur pas si lointain que cela. Certains éléments, comme les mégacorporations et les cartes d'identité personnalisées permettant de se connecter au réseau informatique terrestre, sonnent juste. Les armes et la technologie de *Shadowrun* sont envisageables, voire réalistes pour certains éléments. Les gens ordinaires sont à même d'accepter l'éventualité de ce futur peu encourageant et lugubre.

C'est l'inclusion de la part de fantastique – de la magie en l'occurrence – qui fait de *Shadowrun* un jeu unique.

Dans un décor purement fantastique, la magie existe sans problème. Les mages sont capables d'invoquer des esprits, de lancer nombre de sorts, de créer toutes sortes d'alliés ou d'homuncules, voire de transformer les gens en tritons. Nul ne la nie, nul ne demande comment elle altère les lois de la physique, nul ne se soucie de la réalité de l'interface physique/astral ou des effets de la magie sur la gaïasphère. Un monde fantastique est un lieu irréel, imaginaire et la magie y trouve tout naturellement sa place.

Cependant, dans le "vrai" monde de *Shadowrun*, les joueurs souhaitent connaître les réponses à ces questions. Les gens ne semblent pas prêts à accepter le fantastique tant qu'on ne leur a pas prouvé qu'il fonctionne bel et bien dans le "vrai" décor. C'est avec cela à l'esprit que nous avons entrepris la révision du système de magie de *Shadowrun*.

Dans *Shadowrun*, la magie a toujours constitué le problème numéro 1. Cela est principalement dû au fait que l'on s'empare d'éléments fantastiques qui, par définition, dépassent notre entendement et qu'on les inclut dans un décor réaliste, que l'on touche, sent et voit. C'est à ce moment précis que les premières fissures apparaissent.

La Magie du Sixième Monde est la première extension consacrée au système de magie que l'on trouve dans *Shadowrun, Troisième Édition*. Et je suis heureux d'ajouter que, jusqu'ici, tout va bien. Non seulement l'ensemble demeure cohérent, mais en plus, nous n'avons plus de lézardes.

Nous devions faire en sorte de poursuivre notre travail assidu de "vérification de la réalité" de toutes les règles avancées de la magie. Alors que nous passions en revue les règles existantes et que nous les comparions aux décisions prises pour SR3, il devint rapidement évident que certaines choses n'allait pas du tout alors que d'autres n'allait subir que quelques révisions mineures. Certains éléments, comme l'initiation, la métamagie et la création de sorts ont tant changé que vous ne les reconnaîtrez peut-être même pas. D'un autre côté, la sorcellerie rituelle, les geasa et les menaces magiques n'ont bénéficié que d'un dépoussiérage logique via quelques clarifications de règles.

Donc, comment s'y prend-on pour réviser radicalement un ensemble de règles ? Eh bien, on commence par comparer les règles existantes aux règles de magie de SR3 et on les allie au système présenté dans ce supplément. Mais il nous fallut également vérifier ce système pour nous assurer qu'il correspondait à la nature réaliste du monde de *Shadowrun*.

L'initiation est un bel exemple du travail accompli. Au premier abord, l'initiation brisait l'équilibre du jeu, conférant beaucoup trop de puissance très vite sans réel désavantage. Usant de notre bon sens quant à la façon dont le système fonctionne dans le monde réaliste de *Shadowrun*, nous fûmes d'accord pour dire que qu'il ne collait pas au décor et qu'il mettait donc sérieusement en danger l'équilibre du monde.

Jetons un œil à la manière dont l'initiation était proposée. D'abord, en atteignant le grade 0, vous bénéficiez de six techniques métamagiques, d'un accès aux métaplans et d'une chance de vous débarrasser de ces ennuyeux geasa. Un mage va de 0 à Mach 1 en une fraction de seconde. Pas très réaliste dans un jeu basé sur le monde que nous connaissons. Pas étonnant que nombre de joueurs souhaitaient incarner un mage !

Le système d'initiation de *Shadowrun* conduisait à des abus de pouvoir que nous avons contrés dans SR3. Nous pensons ainsi avoir égalisé le niveau de jeu de tous les personnages, du mage assoiffé de focus au guerrier de la rue harnaché de cybernétique.

Pour allier l'élément fantastique que constitue la métamagie initiatique avancée et le niveau de jeu, nous avons réalisé de profonds changements, même s'ils restent simples. Le problème n'était pas le concept de l'initiation en lui-même, mais plutôt l'approche du tout ou rien visant à acquérir les techniques métamagiques. À ce stade de notre réflexion, nous observâmes ce que l'initiation offrait aux personnages. D'abord, ils gagnaient 1 point de Magie. Ensuite, ils acquéraient des talents métamagiques, un accès aux métaplans et la chance de se débarrasser de leurs geasa. Cela ne constituait pas le véritable problème. Ce que l'on gagnait paraissait logique. Du coup, nous partîmes du principe que ce qui avait un impact sur le jeu n'était pas ce que l'on gagnait, mais la façon dont on le gagnait.

Emporter tout cela au grade 0 signifiait que vous acquériez tous les pouvoirs, mais pas la Magie correspondante. Avec chaque initiation ultérieure, vous gagniez de la Magie mais pas de nouveau pouvoir. Du coup, une fois initiés, tous les magiciens se ressemblaient. Un chaman Ours de grade 4 avait les mêmes pouvoirs et force magiques qu'un mage hermétique ou qu'un hougan vaudou de grade 4. Ainsi parut-il logique de ralentir le processus d'initiation tout en laissant aux joueurs le contrôle de l'orientation de leur personnage.

La réponse fut ce que nous appelons l'initiation progressive. En vous initiant (vous commencez au grade 1 ; il n'y a plus de grade 0), vous recevez deux "avantages gratuits" : l'accès aux métaplans et des facultés astrales améliorées (augmentation de la réaction astrale et accès aux modifications de la Réserve Astrale). Ensuite, vous devez faire un choix. Vous pouvez augmenter votre Magie d'un point et apprendre une technique métamagique, perdre un geas, ou augmenter votre Magie d'un point et modifier votre signature astrale. (Nous avons rajouté cette option car la magie de SR3 propose de nombreuses manières de remonter la signature astrale qu'un mage laisse derrière lui. Il est logique que les mages apprennent à protéger leurs arrières et que tout le monde ne les repère pas systématiquement. Bien qu'il ne s'agit pas d'un changement suffisant pour justifier la création d'une autre technique métamagique, nous partîmes du principe que cela s'en rapprochait mais que tous les lanceurs de sorts ne avaient pas y recourir.)

Pour élargir les choix d'initiation, nous doublâmes le nombre de techniques métamagiques et augmentâmes les pénalités dues aux geasa. Ainsi, ce chaman Ours de grade 4 (doté d'une augmentation de 4 points de Magie et des techniques de Concentration, Fixation, Protection et Réflexion) sera certainement différent d'un mage de grade 4 (augmentation de 3 points de Magie, perte d'un geas, un changement de signature astrale, techniques de Camouflage et Purification), qui lui-même sera différent d'un hougan de grade 4 (augmentation de 2 points de Magie, un changement de signature astrale, perte de deux geasa et technique de Possession).

Non seulement ce système fait de chaque mage un être à part entière, mais il les incite également à poursuivre sans relâche l'initiation. Si un mage ne prend aucun géas, il lui faudra tout de même se livrer à dix initiations pour connaître toutes les techniques métamagiques ! Il satisfait aussi notre test le plus important – a-t-il un sens dans le monde "réaliste" de *Shadowrun* ? La réponse est oui, car un magicien doit saisir un concept avant de passer au suivant. En outre, le joueur décide de l'évolution du mage et personnalise sa magie.

C'est la façon de voir les choses que nous avons appliquée à tout le système de magie avancée. Ligne par ligne, règle par règle, nous avons employé les critères établis dans le cadre de la révision de l'initiation et de la métamagie pour tous les aspects du système de magie. Et pour finir, nous avons planté de nouvelles graines, créé quelques enchantements et lancé des sorts pour que le tout fonctionne.

Bonnes parties !
Jouez à *Shadowrun* !
Lancez des sorts, soyez rapide et dans tous les cas, servez-vous de votre grigri !

Mike Mulvihill

LE MONDE ÉVEILLÉ



Au milieu du XXI^e siècle, les pouvoirs magiques seuls ne vous lanceront pas dans le circuit des talk shows, tout comme un procès pour attaque magique criminelle ne fera pas la une des journaux. La magie fait partie intégrante de la vie depuis des décennies. Cela ne veut évidemment pas dire que le citoyen moyen comprend comment elle fonctionne, mais tout le monde sait qu'elle existe. La société s'est habituée à la présence de la magie, des métahumains et des créatures mythologiques, et elle a continué son bonhomme de chemin, comme toujours. D'ailleurs, la génération actuelle imaginerait mal un monde sans magie. *Le monde Éveillé* décrit la façon dont la société a intégré la magie dans les divers aspects de sa vie quotidienne.

L'ENFANT DE LA MAGIE

Les facultés magiques se manifestent généralement pendant ou juste avant la puberté, entre dix et douze ans pour les humains, mais dès huit ans pour certains métahumains. Les cas d'enfants plus jeunes encore qui seraient devenus magiquement actifs sont rares. L'aura d'un enfant magique présente des signes révélateurs de son potentiel, mais il est très difficile de les percevoir avant que le pouvoir s'éveille (ce qui demande au moins 5 succès sur un test de Perception Astrale, voir page 169 de SR3). Une fois cette étape franchie, l'aura de l'enfant apparaît clairement, comme celle de toute autre personne Éveillée.

Certains enfants doués exhibent leurs pouvoirs pour la première fois de manière spontanée sous l'effet du stress. Un enfant en colère pourra par exemple lancer un petit sort, ou bien "le copain invisible" d'un autre enfant deviendra soudainement visible. Nombre de jeunes adeptes découvrent leurs facultés dans les turbulents jeux d'enfants et séances de sport à l'école.

Dans les NAO, les communautés corporatistes et dans la plupart des cultures modernes, on surveille étroitement le moindre signe de talents magiques chez les enfants. On bichonne et forme à l'utilisation de la magie ceux qui en disposent. Ils deviennent alors les apprentis de chamans ou passent par les écoles et universités qui proposent des programmes d'études hermétiques. Les mobiles d'un tel enseignement sont variables. En règle générale, les cultures tribales respectent les facultés magiques et souhaitent les canaliser convenablement. Les corporations tombent de manière chronique à court de magiciens et espèrent voir sortir de la formation un mage loyal et compétent.

Les gamins de la rue ne savent parfois jamais qu'ils ont le Talent. Ceux qui découvrent d'une manière ou d'une autre leurs dons quittent généralement la rue, le plus souvent lorsqu'un recruteur corporatiste les remarque. Les autres font leur apprentissage auprès d'un magicien de la rue et utilisent leurs pouvoirs sur leur territoire.

Les enfants magiques issus d'autres environnements connaissent un sort moins prévisible. Certains deviennent adultes sans découvrir leur don magique. On enseigne à d'autres que les magiciens et les Éveillés sont maléfiques. Ils bloquent alors leurs talents de manière subconsciente. De tels blocages psychiques risquent néanmoins de les empêcher de développer leur



bergting



potentiel plus tard. Parfois, ces individus réprimés manifestent leurs facultés par l'intermédiaire d'autres voies que l'instruction magique: "miracles" spontanés ou phénomènes "psychiques" par exemple (voir *Les curiosités Eveillées*, page 26).

Dans les cas extrêmes, des communautés reculées ont tué des enfants qui faisaient preuve de "pouvoirs surnaturels". De tels lynchages devinrent plus rares alors que l'hystérie de l'Éveil et de l'Année du Chaos disparaissait, mais il y a encore des endroits dans le Sixième Monde où les Éveillés sont emprisonnés et tués pour avoir fait usage de leurs talents.

LA RELIGION

La première réaction de l'ensemble des grandes religions face à l'Éveil se traduisit par un choc profond. Même si des Églises crurent que le temps de l'Apocalypse était venu, la plupart des confessions acceptèrent la situation et trouvèrent le moyen d'intégrer la magie à leur credo.

Le christianisme en particulier lutta contre la résurgence de la magie. Des siècles durant, nombre d'églises chrétiennes avaient enseigné que la magie était l'instrument du malin. Cependant, en 2024, le pape Jean XXV promulgua une bulle historique, *In Imago Dei* ("À l'Image de Dieu"), qui présentait les assertions suivantes comme doctrine officielle de l'Église :

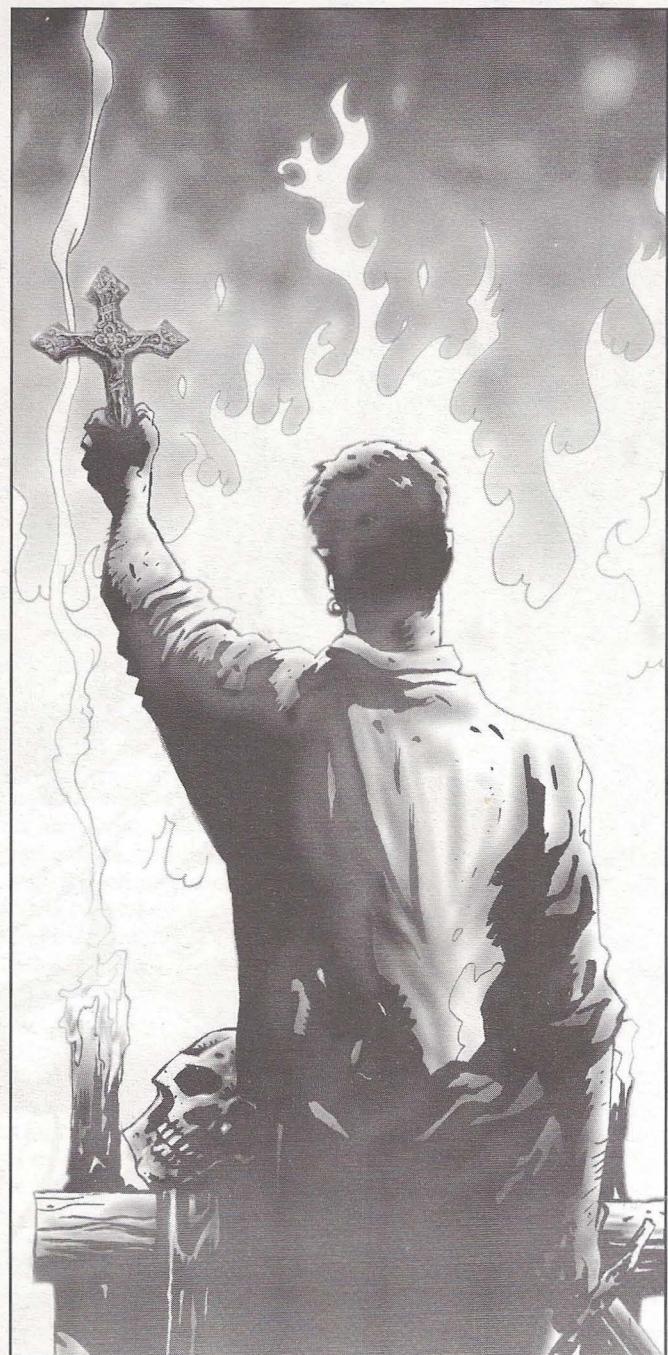
- Les métahumains ont une âme et sont dignes du salut. La discrimination à leur encontre n'est pas chrétienne.
- Les facultés magiques ne sont pas maléfiques en elles-mêmes. À l'instar des autres facultés humaines, elles peuvent servir le bien comme le mal.
- Les esprits sont les manifestations vivantes de la nature. Ainsi, invoquer un esprit n'est pas maléfique en soi.

S'étendant sur le dernier point, Jean XXV déclara que la conjuration touche à tellement de questions de foi et de doctrine que les catholiques ne doivent pas y venir sans la permission expresse de l'Église. Rome n'accorde généralement la permission de conjuration qu'au clergé, et uniquement en certaines circonstances. L'Église catholique dispose d'un ensemble de prêtres, l'Ordre de Saint Sylvestre, entièrement composé de magiciens.

La plupart des Églises chrétiennes suivirent l'exemple de Rome. D'ailleurs, certaines doctrines, comme le méthodisme ou l'unitarisme, adoptèrent une position plus libérale encore. Seules les doctrines rigoureusement fondamentales rejettent totalement la magie, les esprits et les Éveillés.

Les trois principales doctrines du judaïsme voient les talents magiques comme un don divin. Le judaïsme orthodoxe restreint l'œuvre magique aux soins et à la protection contre la magie et les esprits hostiles. Certaines doctrines ésotériques et ultra orthodoxes issues d'une tradition qui étudie la cabale et les miracles *tzaddikim* n'observent pas ces restrictions. Le judaïsme conservateur et réformé n'empêche pas ses membres d'user de magie. Cela dit, les trois doctrines interdisent l'utilisation de la magie pendant le sabbat. Les trois traditions pensent que c'est un péché d'utiliser la magie à des fins maléfiques. Le judaïsme prône l'égalité entre les métahumains et Éveillés.

Dans le monde de l'islam, le retour de la magie rappela les jours de la magie maure dans l'Espagne de la Renaissance et en Afrique du Nord, lorsque les magiciens et alchimistes arabes dominaient l'Art. Aujourd'hui, les Musulmans acceptent et étudient grandement les arts ésotériques. Bien que les métahumains soient victimes de préjugés dans les zones contrôlées par les Sunnites, les raisons de ces injustices trouvent plus leurs origines dans la société que dans la religion.



La faction chiite de l'islam, plus conservatrice, soutient que le *Qu'an* interdit la pratique de la magie. D'ailleurs, c'est encore un crime capital dans les zones contrôlées par les Chiites. Les métahumains y sont à peine tolérés. Les lynchages et lapidations de métahumains et d'Éveillés y sont toujours courants.

Hindouisme, Bouddhisme et Shinto, les grandes religions de l'Orient, adoptent une position neutre en matière de magie. D'ailleurs, certaines des doctrines les plus ésotériques abritent de nombreux magiciens et adeptes puissants parmi leurs disciples. En Asie, les préjugés contre les métahumains relèvent plus du phénomène social que religieux; les Hindous des castes les plus élevées et les Japonais attachés à leur statut sont particulièrement portés sur ce genre de préjugés.

Les religions néo-païennes comme la Wicca (sorcellerie), le druidisme, la spiritualité des Américains d'Origine et les



autres fois similaires croyant à la magie connurent un renouveau après l'Éveil. Nombre de nouveaux convertis partirent lorsque la mode de la magie passa, mais beaucoup d'autres comprirent qu'ils avaient trouvé leur place dans les diverses traditions païennes et cultes de la Terre. Les religions païennes furent bien mieux acceptées dans les nations jadis monothéistes comme l'Angleterre et une grande partie de l'Amérique du Nord. Les doctrines païennes soutiennent presque toutes les Éveillés et les métahumains. Elles comptent généralement dans leurs rangs de nombreux activistes écologistes.

L'Éveil marqua également l'avènement de nouvelles religions, certaines plus orientées vers la magie que d'autres. En Amérique du Nord, l'Église de la Terre Entière, Inc. commença comme une vague coalition de chamans urbains, de membres de la Wicca, d'activistes écologistes et d'autres individus du même acabit. Le groupe est libéral et panthéiste mais penche vers le culte de Gaia, la déesse mère. L'office typique est un intéressant mélange d'usages protestants américains traditionnels et de rituels chamaniques.

Les Enfants du Dragon vénèrent l'esprit du grand dragon Dunkelzahn qui, selon eux, était un émissaire divin envoyé sur Terre pour apprendre à l'humanité comment vivre dans la paix et l'harmonie. La secte fut fondée dans le sillage de l'élection de Dunkelzahn à la présidence des UCAS et de son assassinat. Les enfants du Dragon servent la communauté et prêchent les espoirs de leur saint patron pour un monde uni et pacifique.

La Confrérie Universelle n'était pas une religion aussi charitable. En apparence désireuse que chaque individu atteigne son potentiel maximum, elle s'avéra par la suite être l'ingénue façade d'une conspiration d'esprits et de chamans insectes cherchant à faire des membres de la secte les hôtes de nouveaux esprits insectes. La Confrérie fut finalement mise à nu, mais elle avait déjà transformé des milliers d'individus et essaïmé des douzaines de ruches d'insectes secrètes dans le monde entier, dont celle de Chicago, qui explosa en 2054. Même si la Confrérie a disparu, nombre des esprits et chamans insectes qui en étaient à l'origine se tapissent encore dans les ombres (pour plus d'informations, voir *Les chamans insectes*, page 127).

Malgré les nombreux pouvoirs qu'elle octroie, la magie n'a pas permis de répondre à des questions de foi religieuse et de doctrine comme la vie après la mort, l'existence ou non d'un ou de plusieurs dieux, ni de régler des sujets comme le libre arbitre contre la prédestination.

LA LOI

La nature révolutionnaire de la magie engendra la création d'une législation destinée à traiter l'inévitable. Jusqu'à présent, les États-Unis Canadiens et Américains (UCAS) et les États Américains Confédérés (CAS) ont adopté des lois abordant les délits magiques. Les lois visant à réglementer l'Art ont rarement été approuvées et les tribunaux ont toujours considéré illégales ou anticonstitutionnelles celles qui passaient. Cela dit, les points qui suivent font désormais partie intégrante du droit commun.

Un crime commis à l'aide de magie est toujours un acte prémedité. Tuer quelqu'un avec de la magie est devant un tribunal un homicide volontaire, sauf s'il est possible de prouver la légitime défense ou autres circonstances atténuantes.

Les actes criminels commis par un esprit relèvent de la responsabilité de son invocateur, qu'il fût ou non sous son contrôle lors de la conjuration.

Comme les UCAS et les CAS gardent dans leur système légal une grande partie de l'ancienne déclaration des droits des U.S., les techniques magiques visant à sonder les esprits et à lire les auras n'ont aucune valeur devant un tribunal, car

elles vont à l'encontre du cinquième amendement prohibant l'auto-incrimination. Toutefois, la lecture des signatures astrales (page 170 de SR3) a le même statut que les empreintes digitales et les tests ADN en matière d'expertise légale.

Nombre de grandes juridictions disposent d'un magicien légiste, dont le statut est semblable à celui d'un coroner ou d'un médecin légiste. Lorsqu'une déposition magique constitue une preuve recevable, elle est toujours examinée par un magicien légiste assermenté. Cela inclut les preuves qu'on ne peut se procurer que dans l'espace astral.

Les preuves spectrales – c'est-à-dire les preuves ou témoignages fournis par des esprits – ne sont pas recevables devant un tribunal. Même si un magicien se dit capable d'invoquer l'esprit d'une victime défunte pour identifier son assassin, le juge et le jury n'ont pas le droit d'en tenir compte. Néanmoins, des esprits et fantômes ont déjà permis à des enquêteurs de découvrir les preuves de crimes.

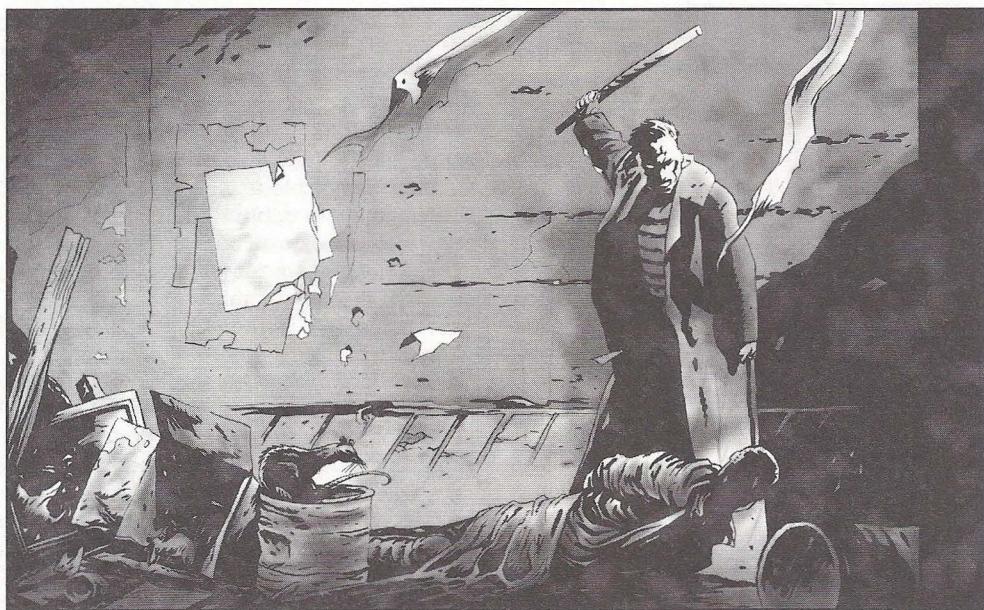
Les UCAS et les CAS n'ont pas encore définitivement statué sur les droits et le statut légal des créatures Éveillées ; les grands dragons, par exemple, sont des créatures sentantes qui peuvent prétendre à la citoyenneté. En revanche, les droits des esprits libres, sasquatches et goules sont encore à l'étude. D'ailleurs, pour certaines créatures et certains magiciens jugés dangereux, comme les changeurs de forme et les chamans toxiques, corporations et nations offrent toujours des récompenses parfaitement légales. La toute récente Société de Préservation de l'Espace Astral a tenté d'élaborer des directives et priorités légales dans ce domaine juridique, mais de violents groupes anti-Éveillés ont jusqu'à présent contre-carré ses efforts.

Actuellement, tous les sorts, esprits, focus et autres effets magiques de Puissance 3 ou plus sont réglementés par la loi aux UCAS et CAS, et il faut un permis pour utiliser ce type de magie. Les rumeurs prétendent que le gouvernement des CAS a créé un nouveau bureau secret de police, spécialisé dans les crimes et criminels magiques. D'autres pays ont un point de vue légal tout à fait différent sur la magie. En Grande-Bretagne, par exemple, tous les citoyens Éveillés doivent se signaler. De son côté, Tir Tairngire accorde parfois la citoyenneté à des esprits libres.

En droit civil, le débat fait rage quant aux copyrights sur les sorts. Grâce aux lois actuelles, l'auteur d'un sort a le droit de réservé les droits de sa formule magique et de recevoir des royalties sur ses ventes. En pratique, on utilise cette loi pour engager des poursuites judiciaires contre ceux qui piratent les formules. Bien que modifier un sort grâce à des données techniques déposées constitue une violation de copyrights, il est rarement possible de le prouver car on considère qu'un sort est l'expression de lois naturelles et qu'il ne tombe donc pas sous le coup d'un brevet ou de droits d'auteur. D'ailleurs, il existe des exemples d'authentiques développements parallèles. Le meilleur antivol des créateurs de sorts est le secret, en particulier dans le secteur corporatiste. On ne publie tout simplement pas les renseignements sur le sort. Il existe un florissant espionnage industriel en matière de secrets magiques.

La façon de se charger des magiciens criminels est une affaire sérieuse dans de nombreuses juridictions. Les magiciens ont des pouvoirs surnaturels et on ne peut les "désarmer" facilement. Les prisons ne peuvent se permettre de payer un garde Éveillé pour chaque prisonnier magique, aussi utilise-t-on généralement des méthodes plus à propos.

Pour les emprisonnements de courte durée des magiciens criminels, on utilise un objet appelé le "masque à mage". Il s'agit d'une sorte de capuchon en plastique qu'on enfile sur la



tête du prisonnier pour qu'il ne voie plus rien. Un tube bâillonnant l'empêche de parler mais lui permet de respirer normalement. Le masque abrite également un générateur de son blanc qui crée suffisamment de parasites pour infliger une pénalité de +6 au seuil de difficulté de toute action qu'entreprend le prisonnier (dont les tentatives d'utilisation de magie). Il faut réussir un test de Volonté (10) pour réaliser les actions qu'un mage accomplit normalement de manière automatique, comme la projection astrale. On utilise le masque à mage en conjonction avec des outils de rétention classiques, comme les menottes et les camisoles de force.

Pour les longues peines, la plupart des municipalités se servent de drogues ou de circuits simsens pour gêner la concentration du magicien. Certaines prisons ont été plus loin en installant des datajacks sur les détenus Éveillés, pour que la connexion simsens soit plus directe encore. Ces méthodes augmentent le seuil de difficulté de tous les tests exigeant de la concentration de +10. En outre, les facultés comme la projection astrale doivent passer par un test de Volonté (14). Les prisons renfermant des magiciens sont souvent à l'écart, sous terre, et bénéficient de mesures de sécurité astrales (voir Sécurité astrale, page 88).

Certaines juridictions utilisent des traitements narcotiques ou des opérations chirurgicales radicales pour débarrasser de manière permanente les magiciens criminels de leurs pouvoirs. Ces traitements réduisent l'Attribut Magie du sujet à 0 et lui infligent par-dessus le marché une invalidité mentale ou physique permanente. Pour chaque point de Magie ainsi perdu, donnez au personnage 1 point de Faiblesse physique ou mentale approprié (voir page 15 du *Shadowrunner Companion*). Les mouvements de défense des droits civils protestent énergiquement contre l'utilisation de tels traitements, et dans la plupart des juridictions on considère ces méthodes proches de la peine de mort. Nombre de rumeurs parlent de corporations et de gouvernements passant des marchés avec des criminels magiques. Ces derniers se verrait offrir la liberté en échange d'une promesse de services à long terme (souvent forcés par des implants comme les bombes à cortex).

LE COMMERCE

La magie ne trouve d'applications directes qu'aux extrêmes du spectre des affaires. C'est le point d'appui d'industries plutôt bancales comme la mode et les divertissements.

Cela représente certes de gros et lucratifs marchés, mais la présence de magiciens dans les salons de beauté ou à la tête d'un département d'effets spéciaux n'a jamais vraiment révolutionné l'économie mondiale. À l'autre extrémité du spectre, la magie est partie intégrante de la plus délicate et coûteuse expérience menée par les laboratoires de recherche et développement high-tech. C'est surtout vrai dans le domaine de la recherche biologique, mais les techniques magiques trouvent également des applications en sciences physiques. Les rituels pratiqués reposent sur un subtil mélange de magie et de théorie scientifique que seuls quelques occultistes théoriques saisissent, sans tout le temps l'exploiter. Il

n'est alors guère surprenant d'apprendre que ces employés constituent des candidats de choix lors de runs d'extraction. Honnêtement, certaines entreprises ont moins de mal à remplacer leur P.-D.G. que ces employés de talent.

Pour le meilleur comme pour le pire, la magie n'est pas un produit fabriqué en série. Il s'agit d'un art, qui exige du talent et beaucoup d'entraînement. Il n'existe pas de chaîne de montage qui produise des biens magiques. Le marché reste en effet très désorganisé. Des enchanteurs et marchands de talismans travaillent à leur propre compte, en petits groupes ou en guildes artisanales pour produire leurs biens. Les soi-disant biens magiques que l'on répand sur le marché de masse sont généralement d'inoffensives breloques apparemment enchantées ou des arnaques visant à escroquer les dupes.

Le plus gros impact de la magie au sein de la sphère commerciale a eu lieu dans le domaine de la sécurité corporatiste. Tout comme l'avènement de la technologie de la Matrice lança la "course aux armes" entre deckers et spécialistes de la sécurité des informations corporatistes, les corporations durent s'offrir les services d'Éveillés avant que "les cinglés d'écolos et les sympathisants des NAO luttant contre l'ordre établi" s'organisent trop.

La fortune des corporations et cadres qui exploitèrent la magie pour arriver au sommet souligna également les avantages que confèrent les "grosses" magiques. Aztechnology est le meilleur exemple des proportions que peuvent prendre la puissance magique et les pratiques commerciales impitoyables au sein d'une corporation. Ainsi, plus de corporations que jamais incluent la magie dans leurs affaires.

LA MÉDECINE

Le domaine médical exploite moins la magie que les gens ne l'imaginent, et ce pour deux raisons. Premièrement, à cause des limites même de la magie et du lourd tribut que la magie de la guérison réclame souvent au magicien. Deuxièmement, à cause de la vieille résistance au changement et au progrès de la communauté médicale.

La première décision prise en 2016 concernant la magie par l'Association Médicale Américaine bannit son utilisation par les médecins. L'Association soutint également les poursuites judiciaires contre les guérisseurs magiques pour mise en danger d'autrui et pratique illégale de la médecine, et ce,



bien que de nombreux patients fussent totalement remis sur pieds. Des groupes d'Éveillés rallièrent la cause des guérisseurs persécutés et demandèrent un accès aux nouvelles techniques, alors que les factions conservatrices s'élevaient contre la dangerosité et le caractère primitif des formes de traitements magiques.

Ce ne fut pas avant la sérieuse mise en place des programmes d'accréditation, dans les années 2030, que le point de vue de la communauté médicale commença à évoluer au sujet de la magie. En 2032, l'AMA publia une série de directives strictes visant à accorder une licence aux guérisseurs magiques. De tels soigneurs devaient toujours obtenir un diplôme de médecin, d'aide soignant, de sage-femme ou de technicien médical pour administrer en toute légalité des soins magiques clairement définis par leur licence. Les défenseurs de l'intégration de la magie aux soins traditionnels saluèrent cette décision comme une victoire, quoique mineure. Les praticiens ne souhaitant pas (ou ne pouvant pas en vertu de leur discipline magique) adhérer à ces directives durent partir vers les Nations des Américains d'Origine, où les guérisseurs tribaux et chamans étaient reconnus depuis plus de dix ans, ou prendre le risque de se faire arrêter.

Depuis, on assiste à une longue érosion des plus sévères directives régissant les soins magiques. Les procédures de licence ont été simplifiées pour créer un certificat de "guérisseur magique d'urgence", qui permet à son détenteur d'administrer les premiers soins magiques d'urgence. Nombre d'hôpitaux et CHU, ainsi que des corporations comme Doc-Wagon™, ont intégré à leur personnel des guérisseurs magiques. Les équipes de traumatologie de la plupart des grands hôpitaux incluent également un guérisseur. Toutefois, de l'avis des médecins traditionnels, il faut encore soigneusement contrôler les soins magiques.

LA CULTURE POPULAIRE

La magie – ou, plus précisément, l'idée de magie – est une grosse affaire pour la culture populaire. Comme le grand public ne s'intéresse pas plus à la théorie magique qu'à la physique des particules, les professionnels des médias n'ont pas grand-chose à faire pour rendre la magie intéressante et divertissante auprès du public. Avec toute une batterie de licences créatives, ils mettent de la magie dans des shows tridéos comme "Les Contes de l'Atlantide", avec des toiles de fond fantastiques ou d'époustouflants effets spéciaux, ou "Tyee!" sur le Native American Broadcasting Network, qui diffuse les exploits des combattants libres Américains d'Origine et des sages chamans qui les conseillèrent lors de la Guerre de la Danse Fantôme.

Les personnages Éveillés dont on fait le portrait dans la culture populaire sont de trois sortes : les bons, les méchants et les marrants. À l'écran ou sur scène, les Éveillés sont des caricatures, comme les héros romanesques, les terribles vilains ou les comiques. Les auteurs qui cherchent à conter la "véritable histoire" de la magie doivent inclure dans leurs projets des duels théâtraux et d'amusants retours de flammes de sorts, ou ils ne passeront même pas la porte d'un éditeur. Certains programmes tridéos disposent de conseillers magiques et divers documentaires offrent un point de vue

plus objectif mais, de manière générale, on exagère tout dans la magie.

Même la mode se vante de ses tendances magiques. Avec l'un des manteaux à capuche inspirés d'Étienne Duchamp, vous pouvez passer une nuit en ville par n'importe quel temps, avec un zeste de mystère issu de ces symboles brodés qui pousseront tout le monde à se demander qui vous êtes. Accentuez-le avec un bâton ou une amulette décorative, et vous disposez de la panoplie du vrai mage (en particulier si vous choisissez les bijoux et accessoires inspirés de l'Égypte de LeCroix). Ou peut-être une tunique néogothique de Vashon Island siéra-t-elle mieux à vos rendez-vous d'affaires. Les néotribaux adoptent la toilette chamaniste, complétée de cuir, de fétiches factices et de bijoux totémiques. Les adeptes des boîtes de nuit mêlent souvent vêtements et accessoires hermétiques, préférant le look égyptien avec profusion d'an-khs, de scarabées, d'hieroglyphes et de motifs pour les obsédés de la mort. Et il y a le style du "mage corporatiste", qui consiste en de belles capes et vestes soigneusement façonnées, ainsi que les bons accessoires magiques qui donnent un nouveau sens au terme "costume du pouvoir".

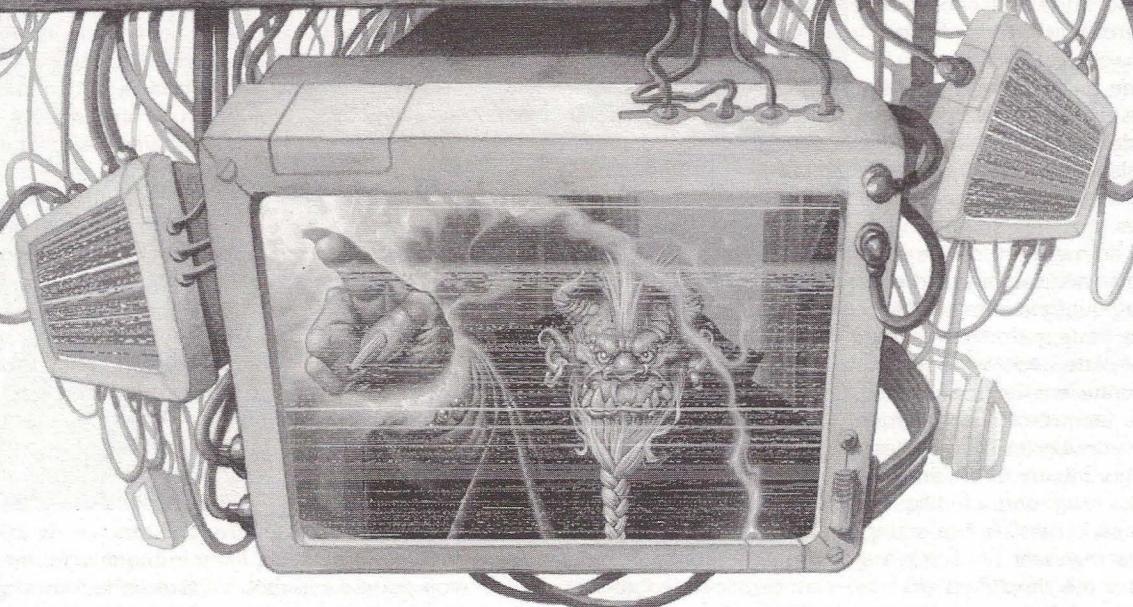
La magie n'a pas autant affecté l'industrie de la musique que l'on pouvait s'y attendre. Le scandale de 2048, lorsque Tony Li et son groupe, les Eight Immortals, furent condamnés pour avoir poussé le public à apprécier leur musique en usant de magie, rendit les musiciens magiques impopulaires. Il existe des rockers magiques, parmi lesquels les groupes Til Es Hault ou Shield Wall et les artistes interprètes Loreli Angel ou Enoch Ian Keys, mais la plupart ne peuvent consacrer leur temps et leur énergie à perfectionner les deux arts.

LA MAGIE DANS LA RUE

L'Éveil affecta des gens de toutes les couches sociales et professions. Aussi trouve-t-on parmi les Éveillés une même proportion d'habitants dénués de SIN des Barrens ou d'autres coins reculés du sprawl, d'employés des scintillantes tours corporatistes et de nomades des terres tribales. Comme on ne recherche pas en permanence des talents à exploiter, certains individus de la rue ne prennent pas conscience de leur potentiel magique avant que quelque événement traumatisant ne le déclenche, les plongeant alors violemment dans l'Éveil. D'autres découvrent leurs talents magiques de manière bien moins stressante.

Les corporations et gouvernements, toujours à court de talents magiques, recrutent beaucoup d'Éveillés dénués de SIN. Les promesses de sécurité, d'éducation et de gros chèques font passer nombre d'individus de leur demeure urbaine aux enclaves corporatistes ou programmes d'entraînement gouvernementaux, où ils signent la perte de leur liberté. D'autres magiciens et adeptes nés dans la rue décident d'exploiter leurs facultés sur leur terrain, trouvant instruction auprès d'autres magiciens de rue ou faisant leur propre éducation grâce à des grimoires piratés et l'inspiration pure. D'autres encore travaillent à la limite des ombres, se retrouvent happés par le crime organisé ou rejoignent les gangs. Les derniers deviennent les sages du quartier, faisant profiter de leurs dons les habitants de leur communauté. Le plus petit pourcentage représente les shadowrunners.

LES VOIES DE LA MAGIE



u'est-ce que la magie ?

Posez la question à dix magiciens et vous obtiendrez au moins treize réponses différentes. Toute personne qui étudie et utilise la magie a son style, tout comme les musiciens qui apprennent les mêmes gammes et notes mais qui obtiennent une musique unique. Le passé, la culture, l'éducation et la tradition d'une personne influencent son style, qui est l'expression ultime de la relation qu'elle entretient avec la magie. Il existe autant de façons de voir la magie qu'il y a de pratiquants de l'Art.

Le Sixième Monde dispose de centaines de traditions magiques, mais schématiquement, toute la magie du monde de *Shadowrun* fonctionne sur le même principe. Tous les magiciens utilisent les mêmes Compétences Magiques. La Boule de Feu d'un sort du même nom lancé par un chaman américain d'origine est en termes de jeu la même que celle d'un mage urbain, d'un druide celte ou d'un sorcier taoïste, bien que l'apparence du sort et les rituels réalisés puissent différer. Les diverses traditions permettent d'invoquer différents types d'esprits, mais tous les esprits suivent les mêmes règles d'interactions dans l'espace astral et le monde physique. Les adeptes auront peut-être des pouvoirs différents, ils les choisissent néanmoins sur la même liste.

Toutefois, le système de règles laisse la place à une infinité de variantes. Les joueurs fournisent le style qui va avec le corps des règles. Quels rituels votre personnage réalise-t-il dans le cadre de sa magie ? Quels fétiches et focus votre personnage utilise-t-il ? et quelle forme prennent-ils ? À quoi ressemble la loge chamanique ou le cercle hermétique de votre personnage ? Quel est le totem de votre chaman, et quelle relation entretient-il avec lui ? Comment le masque de votre chaman se manifeste-t-il ? De quelle façon votre adepte s'entraîne-t-il ? Toutes ces considérations, et bien d'autres détails, font la différence entre un "chaman", un "mage" ou un "adepte" et un individu unique dont la magie vibre d'une manière qu'aucun système de jeu ne saurait simuler. La partie *Les traditions magiques*, page 24, propose quelques courtes descriptions de la vision de la magie qu'ont différentes cultures. D'autres exemples apparaissent dans diverses publications *Shadowrun*.

Les voies de la magie propose donc des options visant à tailler des personnages Éveillés sur mesure pour qu'ils conviennent à une vision précise d'un style magique. En plus des traditions hermétiques et chamaniques, ce chapitre décrit de nouvelles traditions de magiciens comme le wujen et le houngan, mais également un certain nombre de voies de magiciens et d'adeptes réexaminées. En utilisant ces options, il vous est possible de créer n'importe laquelle des centaines de traditions magiques du Sixième Monde. Rendre le style de magie de vos personnages unique et vivant constitue la véritable magie de l'interprétation.

LA TRADITION CHAMANIQUE

Comme la magie d'un chaman est principalement influencée par sa culture et son instruction magique, les chamans issus de différentes cultures ont des points de vue très variés sur





les totems, les esprits de la nature et sur la nature de la magie elle-même. Un druide celte pratiquera la magie différemment d'un danseur *kachina* américain d'origine, d'un *angakok* inuit, d'un *miko* shinto, d'un *saman* sibérien ou d'un *seidr* nordique.

De même, les esprits de la nature varient grandement en apparence comme en attitude, suivant l'invocateur et le lieu de conjuration.

Un esprit de la tempête au cœur des plaines américaines aura l'air d'un formidable oiseau-tonnerre. En Norvège, il ressemblera à un géant à la chevelure nuageuse brandissant des éclairs. En Asie, il se manifestera sans doute sous la forme d'un dragon serpentin entouré de nuages de pluie. De son côté, un esprit de la forêt invoqué dans les étendues sauvages du Nord-Ouest Pacifique n'aura que peu de ressemblance avec les esprits après à la défense de leur territoire d'Amazonie. Les esprits de l'homme se manifestent en fonction des diverses traditions des cultures métahumaines.

En plus des principaux totems d'animaux américains d'origine, décrits aux pages 162 à 165 de SR3, il est à noter que d'autres chamans suivent des totems propres à leur culture. Ces totems personnifient le monde naturel, les forces de la nature, les créatures ou archétypes mythologiques, etc. Ceux qui obéissent à des personnages légendaires humains qualifient leur totem d'idole (voir *Les totems*, page 152).

Comme tous les chamans appliquent les mêmes règles pour manipuler la magie, les variantes culturelles et régionales constituent ce qui ajoute de la couleur aux parties de *Shadowrun*. Bien qu'un *seidr* puisse lancer des runes et chanter les *eddas* pour exécuter sa magie et qu'un *kahuna* hawaïen puisse réaliser une danse *hula* et entonner des chants indigènes, ces deux types de chamans exploitent le même système de jeu pour lancer des sorts et invoquer des esprits. Toutes les variations subtiles que les joueurs apportent au style de magie de leur personnage doivent trouver à s'exprimer dans la manière dont ils utilisent des éléments comme les *geasa* (page 31) et les compétences de Concentration (page 71). À l'instar du choix du totem, toutes les autres décisions que les joueurs prennent quant au style de magie de leur personnage sont permanentes.

LES CHAMANS SAUVAGES ET URBAINS

Certains chamans choisissent de se spécialiser dans leur domaine natal en sacrifiant leur faculté à parler aux esprits en dehors de celui-ci. Les exemples les plus courants sont ceux des chamans sauvages et urbains.

Un chaman sauvage a le pouvoir d'invoquer des esprits de la terre, du ciel et de l'eau, qui restent jusqu'au lever ou coucher du soleil suivant, selon celui qui vient le dernier. Cela signifie qu'un chaman sauvage invoquant l'un de ces esprits peut en disposer pendant une nuit et un jour (ou un jour et une nuit). Le prix de cette capacité est que les chamans sauvages sont incapables de conjurer des esprits de l'homme. Les chamans sauvages sont monnaie courante dans les traditions qui cherchent la nature, comme les tribus américaines d'origine et certains druides ou sorciers d'Europe.

Un chaman urbain a la possibilité d'invoquer des esprits de l'homme et du ciel pour en disposer pendant un jour et une nuit (et vice versa). En revanche, il lui est impossible de conjurer des esprits de la terre ou de l'eau. Estimant qu'il n'y a pas d'esprits dignes de ce nom en dehors de leurs demeures urbaines, certains chamans de la rue choisissent une telle spécialisation.

Les chamans sauvages et urbains sont capables de bannir tous les types d'esprits. En revanche, ils n'ont le droit de tenir de contrôler que les esprits qu'ils savent invoquer.

LES ESPRITS ÉLÉMENTAIRES

Certains chamans apprennent à invoquer un type d'esprit de la nature qui représente l'un des éléments de base du monde physique. En général, ces chamans sont capables de conjurer des esprits issus de la chaleur et du feu appelés salamandres, ou esprits du feu (voir page 105). On sait que d'autres chamans invoquent des esprits du sol (gnomes), du vent (sylphes), des flots (ondines), voire du bois (manitous).

Un chaman ne peut invoquer qu'un type d'esprits élémentaires, et ce au prix de sa faculté à invoquer les esprits de l'homme. L'esprit doit coller avec la tradition magique du personnage. On retrouve par exemple les esprits du feu en ces endroits où chaleur et flammes sont courantes, comme dans les environs des volcans actifs, et dans les cultures où l'on rend honneur au feu, telles que les *kahunas* d'Hawaii ou les traditions magiques de Tir na nÓg (page 20).

Cette option ne s'adresse qu'aux magiciens chamaniques complets et aux invocateurs chamaniques spécialisés. Les chamans sauvages, urbains et spécialisés sont incapables d'invoquer des esprits élémentaires.

LES CHAMANS ANCESTRAUX

Le culte des ancêtres apparaît dans nombre de cultures du monde, notamment en Afrique de l'Ouest et en Asie. Certains chamans de ces cultures tirent leur pouvoir des esprits de leurs ancêtres plutôt que des esprits de l'homme en général (voir *Les esprits ancestraux*, page 106). Les chamans ancestraux sont capables d'invoquer les esprits ancestraux mais pas les esprits de l'homme. Ils conjurent normalement les autres esprits de la nature. Du coup, tous les bonus totémiques des esprits de l'homme s'appliquent aux esprits ancestraux.

Les chamans ancestraux sont des magiciens complets. Les magiciens spécialisés, comme les chamanistes et les invocateurs chamaniques, peuvent invoquer des esprits ancestraux. Les chamanistes ne peuvent conjurer les esprits ancestraux que si leur totem confère un avantage totémique aux esprits de l'homme ; leurs facultés et bonus liés aux esprits de l'homme s'appliquent alors aux esprits ancestraux. Les invocateurs chamaniques ancestraux invoquent les mêmes esprits que les chamans ancestraux.

LE PANTHÉISME

Bien que les chamans, dans une vaste majorité, suivent un seul totem, certains élargissent leur champ. Ces chamans panthéistes honorent nombre d'esprits totémiques différents. Mais si cela leur confère une grande liberté d'action, ils courent également un plus grand risque de courroucer les esprits.

En termes de jeu, les chamans panthéistes n'ont pas d'avantages et de désavantages totémiques fixés. En revanche, ils reçoivent un nouvel avantage à chaque cycle lunaire (vingt-huit jours). Chaque panthéiste commence le jeu avec 2 dés supplémentaires dans une catégorie de sorts (combat, détection, guérison, illusion ou manipulation) et 2 dés supplémentaires pour un type d'esprits de la nature (terre, homme, ciel ou eau). Au début de chaque nouvelle lune, le meneur de jeu choisit une nouvelle catégorie de sorts et un nouveau type d'esprits. Cela représente les diverses directions que les esprits totémiques souhaitent voir le panthéiste explorer. En termes de jeu, le meneur de jeu choisit les nouveaux avantages en fonction des objectifs en cours du personnage.

Avec la liberté viennent les responsabilités. Chaque panthéiste doit choisir un ensemble de règles de comportement qui reflète la façon dont il utilisera ses avantages au service de tous les esprits totémiques. Comme ces personnages constituent une porte ouverte aux abus, le meneur de jeu doit exiger de ses joueurs qu'ils créent le concept détaillé de leur personnage panthéiste. Ainsi, il lui sera facile de déterminer si le chaman suit ou non sa voie personnelle. Quand un panthéiste s'écarte de sa voie, les esprits totémiques lui ponctionnent 1 point de Magie en signe de mécontentement. Pour recouvrir sa puissance perdue, il lui faudra exécuter de nombreux rituels d'excuses et de repentir.

Lorsqu'un chaman panthéiste doit effectuer une quête astrale (page 92), il lui faut se rendre dans les quatre métaplans chamaniques pour demander les conseils et l'aide des différents esprits. Si l'une des quêtes échoue, le chaman panthéiste est recalé et doit tout reprendre à zéro.

Comme les panthéistes n'ont pas d'avantages totémiques fixés, il n'existe pas de chamanistes panthéistes. Toutefois, d'autres types de magiciens spécialisés panthéistes sont envisageables.



LA TRADITION HERMÉTIQUE

L'hermétisme est souvent considéré comme "la science de la magie". On l'étudie grâce à des textes et ouvrages académiques, et il suit des lois et règles précises. Bien que la tradition hermétique soit plus méthodique et homogène que la tradition chamanique, les mages du Sixième Monde ne sont pas tous de la même trempe. Le

pouvoir d'un mage vient d'un ensemble complexe de théories sur la façon dont le mana et l'espace astral interagissent avec le monde physique. Et même si tous les mages se basent sur de telles théories, ils n'utilisent pas tous les mêmes. Les savants débattent encore sur la nature de la magie et de l'espace astral, et de nombreux mages ont leur propre idée sur la meilleure manière de se servir de la magie.

Alors que les chamans basent leur style sur le contexte culturel qui leur est propre, les mages exploitent une vaste collection ou série de symboles et idées culturels. Un rituel exécuté par un tzaddik cabalistique sera différent de celui réalisé par un druide anglais, un ritueliste goétique allemand, un sorcier européen, un maître heka égyptien ou un mage du chaos urbain. Les options qui suivent permettent de créer des personnages magiciens véritablement uniques.

LES ÉCOLES HERMÉTIQUES

Les mages décrits dans les règles de base de Shadowrun sont censés être des généralistes connaissant divers styles et techniques de magie hermétique. Certains mages décident de se spécialiser dans un domaine magique, ce qui leur offre avantages et limitations. Une "école" hermétique (aussi appelée style, technique ou théorie) décrit la façon dont un mage spécifique conçoit la relation existante entre les plans astral et physique, mais également la façon dont il manipule la magie.

Si un mage embrasse une école hermétique spécifique, il gagne un bonus quand il œuvre avec les symboles et rituels de celle-ci. Quand il utilise un cercle hermétique propre à l'école, ou une bibliothèque hermétique affectée aux rituels de cette école, il gagne 1 dé supplémentaire dans le cadre de ses activités magiques. La pénalité attenante à une telle spécialisation est la perte d'1 dé lorsqu'il utilise un cercle ou une

bibliothèque hermétiques qui n'est pas basé sur les théories de ladite école. Du coup, les mages issus d'écoles différentes ont du mal à coopérer, ce qui renforce leur tendance à rester renfermés.

LES MAGES ÉLÉMENTAIRES

La plupart des mages adoptent une approche semblable face aux quatre éléments de la terre, de l'air, du feu et de l'eau. D'autres choisissent de s'aligner sur un seul élément et donc de devenir des mages élémentaires, gagnant ainsi 2 dés supplémentaires pour ce qui concerne les sorts et esprits de cet élément. La pénalité attenante à une telle spécialisation est la perte d'1 dé pour ce qui concerne les sorts et esprits de l'élément opposé (le feu s'oppose à l'eau, la terre à l'air). Ainsi, un mage du feu, bénéficie de 2 dés supplémentaires pour ce qui concerne les sorts de combat et les élémentaires du feu, mais il perd 1 dé sur les sorts d'illusion et les élémentaires de l'eau (voir Assistance sorcière, page 186 de SR3).

Les mages élémentaires développent parfois des traits de personnalité couramment associés à leur élément. Ainsi, les mages de la terre sont souvent matérialistes et pratiques. Les mages de l'air sont souvent cérébraux et méditatifs. Les mages du feu sont souvent entêtés et agressifs, alors que les mages de l'eau sont souvent intuitifs et émotifs. Bien qu'il ne s'agisse que de stéréotypes, les mages élémentaires affichent ces traits à un degré ou un autre.

À l'instar d'un totem, l'alignement que choisit un mage élémentaire est définitif. Cette option ne s'adresse qu'aux mages hermétiques complets.



LA TRADITION WUXING

Nombre de magiciens d'Asie suivent des traditions chamaniques, comme les *miko* shintos du Japon ou les *samans* de Sibérie. Certains magiciens asiatiques, connus sous le nom de *wujen*, respectent une tradition basée sur les concepts du *chi* (l'énergie vitale) et du *wuxing*, les cinq souches élémentaires : le bois, le feu, la terre, le métal et l'eau. La corrélation des éléments produit la dynamique du *yin* et du *yang*, les polarités positive et négative desquelles est né le cosmos. Les *wujen* exploitent leur intime compréhension de ces forces originelles pour que le changement prenne place dans le monde matériel grâce à la magie.

La tradition du *wuxing* incorpore à la fois des éléments hermétiques et chamaniques. Les *wujen* n'ont pas de totem ou de modificateur totémique. En fait, ils font appel aux forces de la nature que personnifient le *chi*, le *wuxing*, le *yin* et le *yang*. Les cinq éléments correspondent aux cinq catégories de sorts comme suit : bois (détexion), feu (combat), terre (guérison), métal (manipulation) et eau (illusion).

Les *wujen* invoquent les esprits élémentaires (voir page 105) et les esprits de l'homme comme les chamans invoquent les esprits de la nature (page 183 de SR3). Ces esprits se manifestent souvent sous des *shen*, des créatures du sol, de la mer et de l'air (il s'agit souvent d'esprits draconiens), mais également sous des fantômes ancestraux et démons (*kuei* ou esprits de l'homme). De nombreux *wujen* invoquent des esprits ancestraux (page 106) plutôt que des esprits de l'homme. Il leur est impossible d'invoquer ou de contrôler des élémentaires. En outre, ils ne peuvent pas non plus invoquer d'esprits de la terre, du ciel ou des eaux.



Les wujen utilisent des bibliothèques et cercles plutôt que des loges (page 166 de SR3). Certains pratiquent des techniques principalement issues d'une "école", comme les disciples de certaines écoles hermétiques (page 17).

Les wujen exploitent aussi beaucoup le *feng-lung*, ou "lignes du dragon", qui sont des lignes de mana et sites de puissance naturels (voir page 84). Ils disposent souvent de complexes cartes locales de lignes du dragon. En outre, ils connaissent les meilleurs sites et moments pour exploiter la puissance des lignes magiques.

LES MAGICIENS WUJEN SPÉCIALISÉS

Certains magiciens spécialisés (page 158 de SR3) peuvent également suivre la voie du wuxing. Les invokeurs wujen sont capables d'invoquer les mêmes esprits que les wujen, mais il ne leur est pas possible de pratiquer la Sorcellerie. De même, les sorciers wujen sont capables d'utiliser la Sorcellerie de la même façon que les wujen, mais il leur est impossible de pratiquer l'Invocation. Il n'existe pas d'élémentalistes ou de chamanistes wujen, mais il existe des magiciens spécialisés voués à l'une des cinq souches du wuxing, ou éléments. Ces "wu fa" (qu'on peut grossièrement traduire par "la Voie du Wu") ne peuvent que lancer des sorts et invoquer des esprits apparentés à une souche. Ainsi, un wu fa du bois ne peut lancer que des sorts de détection et invoquer des esprits du bois. Un wu fa du métal ne peut lancer que des sorts de manipulation et invoquer des esprits du vent (des sylphes).



LA TRADITION VAUDOU

Le vaudou est une tradition chamanique qui suit les préceptes d'esprits connus sous le nom de *loa* (le terme est à la fois singulier et pluriel). Les *loa* sont semblables aux totems mais ressemblent plus aux métahumains. Le vaudou vient des traditions tribales que les esclaves africains amenèrent en Amérique, mélange à la magie des Américains d'Origine et à des éléments empruntés au catholicisme, le tout formant une tradition unique en son genre. On pratique diverses formes de vaudou dans le Sixième Monde.

Le vaudou fait appel à la puissance des *loa* et des esprits qui leur sont associés. L'un de ses pouvoirs uniques consiste à appeler des esprits pour posséder le corps de l'invocateur. Cela lui confère de vastes pouvoirs et une grande énergie, mais il ne contrôle plus toujours ses actes. Pour leur magie, les vaudous utilisent des techniques chamaniques comme la danse, les chants scandés et les percussions. Ils sont également connus pour faire usage de "poupées vaudous" comme liens matériels de sorcellerie rituelle (page 34).

"Vaudou" est le terme couramment employé pour désigner toutes les traditions venant de la Diaspora africaine. Le *voudoune* est la tradition que l'on pratique à Haïti et à la Nouvelle-Orléans. Dans les régions hispanophones, on parle de *Santería*. Dans certaines parties d'Amazonie, on parle de *Camdomble*. Vous pouvez utiliser les règles décrites dans cette partie avec toutes ces variantes régionales et celles qui suivent la voie des *loa*. Ceux qui pratiquent le voudoune sont des *houngans*. Les femmes sont des *mambos*. Dans le cas de la *Santería*, un disciple est appelé *santero* ou *santera*. Dans ces règles, nous employons le terme *houngan* pour désigner tous ceux qui pratiquent le vaudou.

Les houngans sont des magiciens complets (voir page 158 de SR3). Ils ne peuvent invoquer que les esprits *loa*.

Il leur est impossible d'invoquer les esprits de la nature, les élémentaires ou les esprits élémentaires.

LES PATRONS LOA

À l'instar des chamans, les houngans tirent leur pouvoir du monde des esprits, *les invisibles**. Un houngan suit un patron *loa*, connu sous le nom de *mait-tete* (littéralement, "maître de la tête"). Le patron *loa* choisit le houngan comme un totem choisit un chaman et représente l'idéal de son comportement. Le houngan doit imiter le patron *loa* aussi fidèlement que possible ou en subir les conséquences. (Pour plus d'informations, voir *Le jeu de rôle et le totem*, page 162 de SR3.)

* NdT : en français dans le texte.

Choisir un patron loa

Les joueurs incarnant un personnage houngan ont le droit de choisir leur patron, en prenant soin de sélectionner un *loa* avec lequel ils se sentiront à l'aise dans le jeu. Comme pour les totems, ne pas suivre les idéaux du *loa* revient à tomber en disgrâce. Le choix du *loa* que fait le joueur impose certaines restrictions quant au comportement du houngan, mais confère également avantages et désavantages, comme pour un totem (page 162 de SR3), et les mêmes règles s'appliquent.

Contrairement aux totems, il n'y a ni *loa sauvages* ni *loa urbains*. On en trouve simplement partout où il y a des disciples du vaudou. La description des *loa* apparaît aux pages 162 et 163.

Le jeu de rôle et le houngan

Si le houngan ne suit pas les préceptes de son protecteur *loa*, il sera victime de son mécontentement, qui prendra le plus souvent la forme de sanctions magiques. De petites offenses auront pour conséquences la perte d'avantages conférés par le *loa*. Des offenses graves se traduiront par la perte d'un point de Magie ou la possession par un esprit *loa* (voir *Les esprits loa*, page 102).

Jouer un houngan, c'est respecter les *loa* et leurs pouvoirs. Ce qui signifie qu'on ne donne pas d'ordre aux *loa* ni à leurs esprits et que pour gagner leurs faveurs, il faut les appeler, les flatter et les courtiser. Un houngan qui ne respecte pas les esprits emprunte une voie très dangereuse qui se traduira certainement par la perte de ses pouvoirs magiques et une irrémédiable corruption.

LES HOUNFOURS

Les houngans utilisent un type de loge chamanique appelée *hounfour* (ou *casa* dans le cas de la *Santería*). C'est une demeure ou une hutte circulaire bâtie autour d'un *poteau-mitain* (pilier central), qui représente l'axe cosmique ou le croisement. Les hounfours sont décorés de *vevers* pour les rituels importants, des dessins qui représentent le *loa* créé sur le sol via de la farine ou du grain. En termes de jeu, un hounfour est régi par les mêmes règles qu'une loge chamanique (page 165 de SR3).

LES ESPRITS LOA

L'une des plus puissantes facultés des houngans est celle d'invoquer des esprits *loa*. Il s'agit d'esprits associés à un *loa* spécifique qui incarnent ses pouvoirs. Ils ne peuvent être invoqués que pour les houngans et disposent de pouvoirs particuliers. Pour plus d'informations, voir *Les esprits loa*, page 102.



LES ZOMBIES

Le plus notoire des pouvoirs des vaudous est la création de zombies, des cadavres animés par des esprits pour devenir les serviteurs de l'invocateur. Pour plus d'informations, voir *Les zombies*, page 104.

LES VAUDOUNISTAS

Les vaudounistas sont des magiciens spécialisés, des chamanistes (page 158 de SR3) de la tradition vaudou. Ils ne peuvent lancer que les sorts pour lesquels ils ont un bonus et ne peuvent invoquer que les esprits loa associés à leur patron loa. Ils bénéficient de la perception astrale classique.

D'autres magiciens spécialisés peuvent suivre les préceptes de la tradition vaudou. Les sorciers vaudous sont soumis aux mêmes règles que les sorciers chamaniques. Les invocateurs vaudous ne peuvent invoquer que des esprits loa. Tous deux disposent de modificateurs normaux pour ce qui concerne leur patron loa. En outre, ils sont soumis aux mêmes règles et restrictions que les magiciens spécialisés (page 158 de SR3).

LES OBEYIFA

Originaires des Caraïbes et de l'Afrique de l'Ouest, la voie d'obeah se fait plutôt rare ailleurs. Les obeyifa sont des magiciens spécialisés capables d'invoquer des esprits de la nature et de les enfermer dans des fétiches spécialement créés à cet effet.

Pour invoquer un esprit de la nature, un obeyifa doit d'abord créer un fétiche spécial, appelé *gris-gris*, pour retenir l'esprit. Le gris-gris n'a pas d'autre utilité durant l'invocation. Le temps, le coût et la difficulté de création d'un gris-gris sont les mêmes que pour un focus de sort non-réutilisable (voir *Enchantement*, page 39). Appliquez les règles normales d'invocation des esprits de la nature, sauf que la Puissance maximale de l'esprit est égale à la Puissance du gris-gris.

Un esprit retenu dans un gris-gris ne peut recevoir d'ordres que de son invocateur. Il reste piégé jusqu'à ce qu'on ait fait appel à tous ses services et ne disparaît ni au lever ni au coucher du soleil. Une fois l'esprit retenu, il est possible de le transporter, de faire appel à lui en dehors de son domaine (même s'il lui est impossible, dans ce cas, d'utiliser ses pouvoirs attenants au domaine) et il restera dans le gris-gris, même si l'invocateur sombre dans l'inconscience (il ne se libère que si l'invocateur meurt). Un obeyifa est capable de lier autant d'esprits qu'il a de Charisme.

Les obeyifa ne peuvent invoquer que les esprits de la nature et doivent utiliser un gris-gris lors de chaque invocation. Les gris-gris changent selon l'utilisateur et l'obeyifa doit les créer lui-même. On n'en trouve pas sur le marché. Un gris-gris ne peut renfermer qu'un seul esprit à un moment donné. Un gris-gris n'est actif (nature duale) que lorsqu'un esprit y réside. Lorsqu'on a fait appel à tous les services d'un esprit, ou qu'il parvient d'une manière ou d'une autre à quitter le gris-gris, ce dernier devient inerte et doit être de nouveau enchanté avant d'être réutilisable. Un esprit enfermé dans un gris-gris peut être banni par un autre magicien, mais celui-ci ne pourra en prendre le contrôle.

Les obeyifa pratiquent l'Enchantement en suivant les règles normales (page 39) mais pas la Sorcellerie. À l'instar des autres magiciens spécialisés, ils bénéficient de la perception astrale classique.

LES TRADITIONS DE LA ROUE

Les elfes de Tir na nÓg pratiquent la magie de la Voie, basée sur leur tradition spirituelle des Us et Voies. Il existe cinq Voies, chacune associée à un élément de la nature, un aspect



de la société de Tir et une province de Tir na nÓg (l'Irlande). La plupart des nobles de Tir na nÓg, les familles de Dánnan, sont des initiés de cette tradition magique unique.

La magie de la Voie reprend des éléments des traditions hermétique et chamanique, dont les structures rituelles de la magie hermétique mais également l'improvisation et l'amour de la nature courant dans la magie chamanique.

Cette tradition se découpe en cinq Voies qui constituent chacune une partie du Grand Voyage de la Roue de la Vie de la métaphysique de Tir. Les avantages et désavantages des diverses Voies sont semblables aux modificateurs totémiques des chamans. À moins que le contraire ne soit précisé, les bonus de Voie sont cumulatifs. Lorsque les circonstances sont idéales, les disciples de la Voie disposent d'un grand potentiel. Cependant, leurs avantages sont la plupart du temps légèrement moins efficaces que ceux d'un totem. À l'instar d'un totem, le choix d'une Voie est définitif. Cela dit, la philosophie des Dánnan précise que chaque disciple emprunte une nouvelle Voie quand il se réincarne, ce qui lui permet finalement d'emprunter la Voie des Rois.

Sauf précision contraire, les disciples de la Voie utilisent les règles des magiciens hermétiques complets. La façon dont ils lancent leurs sorts est un mélange de chamanisme et d'hermétisme. Les disciples de la Voie invoquent généralement des élémentaires, mais chaque Voie (sauf Rígh) est fermée à un type spécifique. Pour compenser, il leur est possible d'invoquer un type d'esprit de la nature ou des éléments, tout dépend de leur Voie (voir ci-dessous). Les disciples se servent de cercles hermétiques, généralement inscrits dans des cercles de pierres levées pour invoquer des élémentaires. Quant aux esprits de la nature (page 183 de SR3) et aux esprits élémentaires (page 105), ils suivent les règles normales. Les disciples de la Voie peuvent tenter de bannir n'importe quel esprit, mais ils ne peuvent tenter de contrôler que les esprits qu'ils sont capables d'invoquer.

Les avantages et désavantages s'appliquent de la même manière que les modificateurs totémiques.

LA VOIE DU GUERRIER

La plupart des disciples de la Voie du Guerrier sont des adeptes. Cette Voie ne leur confère aucun bonus ou malus (autre que celui d'avoir sous la main un groupe magique capable de les initier et de les instruire). Nombre d'adeptes choisissent des geasa pouvoirs attenants à leur Voie. Il s'agit généralement de limitations liées à leur terre natale et aux jours saints de leur Voie (voir *Les geasa*, page 31).

Les magiciens qui empruntent la Voie du Guerrier gagnent les bonus et malus qui suivent.

Invocation: les disciples du Guerrier sont incapables d'invoquer des élémentaires de l'air mais peuvent invoquer des esprits de la terre.

Avantages: +1 dé pour les sorts de combat, +2 dés pour les esprits de la terre.

Les disciples de l'Intendant gagnent un sort de combat supplémentaire dans chacune des circonstances suivantes : l'hiver; dans les 72 heures de Imbolc (le 2 février); quand ils sont dans la province irlandaise d'Ulster; quand ils sont dans des collines ou montagnes.

Désavantages: -1 dé pour les sorts d'illusion. Les disciples du Guerrier doivent connaître au moins une compétence de combat à 4 ou plus.

LA VOIE DE L'INTENDANT

Les Intendants sont les gardiens du monde physique et des divers besoins qui vont avec les vivants de ce monde. Ils sont les maîtres de la politique, de la négociation et de l'étiquette.

Invocation: les disciples de l'Intendant sont incapables d'invoquer des élémentaires de la terre mais peuvent invoquer des esprits du ciel.

Avantages: +1 dé pour les sorts de guérison, +2 dés pour les esprits du ciel.

Les disciples de l'Intendant gagnent un sort de guérison supplémentaire dans chacune des circonstances suivantes : l'hiver; dans les 72 heures de Beltaine (le 1^{er} mai); quand ils sont dans la province irlandaise de Leinster; quand ils sont dans les airs (vol ou lévitation).

Désavantages: -1 dé pour les sorts de manipulation. Les disciples de l'Intendant doivent connaître au moins une compétence liée au Charisme à 4 ou plus.

LA VOIE DU BARDE

Les Bardes sont les maîtres de la grâce et des arts. Ils offrent éducation, divertissement et enrichissement par le biais de leurs arts.

Invocation: les disciples du Barde sont incapables d'invoquer des élémentaires de l'eau mais peuvent invoquer des esprits des flammes (voir page 105).

Avantages: +1 dé pour les sorts de manipulation, +2 dés pour les esprits des flammes.

Les disciples du Barde gagnent un sort de manipulation de contrôle supplémentaire dans chacune des circonstances suivantes : l'été; dans les 72 heures de Lugnasad (le 1^{er} août); quand ils sont dans la province irlandaise de Munster; quand ils voient et sont dans les 4 mètres d'un foyer (de la taille d'un feu de camp au moins).

Désavantages: -1 dé pour les sorts de guérison. Les disciples du Barde doivent connaître au moins une compétence de connaissances artistique (comme un instrument ou une forme d'art visuelle) à 4 ou plus.

LA VOIE DU DRUIDE

Les Druides de Tír sont les gardiens du savoir et de la sagesse, et les protecteurs de la Terre Sacrée. Ce sont les savants, les juges et les historiens de leur peuple.

Invocation: les disciples du Druide sont incapables d'invoquer des élémentaires du feu mais peuvent invoquer des esprits des eaux.

Avantages: +1 dé pour les sorts d'illusion, +2 dés pour les esprits des eaux.

Les disciples du Druide gagnent un sort d'illusion supplémentaire dans chacune des circonstances suivantes : l'automne; dans les 72 heures de Samain (le 2 novembre); quand ils sont dans la province irlandaise de Connaught; quand ils sont sur ou dans l'eau.

Désavantages: -1 dé pour les sorts de combat. Les disciples du Druide doivent connaître au moins une compétence de connaissances adéquate (comme Histoire, Connaissance des Plantes, Droit, etc.) à 4 ou plus.

LA VOIE DU RÍGH

Seuls les plus éclairés des elfes sont capables d'emprunter la Voie des Rois. Celle-ci n'est ouverte qu'aux PNJ et n'en reste pas moins très rare. Selon eux, les disciples du Rígh se sont pleinement réalisés sur les plans spirituel et magique.

Avantages: +4 dés pour tous les sorts, +1 dé pour la dissipation et +1 dé pour tous les sorts dans la province de Meath. Les disciples du Rígh sont capables d'invoquer tous les esprits

(dont les élémentaires, les esprits de la nature et les esprits élémentaires).

LES MAGICIENS SPÉCIALISÉS DE LA VOIE

Les magiciens spécialisés (page 158 de SR3) peuvent suivre une Voie comme un chamaniste suit un totem. Le disciple ne peut que lancer les sorts et invoquer les esprits pour lesquels la Voie confère un bonus. Exemple : un disciple de la Voie du Barde ne peut que lancer les sorts de manipulation de contrôle et invoquer les esprits des flammes. À l'instar des autres magiciens spécialisés, les disciples peuvent utiliser la perception astrale mais pas la projection astrale.



LA TRADITION SOMATIQUE

Les adeptes concentrent leur potentiel magique sur l'amélioration du corps et de l'esprit plutôt que sur l'emploi de compétences magiques. Les pouvoirs d'un adepte sont de nature magique, mais ce sont des modifications permanentes des facultés de l'adepte qu'il est impossible de dissiper comme des sorts.

Un individu qui obtient au moins 2 succès sur un test de Lecture d'Aura pour jeter un œil sur celle d'un adepte aura un aperçu des pouvoirs de ce dernier et de leur niveau. Chaque succès obtenu en sus du deuxième révèle un pouvoir ou le niveau précis d'un pouvoir que possède l'adepte.

De tous les personnages Éveillés, ce sont les adeptes qui affichent la plus large palette de styles. Chaque adepte a sa méthode pour nourrir son corps et son esprit, connue sous le nom de voie. Vous trouverez ci-dessous les voies d'adepte les plus courantes, mais il existe bien d'autres variantes culturelles et individuelles.

LA VOIE DE L'ATHLÈTE

Certains adeptes œuvrent de manière à atteindre l'excellence en athlétisme. Attachés à leur sport de prédilection, ils souhaitent parvenir au niveau des champions du passé, sauf que leur dévotion est épaulée par la puissance de leur magie.

Les adeptes athlètes représentent une énigme dans la société du XXI^e siècle. Leur compétence dans leur sport de prédilection est le principal centre d'intérêt de leur vie, mais les préjugés contemporains à l'encontre de la magie les empêchent de participer à des compétitions. D'aucuns prennent les pouvoirs des adeptes pour des "tricheries" magiques qui leur permettent de s'en sortir avec plus de brio que la nature ne le voudrait. Cette opinion interdit aux adeptes de participer aux Jeux Olympiques de 2032. Certains sports, qui autorisent de lourdes modifications cybernétiques, comme le football, ne ferment pas leurs portes aux adeptes. Mais même alors, les managers, entraîneurs et fans font souvent preuve de sévérité et d'indifférence à l'encontre des adeptes. Cela plonge nombre de disciples de la voie de l'athlète dans l'anonymat.

LA VOIE DE L'ARTISTE

La voie de l'artiste s'intéresse au développement des facultés artistiques, le plus souvent dans une forme d'expression corporelle, comme la danse. Certains adeptes s'attachent à considérer le monde comme il est véritablement et expriment leur vision unique à la vie via la sculpture, la peinture ou le tissage. D'autres deviennent d'extraordinaires chanteurs et musiciens, rappelant les bardes légendaires.



Un avantage de ces adeptes est la profonde concentration que leur procure leur art. Ils restent toujours concentrés sur leur voie car la représentation de leur art leur accorde la compétence Concentration qu'ils peuvent utiliser comme un initié (voir *Concentration*, page 71).

LA VOIE DU GUERRIER

La voie du guerrier est l'image qui vient généralement à l'esprit quand les gens parlent des adeptes. Les adeptes guerriers vont du maître en arts martiaux au bretteur de talent, de l'archer Zen au roi de la gâchette.

Les adeptes guerriers se caractérisent par une nature agressive qui les pousse à s'attacher aux prouesses martiales. Cela ne fait pas de tous les adeptes guerriers des maniaques sanguinaires, mais ils consacrent tout de même leur énergie au développement martial.

Nombre de guerriers adeptes trouvent des applications à leurs talents dans les départements militaires ou corporatistes, alors que d'autres finissent mercenaires ou combattants des rues.

LA VOIE DE L'INVISIBLE

Alors que le guerrier adepte se spécialise dans l'affrontement et le conflit, les disciples de la voie de l'invisible les évitent avec soin. Ces adeptes sont des voleurs, des espions et des chasseurs. Ils développent des pouvoirs basés sur la faculté de se déplacer et d'agir sans attirer l'attention. Les adeptes de la voie de l'invisible sont passés maîtres dans l'art de la discrétion. Certains sont capables d'évoluer au sein d'une foule sans être vus, ou de se déplacer dans la neige ou le sable sans laisser derrière eux la moindre trace de leur passage. Ils parviennent souvent à se frayer un chemin dans les complexes les plus sûrs. La plupart d'entre eux sont des grimpeurs et athlètes de talent, également doués en supercherie et prestidigitation.

LA VOIE DE L'ESPRIT

Certains adeptes se plongent dans les mystères du plan astral aussi intensément que n'importe quel magicien. Les adeptes qui suivent la voie de l'esprit sont doués de perception astrale ; c'est leur "fenêtre" vers le plan astral et la base de leur voie.

Les adeptes de la voie de l'esprit sont courants dans les cultures tribales. D'ailleurs, certaines tribus ne font qu'une toute petite différence entre les adeptes qui suivent la voie de l'esprit et les chamans. Selon elles, c'est la faculté à percevoir et à interagir avec le monde des esprits qui définit ce qu'est un chaman, pas les sorts et autres pouvoirs magiques.

Les disciples de la voie de l'esprit passent souvent maîtres dans l'art de traiter avec les habitants de l'espace astral. Ils deviennent chasseurs de fantômes, lecteurs d'auras et gardes du corps magiques capables de détecter les menaces astreines.

LA VOIE DU TOTEM

Certains adeptes suivent un totem, comme les chamans, mais le lien qu'ils nourrissent à son égard est sans pareil. L'adepte suit le totem comme s'il s'agissait d'une voie, un idéal à imiter et sur lequel prendre exemple. Les adeptes qui suivent la voie du totem prennent souvent des geasa qui simulent les modificateurs propres aux totems des chamans (voir *Les geasa*, page 31). Ils respectent également les restrictions comportementales et limitations du totem.

Les disciples du totem peuvent choisir une quête astrale au titre d'épreuve initiatique (voir *Initiation*, page 57). Bien qu'un adepte ne puisse se projeter dans l'espace astral ou

voyager dans les métaplans, le totem ouvre sa voie pendant l'épreuve et le guide sur le chemin du retour quand elle est terminée. L'adepte ne peut voyager jusqu'aux métaplans, sauf s'il doit y passer l'épreuve de la quête astrale.

LA VOIE DU MAGICIEN

Plutôt que de consacrer tout leur temps à l'étude des compétences magiques, les adeptes de la voie du magicien canalisent une partie de leur magie pour améliorer leurs capacités physiques de la même manière que les adeptes, tout en affectant le reste de leurs talents à la Sorcellerie et à l'Invocation.

Les adeptes magiciens sont des personnages dotés d'une priorité de Magie A, même s'ils sont considérés comme des adeptes pour tout le reste : le personnage dépense des points de Puissance pour ses pouvoirs d'adepte en suivant les règles de *Shadowrun*, mais il doit acheter au moins un niveau de Puissance Magique, décrite ci-dessous.

Puissance Magique

Coût : 1 par niveau

Ce pouvoir permet d'utiliser les compétences magiques Sorcellerie et Invocation avec un attribut Magie effectif égal au niveau de Puissance Magique du personnage. Suivez les règles normales d'utilisation des compétences magiques puis choisissez une tradition, quelle soit chamanique ou hermétique.

À la création du personnage uniquement, chaque niveau de ce pouvoir confère également au personnage 6 points de sorts à dépenser en sorts, esprits, etc. (voir page 60 de SR3).

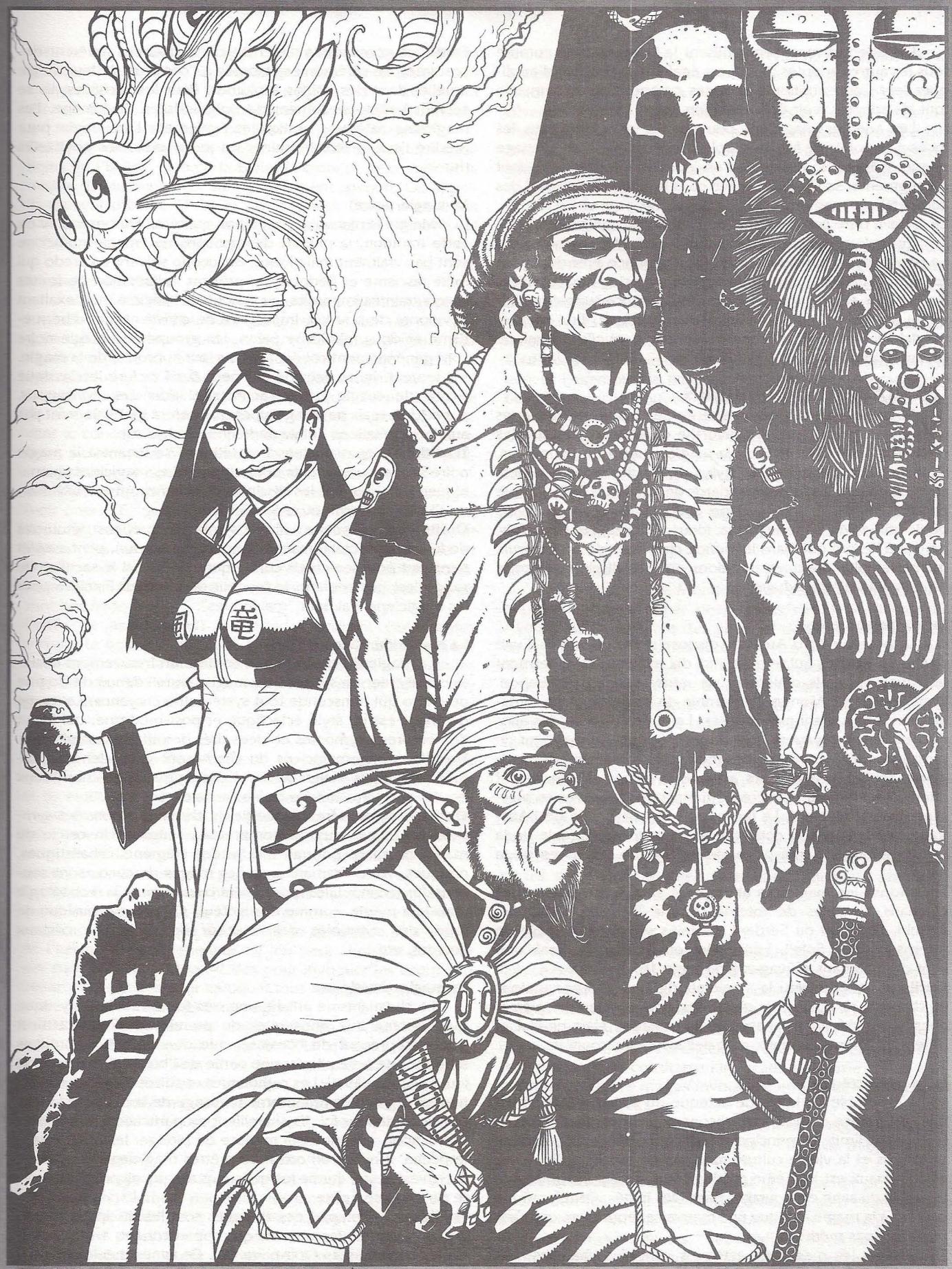
Celle-Qui-Connaît-La-Nuit est une adepte magicienne. Elle dépense 4 points de Puissance pour acheter les pouvoirs d'adepte Furtivité Améliorée, Sens du Combat, Combat à Mains Nues Amélioré et Mains Tueuses. Elle dépense les 2 points restant en Puissance Magique, ce qui lui confère un attribut Magie effectif égal à 2 pour utiliser les compétences magiques. Si elle lance des sorts d'une Puissance supérieure à 2, *Celle-Qui-Connaît-La-Nuit* risque de subir des dégâts physiques en raison du drain.

Si un adepte magicien est victime d'une perte de Magie (page 158 de SR3), soustrayez les points perdus de la Puissance Magique avant tout autre pouvoir. Si sa Puissance Magique tombe ainsi à 0, il perd irrémédiablement la faculté d'utiliser les compétences magiques de manière active. Il peut encore recevoir des grades initiatiques et acheter de nouveaux pouvoirs, mais il ne regagnera jamais plus sa Puissance Magique. Dès lors, le personnage est un adepte classique.

Les adeptes magiciens doivent utiliser leurs compétences magiques dans le cadre de la tradition magique choisie à la création du personnage. Les adeptes magiciens chamaniques sont les disciples d'un totem et tiennent compte des modificateurs totémiques attachés à leurs compétences, comme les chamans. Les adeptes magiciens achètent et utilisent les pouvoirs d'adepte de la même manière, quelle que soit leur tradition.

Les adeptes magiciens ont le droit de soumettre leurs pouvoirs aux geasa, comme les autres adeptes (voir *Les geasa*, page 31). Un geas investi en Puissance Magique réduit son coût mais empêche l'adepte d'utiliser ses compétences magiques s'il l'enfreint, comme c'est le cas pour les geasa des autres adeptes.

Les adeptes magiciens débutants n'ont pas accès à l'espace astral. Il leur est possible d'acheter et d'utiliser le pouvoir Perception Astrale, mais ils ne peuvent jamais se projeter dans l'espace astral.



Les adeptes magiciens utilisent la Concentration comme tous les autres adeptes. Il leur est également possible d'appliquer leur Concentration à d'autres compétences, comme le font les adeptes (voir *Concentration*, page 71).

Les adeptes magiciens peuvent lier et utiliser tous les focus. Les points de Magie supplémentaires qu'un personnage gagne grâce à l'utilisation d'un pouvoir de focus ne font qu'augmenter sa Magie effective dans le cadre de l'emploi des compétences magiques, pas de ses autres pouvoirs d'adepte. Le focus n'offre pas de points de Puissance supplémentaires.

Contrairement aux autres adeptes, les adeptes magiciens ne peuvent pas acheter de points de Puissance avec du Karma (page 167 de SR3). Quand un adepte magicien devient initié, il a le choix entre gagner 1 point de Puissance supplémentaire ou apprendre une technique métamagique. Les adeptes magiciens peuvent apprendre n'importe quelle technique métamagique.

LES TRADITIONS MAGIQUES

Le meneur de jeu peut se servir des traditions magiques qui suivent pour introduire diversité et influences culturelles d'intérêt dans l'utilisation de la magie au sein de ses parties. Sauf précision contraire, les styles de magie exposés ci-dessous exploitent les règles standards de magie de SR3. Chaque paragraphe décrit une tradition courante et propose divers outils utilisables, comme geasa, focus, fétiches, etc. Toutefois, gardez à l'esprit que dans le monde chaotique de *Shadowrun*, même les plus obscures traditions ont des disciples et cette liste est loin d'être exhaustive.

La magie aborigène

Le peuple natif d'Australie dispose d'une culture et d'une mythologie riches qui remontent à dix mille ans et renferment un savoir transmis oralement de génération en génération. Dans le Sixième Monde, l'ensemble de ce savoir vient certainement d'ères magiques passées. Le temps du rêve des aborigènes est un royaume hors du temps plein de magie et de puissance créative proche des métaplans. Les chamans aborigènes sont des voyageurs astraux de talent qui en savent énormément sur la manière de traiter avec les diverses puissances qui y résident. Le fait que l'intérieur Éveillé de l'Australie s'emballe est la conséquence directe de l'agonie de la culture aborigène, qui prive ainsi de guide les forces de la nature.

Traditions: les magiciens aborigènes sont presque tous des chamans, disciples de totems comme Blaireau, Crocodile, Requin, Scorpion ou Serpent. Certains suivent l'exemple de totems comme Soleil, Lune, Mer ou Montagne. Beaucoup sont des chamans sauvages (voir page 16).

Outils et accessoires: la magie aborigène inclut percussions et chants. Les quartz de cristal, les opales et autres pierres constituent des outils magiques importants. L'arc-en-ciel et différents totems animaux sont des symboles courants.

La magie aztèque

L'ensemble de la magie aztèque du Sixième Monde est une résurgence de traditions reconstruites à partir de sources historiques limitées, principalement concentrées sur les dieux et totems et la vieille culture aztèque. Le sacrifice d'humains et d'animaux est le thème prédominant, ce qui explique que la magie du sang est courante parmi les initiés. Cette pratique confère à la magie aztèque une mauvaise réputation, qui n'est peut-être pas méritée.

Traditions: les magiciens aztèques sont des chamans. Les totems les plus courants sont Aigle, Chauve-souris, Jaguar, Lézard, Lune, Puma, Serpent, Serpent à Plumes, et Soleil.

Outils et accessoires: les magiciens aztèques revêtent des costumes de cérémonies élaborés à l'occasion de leur magie rituelle, dont des coiffes à plumes. Pour les sacrifices, ils se servent traditionnellement de poignards en obsidienne. Les magiciens aztèques pratiquent également l'astrologie pour prédire l'avenir et déterminer les jours favorables pour leurs rituels.

La magie noire

Malgré la mauvaise réputation qui ternit le nom même de cette tradition, la plupart des groupes de "magie noire" ne sont pas vraiment maléfiques. Beaucoup suivent un credo qui mêle fascismes et hédonisme, prônant la libération de toutes les contraintes imposées par "l'honnête" société mais exaltant la volonté de pouvoir. Imprégnés de christianisme, d'hermétisme et de symbolisme païen, les groupes de magie noire sont généralement cohérents dans leur approche de la magie. S'il le veut, le meneur de jeu peut aussi inclure le classique genre de magie noire sacrificielle (voir *Les corrompus*, page 134), mais de tels groupes n'adhèrent généralement pas aux interprétations hollywoodiennes de leur art.

Traditions: les magiciens hermétiques se livrant à la magie noire sont souvent stricts et disciplinés. Les magiciens chamaniques sont souvent les disciples d'idoles comme l'Adversaire, l'Homme Cornu ou la Séductrice.

Outils et accessoires: divers symboles chrétiens détournés de leur usage (croix inversée, messe noire, etc.), pentacles et penchant pour les rituels compliqués. Même si le sacrifice de sang n'est pas courant, le meneur de jeu peut l'inclure pour les magiciens vraiment "maléfiques".

La magie du chaos

La magie du chaos naquit comme un mouvement occulte censé créer un système de magie "pure" dénué de dogme ou credo qui transcende tout système de croyance. La magie du chaos est un style éclectique et post-moderne, qui inclut de nombreux symboles et idées tirés de différentes cultures.

Traditions: les magiciens du chaos sont généralement hermétiques, mais il leur arrive d'interagir avec de nombreux esprits et totems lors de quêtes astrales.

Outils et accessoires: la magie du chaos incorpore des symboles et idées issus de nombreuses sources. Un cercle de magie du chaos pourrait inclure des éléments cabalistiques, runiques, voire chamaniques. Les mages du chaos sont souvent des technophiles qui utilisent couramment la technologie dans leur magie, comme des lecteurs CD pour la musique de fond, des symboles dessinés sur des écrans à cristaux liquides, etc.

La magie chrétienne

Le christianisme affiche une très forte tradition mystique qui remonte aux gnostiques du premier siècle, et il n'est guère surprenant de constater que de nombreux chrétiens tentèrent de revendiquer une partie de l'héritage magique de leur foi après l'Éveil. Les catholiques et autres théologies chrétiennes régulent soigneusement l'usage de la magie selon les principes de leur foi. Ils surveillent en particulier de très près l'invocation, pratique qui menace de plonger les fidèles dans le péché. Il existe un ordre de prêtres magiciens, l'Ordre de St Sylvestre, qui étudie les questions magiques pour le compte de la sainte Eglise.

Traditions: la plupart des théurgies sont les disciples de pratiques hermétiques strictes qui appartiennent à différentes écoles hermétiques (voir page 17). Certaines théologies libérales et "révolutionnaires" produisent des magiciens chamanistes. En outre, certains catholiques considèrent leurs saints patrons

comme des idoles (St Georges ou St Michel le Tueur de Dragons, par exemple). Quelques-uns des groupes les plus conservateurs prennent encore la magie pour un instrument du mal, ce qui à pour conséquences des magiciens chrétiens qui ne croient absolument pas faire usage de "magie".

Outils et accessoires : la magie chrétienne se sert des symboles de l'Église, comme la Bible, la croix ou le crucifix et le rosaire. L'eau bénite est aussi un élément courant. On appelle souvent dieu, le Christ et divers saints. Certains chamans parlent des langues ou invoquent des esprits de l'homme qui prennent une forme angélique.

La magie druidique

Les druides étaient d'antiques prêtres, chamans et philosophes celtes. Malheureusement, comme on ne sait pas grand-chose de leurs pratiques et croyances, la majeure partie du druidisme du Sixième Monde a été recréée à partir de sources plus ou moins fiables. Les druides contemporains sont divisés en adorateurs de la nature celtes qui suivent l'exemple de divers totems et en druides hermétiques anglais qui incarnent le concept du druide philosophe, astronome et scientifique. Le Nouveau Mouvement Druidique dispose d'un pouvoir politique et social considérable en Angleterre.

Traditions : les druides celtes sont des chamans sauvages (voir page 16) qui sont les disciples de nombreux totems, dont Aigle, Chat sauvage, Cheval, Ours, Serpent, Loup et Wyrm. Les totems de la nature, comme Soleil, Lune et Chêne, sont aussi courants, à l'instar de certaines idoles, Chasseur et Grande Mère par exemple. Les druides anglais sont hermétiques.

Outils et accessoires : les druides utilisent des plantes comme le houx, le gui et le chêne (leurs symboles sacrés), mais également la fauille en or. Leurs loges chamaniques sont des cercles de pierres levées, établis en des lieux d'une grande beauté naturelle.

La magie égyptienne

Les Égyptiens de l'Antiquité croyaient en un complexe système de magie qui divisait l'âme en de nombreuses parties et ils étudiaient les mouvements des planètes et étoiles. La magie était alimentée par une énergie connue sous le nom de heka, que les magiciens d'aujourd'hui appellent mana. Avec le retour de la magie, certains ont remis au goût du jour les anciennes coutumes de l'Égypte.

Traditions : les magiciens heka sont des chamans panthéistes, qui honorent les dieux de l'Égypte antique sans en adorer un en particulier. Leur style de Sorcellerie ressemble plus à celle de l'hermétisme. Le meneur de jeu peut choisir d'accorder aux panthéistes de heka +2 dés pour invoquer les esprits du Désert, mais -2 dés pour invoquer tous les autres esprits de la terre. Ce modificateur est immuable.

Outils et accessoires : les magiciens heka utilisent des symboles égyptiens comme l'anck et l'Œil d'Horus. Contrairement aux croyances populaires, ils ne font pas usage du "pouvoir de la pyramide" ou de quoi que ce soit d'autre associé à cette théorie. Les autres éléments courants incluent sable, serpents, scarabées et plantes ou encens embrasés.

La magie tzigane

Cette magie se pratique dans les tribus tziganes d'Europe. Traditionnellement nomades, les familles tziganes ont au fil des siècles établi leurs demeures partout dans le monde. Ainsi, il est possible de rencontrer un pratiquant de cette magie presque n'importe où hors de l'Europe.

Traditions : les tziganes sont des chamans et les disciples de diverses idoles. Certains sont panthéistes. La première

technique métamagique qu'apprennent les chamans tziganes est presque toujours Divination (page 74).

Outils et accessoires : les magiciens tziganes utilisent diverses plantes et herbes naturelles à l'occasion de leur magie. Les cartes, cristaux et autres accessoires sont également courants (autant pour impressionner d'éventuels spectateurs que pour donner un coup de main à la magie tzigane).

La magie hawaïenne

Gardiens du savoir et de la sagesse à Hawaii, les Kahunas respectent la tradition huna. Cette dernière connaît une sorte de renaissance au XX^e siècle, à la fois à Hawaii et dans le reste de l'Amérique. Toutefois, au XXI^e siècle, les kahunas hawaïens prennent les pratiquants étrangers de la tradition huna pour de simples poseurs.

Traditions : les kahunas sont des chamans qui suivent généralement l'exemple de Baleine, Gecko, Oie, Requin et Tortue. Beaucoup ont le pouvoir d'invoquer des salamandres plutôt que des esprits de l'homme (voir page 105).

Outils et accessoires : les kahunas utilisent des coquillages, noix de coco, dents de requins et plantes locales dans le cadre de leurs rituels. Ils psalmodient, chantent et dansent, en particulier la danse hula. Les kahunas ont un langage secret dont ils se servent pour leurs sorts et rituels comme la Concentration.

La magie hindoue

L'Inde du Sixième Monde est une terre de mystère à la population décimée par des vagues de SIVTA. L'Inde est aujourd'hui la demeure des yogis et derviches aux pouvoirs étranges et mystiques (nombre d'entre eux sont des adeptes), mais également le foyer de connaissances ésotériques, des secrets du langage sanskrit (d'aucuns le considèrent comme la plus mystique des langues) à la magie du sexe tantrique en passant par les sectes de la déesse de la mort Kali.

Traditions : les magiciens hindous sont souvent des chamans panthéistes qui n'ont pas de totem, même si certains sont les disciples d'idoles comme Vishnu (Père des Cieux) ou Kali (la version féminine du Chasseur Sauvage).

Outils et accessoires : les prières, méditations et rituels hindous (qui incluent la danse et l'encens) sont courants. Le sanskrit est le langage standard pour lancer des sorts, et certaines sectes se servent de rituels sexuels tantriques ou pratiquent les sacrifices humains.

La magie islamique

À l'instar du christianisme, nombre de disciples de l'islam se flétrit à l'ère de leurs ancêtres, lorsque les sorciers islamiques comptaient parmi les meilleurs du monde. Les mages islamiques connaissent parfaitement bien les diverses formules et équations régissant l'usage de la magie. Ils constituent d'excellents chercheurs et savants. La magie islamique considère l'invocation comme chose dangereuse, mais ses mages invoquent encore divers djinns et éfrits (élémentaires).

Traditions : les mages islamiques sont des magiciens hermétiques, généralement disciples d'une école de magie précise (voir page 16).

Outils et accessoires : l'arabe est la langue de prédilection pour lancer les sorts. Les versets du Coran sont courants. Les élémentaires se manifestent aux mages islamiques sous diverses formes de géries, "des créatures de feu sans fumée". Ils ont tendance à prendre une forme plus humanoïde que les autres esprits élémentaires, parfois magnifique, d'autres fois repoussant.

La magie nordique

La magie nordique est divisée en deux grosses branches : galdor, l'utilisation des runes, et seidr, l'ensemble des techniques chamaniques destinées à entrer en transe et à se projeter dans l'espace astral. Les magiciens nordiques sont les disciples des Aesir (les dieux nordiques). Ils utilisent régulièrement les runes dans le cadre de leur magie.

Traditions : les magiciens nordiques sont des chamans qui suivent l'exemple des idoles Odin/Wotan (Père des Cieux ou Chasseur Sauvage), Thor (le Tueur de Dragons), Freya (la Grande Mère), Loki (le Vil) et Tyr (la Guerrière Sage). Certains chamans nordiques sont panthéistes, servant alors également tous les Aesir. Les adeptes "berserkers" sont aussi courants.

Outils et accessoires : Les runes nordiques futhark sont dessinées, sculptées, prononcées ou chantées. Les états de transe et quêtes astrales sont courantes, tout comme l'utilisation de runes pour la divination. Les éléments rituels courants incluent les transes, tremblements ou danses, les libations d'hydromel ou de sang, et les torches.

La magie cabalistique

La cabale (mot aux orthographies multiples) est le système hébreu de correspondances mystiques censées servir de plan pour parvenir à la sagesse et à l'illumination pour ce qui concerne l'univers. Nombre de traditions magiques ont adapté la cabale qu'elles utilisent comme "psychocosme" (modèle de l'univers). Les pratiquants des mystères hébreux utilisent la cabale et son symbolisme pour exécuter leur magie.

Traditions : les cabalistes sont hermétiques. Certaines sectes ultra orthodoxes de la cabale judaïque suivent leur propre école (voir page 17).

Outils et accessoires : Les sorts sont lancés en vieil hébreu. Les diagrammes et symboles cabalistiques servent de focus et cercles hermétiques. Les utilisateurs de la magie cabalistiques créent des golems, des esprits alliés qui habitent un corps d'argile (voir page 108).

La magie rastafari

Les rastafaris représentent les stéréotypes du compositeur de musique reggae et du fumeur de marijuana. Que cela soit vrai ou non, ils constituent en fait un groupe très religieux, à la fois et aux pratiques magiques uniques. Leurs croyances religieuses se basent sur un roi éthiopien qui prit le nom de Ras Tafari. Ils pensent que la Jamaïque est l'enfer et que l'Éthiopie est la Terre Promise, et qu'un jour ils retourneront donc au paradis.

Traditions : les rastas sont des chamans.

Outils et accessoires : la musique et la danse sont des éléments courants (en particulier les percussions). En outre, certains rituels imposent parfois de fumer, mais c'est au meneur de jeu de décider s'il faut inclure ou non cet élément dans la partie.

La magie shinto

Japonaise, la religion shinto s'attache fermement au culte des ancêtres et à la vénération des esprits de la nature. Les kamis représentent tous les types d'esprits, des humbles esprits de la nature et fantômes aux puissants esprits libres que les *miko* shintos doivent tenter d'apaiser. La famille impériale japonaise joue un rôle important dans la religion shinto et on considère l'empereur comme un kami qui descend de Amaterasu, la déesse Soleil. Durant la dernière ère de magie, peut-être un kami et il fut sans doute possible à un humain de s'unir, ce qui créa une lignée dotée de talents magiques. Il s'est passé la même chose en d'autres endroits du monde, ce

qui a donné naissance aux légendes humaines traitant de rejets divins aux pouvoirs magiques.

Traditions : les *miko* sont par tradition des chamans. Certains disposent d'un *kami* qui leur sert de totem. D'autres sont les disciples de totems de la nature comme Soleil ou Montagne, et parfois de totems animaux. Nombre de *miko* invoquent des esprits de l'Ancêtre plutôt que des esprits de l'Homme.

Outils et accessoires : les éléments courants des cérémonies shinto incluent méditation, prières, chants, encens et petits fétiches en papier que l'on conserve ou que l'on brûle (il peut s'agir de focus non réutilisables). Les esprits de la nature se manifestent souvent sous des formes propres aux anciens mythes japonais.

La sorcellerie

La Wicca, ou l'Art du Sage, existe sous les formes chamanique et hermétique. Certains sorciers sont disciples de la magie de la nature. D'autres (généralement britanniques et américains) sont des mages qui incorporent les pratiques religieuses de la Wicca dans leur vie, mais dont la magie est fortement influencée par les traditions hermétiques que l'on trouvait dans l'Angleterre du XIX^e siècle.

Traditions : hermétique ou chamanique, suivant les origines du sorcier. Les totems les plus courants incluent la Grande Mère, la Vierge lunaire et l'Homme Cornu.

Outils et accessoires : les outils magiques redondants dans la sorcellerie incluent la dague (*athame*), le calice, le pentacle, le bâton, le chaudron et le balai. Généralement, ce sont les cycles lunaires qui rythment l'activité magique des sorciers.

LES CURIOSITÉS ÉVEILLÉES

Tout comme il existe de nombreuses façons d'interpréter la magie telle que les magiciens la pratiquent, il existe de nombreux individus qui refusent de reconnaître que leurs dons et talents relèvent de la magie. Ces individus mettent leurs pouvoirs sur le compte de leurs facultés mentales et autres miracles, et certains développent leurs talents magiques quand ils deviennent fous.

LES PSIONIQUES

Même si tous les peuples du Sixième Monde accepteraient de reconnaître l'existence de la magie après l'Éveil, certains préfèrent voir dans les changements du monde comme la conséquence d'une mutation génétique, des influences d'un inconscient collectif, voire de manipulations psioniques d'énergies électromagnétiques.

Un personnage Éveillé qui emprunte cette voie croit que toutes les facultés magiques résultent de la puissance libérée de l'esprit humain. En se concentrant, un psionique – qu'on appelle aussi un psi, mentaliste ou mentat – peut accomplir d'incroyables exploits de télépathie, de perception extrasensorielle et de psychokinésie (l'esprit sur la matière).

Un psionique est un magicien complet (page 158 de SR3). Il agit de la même manière qu'un autre magicien, quoiqu'avec certaines limitations nées du système de croyances du personnage. Il n'existe pas de magiciens psionique spécialisés. Les psioniques sont capables de se projeter dans l'espace astral et de lire les auras.

Les psioniques ne peuvent lancer que les sorts qui conviennent au modèle de magie du "pouvoir de l'esprit". Les sorts de combat, les sorts de détection, les illusions dirigées et les diverses manipulations de contrôle et de télékinésie entrent dans ce moule. En revanche, ce n'est pas le cas des sorts de manipulation de transformation, des sorts de

guérison autres que Soins, et de la plupart des illusions indirectes. C'est au meneur de jeu de décider si un psionique peut apprendre ou non un sort donné. Les psioniques sont incapables d'apprendre des sorts de magiciens traditionnels ou des formules. En fait, ils doivent eux-mêmes "découvrir leur pouvoir" (concevoir des sorts) ou être formés (apprendre des sorts) par un autre psionique.

Les psioniques ne peuvent coopérer magiquement, si ce n'est avec d'autres psioniques. Par exemple, un psionique ne peut se livrer à la sorcellerie rituelle (page 34) qu'avec d'autres psioniques, groupe qu'on appelle alors un "gestalt psychique". Il en va de même pour un psionique qui souhaite s'initier (page 57). Trouver un groupe entier de psioniques avec lequel travailler est extrêmement difficile car les disciples de cette voie sont rares. Comme ils ont souvent l'air de charlatans (ils ne croient pas en la magie) ou de magiciens niant leur véritable nature, ces mentalistes autoproclamés restent en marge d'une culture... marginale.

Les psioniques ne peuvent prendre de geas (page 31) de type "mystique" ou "magique", ce qui limite leur choix à ceux de situation, de jeûne ou de méditation, censés "éclairer l'esprit" pour mieux utiliser les pouvoirs psychiques.

Ils peuvent voir ou se projeter dans l'espace astral, voire dans les métaplans, mais ils sont incapables de se servir de focus. Ils peuvent se servir de la défense magique et de la dissipation, et aussi créer des runes de garde (des "boucliers mentaux").

Enfin, les psioniques ne peuvent ni invoquer les esprits de la nature et les élémentaires ni bannir les esprits magiques. Ils servent de l'Invocation pour créer des "formes de pensée", des esprits intangibles capables de se matérialiser dans le monde physique comme une image du subconscient du psionique.

On invoque les formes de pensée exactement comme les esprits de la nature (page 183 de SR3), mais un psionique ne peut en activer qu'une à la fois. Une forme de pensée reste pendant 24 heures ou jusqu'à ce qu'elle ait réalisé ses devoirs, puis elle disparaît. Elle n'est soumise à aucun domaine et peut se rendre partout où l'envoie l'invocateur, jusqu'à (Volonté + Charisme + Magie) x 10 mètres.

Les théoriciens magiques prétendent que les formes de pensée sont des sortes d'esprits de l'homme ou des élémentaires jusqu'alors inconnus. Cela dit, personne n'en est certain. Les psioniques peuvent également invoquer des esprits veilleurs (page 100), ce qui pousse certains à croire que les formes de pensée constituent sans doute un type d'esprits veilleurs plus puissants. Les autres psioniques et magiciens sont capables de bannir les formes de pensée. Celles-ci peuvent également devenir des esprits libres (voir *Les esprits libres*, page 113) et affectent souvent des aspects de la psyché du psionique qui les a invoquées.

Forme de pensée

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
P + 1	P + 2	P - 2	P	P	P	P/Z	P + 1

INIT: P + 11 + 1D6, astrale: P + 20 + 1D6

Attaque: (F)M

Pouvoirs: Matérialisation, Psychokinésie, Recherche

LES MIRACLES

Certains magiciens croient sincèrement que leur magie trouve sa source dans le pouvoir de la foi. Cela ressemble à la façon dont les chamans canalisent leur magie via leur foi en leur totem et le lien qu'ils entretiennent avec la nature. La différence réside dans le fait que la plupart des traditions magiques font la distinction entre magie et pouvoir divin. Les faiseurs de miracles sont persuadés d'accomplir des miracles, d'exécuter la volonté de puissances supérieures, non pas de manipuler la "magie". Leurs sorts prennent la forme de prières et les esprits qu'ils invoquent ressemblent souvent aux personnages de leurs croyances religieuses. Les esprits de la nature et élémentaires ressemblent à des anges (ou démons), devas, maîtres célestes, voire guides spirituels inconnus. Les atours religieux et rites servent de geasa, de fétiches et de focus.

Les faiseurs de miracles autopropagés croient même que la pratique de la magie est maléfique, tout en prétendant que leurs pouvoirs viennent d'une autre source. Se berçant d'illusions, ils dénoncent les mécanismes magiques tout en manipulant eux-mêmes de puissants pouvoirs.

Shadowrun ne porte aucun jugement sur la valeur des diverses croyances religieuses personnelles. Pour ce qui concerne la magie post-Éveillée, toutes les croyances sont sur un même pied d'égalité. Le dogme religieux n'importe pas autant que la croyance personnelle en ce dogme, ce qui en fait alors un instrument magique réel. En termes de magie, il n'y a pas de religion "correcte" ou "supérieure" aux autres.

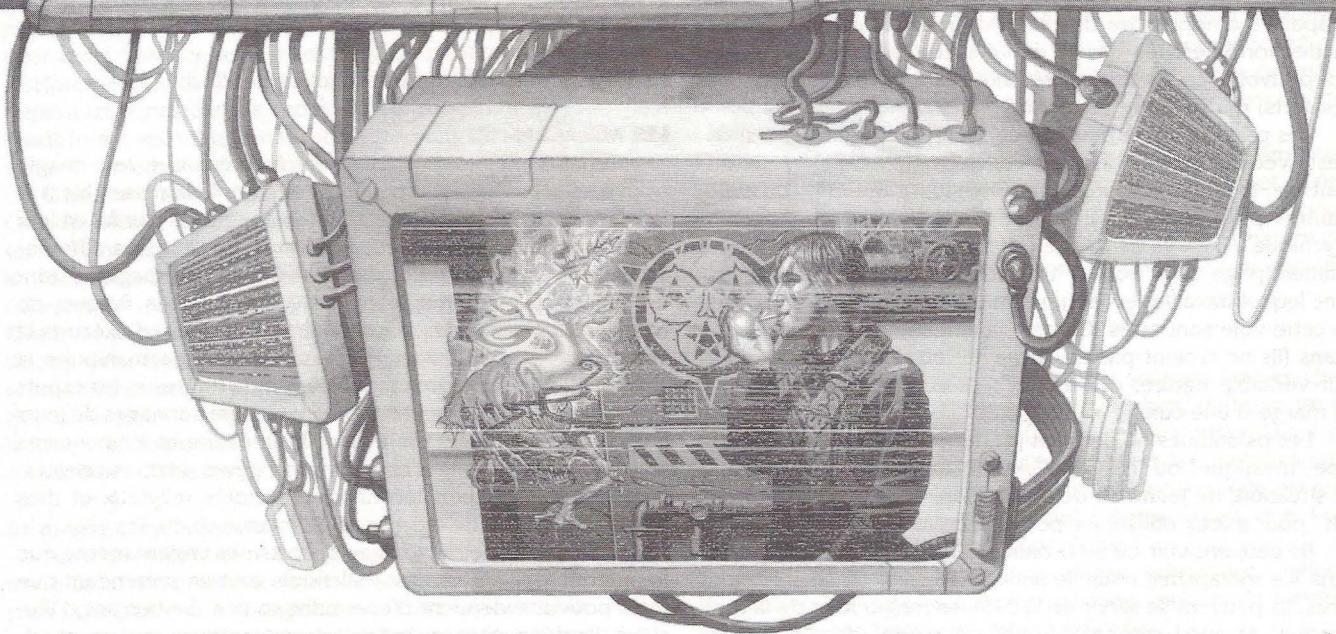
LA FOLIE

L'expérience de l'Éveil et le fait de traiter avec des forces que les Ordinaires ne peuvent saisir sont à même de déranger l'esprit d'un individu, qui franchit alors la mince frontière séparant la magie de la démence.

Le style magique d'un magicien ou adepte fou est difficilement imaginable, il peut même être inimaginable sur certains points. D'étranges esprits peuvent naître des hallucinations d'un désaxé. Un chaman dément sera, par exemple, le disciple d'un totem incarnant quelque étrange entité venue des profondeurs d'une mythologie naturelle pervertie. La folie dessille parfois les yeux, et ceux qui y sombrent se révèlent souvent dangereusement puissants. Les personnages joueurs n'ont pas le droit de suivre ces voies – car seul un insensé voudrait prendre le risque de perdre sa santé mentale.

Pour plus d'informations sur les voies perverties que suivent les Éveillés qui ont sombré dans la démence, voir *Les menaces magiques*, page 123.

LE PERSONNAGE ÉVEILLÉ



Les Éveillés abordent les questions de compétences, magie, Karma et autres limitations différemment des autres personnages de *Shadowrun*. Ce chapitre traite de plusieurs points que les joueurs devront garder à l'esprit lorsqu'ils créeront et feront progresser leur personnage Éveillé. En outre, il offre un aperçu des nouvelles compétences magiques présentées dans ce supplément. Il parle également du sort réservé aux personnages victimes de pertes magiques et présente les limitations connues sous le nom de geasa, que les personnages ont le droit de prendre pour compenser ces pertes.

CRÉATION D'UN PERSONNAGE ÉVEILLÉ

Les joueurs créent leur personnage en utilisant le système de priorité (page 54 de *SR3*) ou le système de points du *Shadowrunner Companion* (page 13).

La magie exige beaucoup de Karma de l'Éveillé. Là où d'autres personnages l'économisent, la dépense pour acheter des compétences, voire pour augmenter un ou deux attributs, lui semble l'utiliser pour tout. Il dépense son Karma pour apprendre de nouveaux sorts et lier des focus comme décrit dans les règles de base de *Shadowrun*. Grâce à ce supplément, il est possible d'en dépenser plus encore pour invoquer de puissants esprits, lancer des sorts plus efficaces et pénétrer les plus grands secrets de la magie via l'initiation. La raison de tout cela est que la progression d'un personnage dans le domaine des arts magiques est basée sur l'attachement, l'expérience et la chance – en d'autres mots, le Karma comme les magiciens comptent sur le Karma pour pratiquer et perfectionner leur art, ils excellent rarement en d'autres domaines. Ceux qui dépensent une grande partie de leur Karma en compétences non magiques prendront rapidement du retard, ce qui en fera les membres les moins efficaces de leur équipe.

En plus de leur grande utilisation de Karma, deux autres éléments ont des répercussions sur presque tous les aspects de la relation que le magicien entretient avec le monde qui l'entoure.

Premièrement, les Éveillés sont une minorité au sein de la population. Seul un individu sur cent du Sixième Monde est capable d'utiliser la magie. Une fraction de ce pourcentage est composée de magiciens spécialisés, d'amateurs qui s'entraînent peu, et de fous qui se dépatouillent comme ils le peuvent avec leur don. Leur rareté fait des Éveillés des êtres précieux mais tout aussi craints. Ils sont différents avec un grand D. Une corporation ne fera pas grand-chose contre un de ses employés magiques qui causera la mort d'un cadre. Comme il est difficile de mettre la main sur les Éveillés, les corpos (et autres groupuscules, dont les runners) prennent ce qu'on leur tend. D'un autre côté, les corporations surveillent de près leurs atouts magiques et les dressent les uns contre les autres dans un effort destiné à les garder sous contrôle car la culture corporatiste ne fait tout simplement pas confiance aux non-conformistes.

Deuxièmement, les Éveillés vivent dans un monde que les Ordinaires ne comprennent pas et ils ressentent des choses dont ceux-ci sont inconscients. Si un Ordinaire arrangeait sa vie selon les règles que doit suivre un magicien, il serait rapidement maîtrisé et jeter dans un





cabanon matelassé. Plus encore que les deckers et interfacés, les magiciens vivent dans un monde que seuls d'autres mages comprennent, et ils se rassemblent aussi souvent qu'ils le peuvent.

LES PRIORITÉS

La priorité magique assignée à un personnage Éveillé détermine la part que joue la magie dans sa vie. Un personnage doit avoir une priorité A en Magie pour être un magicien complet. Les personnages dotés d'une priorité B en Magie sont des magiciens spécialisés ou des adeptes. Si vous souhaitez que votre personnage exploite un large éventail de compétences magiques, assignez-lui une Magie de priorité A. Si vous préférez qu'il se concentre sur un domaine magique particulier, au titre de magicien spécialisé ou d'adepte, assignez-lui une Magie de priorité B. Veuillez noter que les adeptes utilisent la magie d'une manière physique inédite.

VOTRE RACE

Les personnages Éveillés peuvent être de n'importe quelle race et de n'importe quelle tradition magique.

En règle générale, les nains et les elfes font de bons magiciens. Le bonus de Volonté des nains leur permet de mieux résister au drain du lancement des sorts. Le bonus de Charisme des elfes leur permet de mieux résister au drain de l'invocation des esprits. La Constitution des nains et la Rapidité des elfes leur confèrent également un avantage quand ils sont adeptes. Les orks et les trolls font de bons adeptes en raison de leurs attributs physiques élevés, mais ils peuvent aussi devenir des magiciens très talentueux (et coriaces).

LES COMPÉTENCES MAGIQUES

Voici un bref aperçu des nouvelles compétences présentées dans ce supplément. Pour plus d'informations sur les compétences, reportez-vous au chapitre *Compétences* de SR3, page 81.

Concentration (Volonté)

Les initiés se servent de cette compétence magique active pour exécuter la technique métamagique de concentration (voir page 71). La compétence Concentration est liée à une compétence créative (voir page 71) qui représente la forme d'art du personnage. Elle ne peut jamais dépasser l'indice de cette compétence créative. La compétence Concentration détermine la facilité avec laquelle un personnage utilise la compétence créative pour se concentrer. Seuls les personnages dotés d'un attribut Magie supérieur ou égal à 1 peuvent connaître cette compétence.

Compétences par défaut: aucune.

Spécialisations: aucune.

Création de Sorts (Intelligence)

Cette compétence de connaissances universitaires embrasse les théories et applications des formules de sorts. Elle sert ainsi à créer des sorts (voir page 47).

Compétences par défaut: Intelligence, autres compétences de connaissances magiques.

Spécialisations: catégorie de sorts.

Divination (Volonté)

Les initiés se servent de cette compétence magique active pour exécuter la technique métamagique de divination (voir page 74). La compétence Divination est liée à une compétence de prédiction (voir page 74) qui représente la méthode de divination du personnage. Elle ne peut jamais

dépasser l'indice de cette compétence de prédiction. La compétence Divination détermine la facilité avec laquelle un personnage utilise la compétence de prédiction pour interpréter des événements à venir. Seuls les personnages dotés d'un attribut Magie supérieur ou égal à 1 peuvent connaître cette compétence.

Compétences par défaut: aucune.

Spécialisations: aucune.

Enchantement (Volonté)

Les personnages Éveillés se servent de cette compétence magique active pour créer des objets magiques (voir *Enchantement*, page 39). Seuls les personnages dotés d'un attribut Magie supérieur ou égal à 1 peuvent connaître cette compétence. La compétence de connaissances des environnements d'Enchantement est Talismans (voir ci-dessous). Veuillez noter que les focus de pouvoir n'ajoutent pas de dé à l'utilisation de cette compétence.

Compétences par défaut: aucune.

Spécialisations: Alchimie (le raffinement des matériaux magiques) et Confection (la création de focus).

Sorcellerie Rituelle (spécialisation de Sorcellerie)

Sorcellerie Rituelle est une spécialisation de la compétence magique active Sorcellerie, qui représente l'usage de la Sorcellerie par des groupes rituels (voir page 36).

Talismans (Intelligence)

C'est la compétence de connaissances des environnements d'Enchantement. Talismans sert dans le cadre de l'analyse, de la récupération et de l'élaboration de matériaux magiques. On s'en sert également pour créer des focus. Voir *Enchantement*, page 39.

Compétences par défaut: Intelligence, autres compétences de connaissances magiques.

Spécialisations: Analyse, Raffiner, Récolter.

LES PERTES DE MAGIE

Comme cela est décrit à la page 158 de SR3, il y a bien des façons pour les personnages Éveillés d'être victimes de pertes de Magie. Ce supplément en dévoile de nouvelles.

Il existe deux manières de contrecarrer les pertes de Magie. La première est l'initiation (voir *Initiation*, page 57), durant laquelle le personnage consacre beaucoup de temps (et de Karma) à nourrir ses capacités magiques ou à les ramener à leur ancien niveau. C'est un procédé de longue haleine qui exige un grand dévouement. La seconde méthode visant à contrecarrer les pertes de Magie est le geas (voir *Les geasa*, page suivante), une restriction que le personnage accepte dans le cadre de l'utilisation de sa magie pour conserver cette dernière.

Les pertes de Magie permanentes

Un personnage dont la Magie ou l'Essence tombe à 0 perd à jamais toutes ses facultés magiques. Il devient pour toujours un Ordinaire. Il conserve ses compétences magiques et ses compétences de connaissances mais ne peut plus les utiliser.

Les personnages qui perdent de la Magie ou de l'Essence et qui décident de ne pas suivre la voie de l'initiation ou celle des geasa subissent également des pertes permanentes. Couramment qualifiés d'"éteints", ces personnages compensent souvent leurs pouvoirs perdus en se tournant vers le cyberware, accélérant ainsi leurs pertes de Magie et se dirigeant inexorablement vers le "court-circuit".

LES PATCHS STIMULANTS

L'utilisation abusive de patchs stimulants présente pour un personnage Éveillé le risque de lui infliger des pertes de Magie (voir page 302 de SR3). Pour simuler de manière réaliste ce danger, le meneur de jeu doit garder trace des indices totaux des patchs stimulants lorsque le personnage Éveillé en utilise plus d'un en 24 heures. Au bout de ces 24 heures, le joueur effectue un test de Magie contre le total des indices. S'il n'obtient aucun succès, il doit alors effectuer un jet de perte de Magie.

LA PROJECTION ASTRALE

Pour chaque heure de projection astrale, le magicien perd 1 point d'Essence. Lorsque l'indice de cet attribut atteint 0, le magicien meurt (page 172 de SR3). Pour les magiciens possédant un indice d'Essence inférieur à 1, le temps de projection astrale de sûreté est égal à l'Essence restante x 60 minutes.

Oncle Joe est un cybermage disposant d'une Essence de 0,035 et d'une Magie de 3 (il a suivi quelques initiations). Lorsque Joe se projette dans le plan astral, il peut en toute sécurité rester hors de son corps pendant $(60 \times 0.035) = 2$ minutes. Dans l'astral, il a tout intérêt à faire ses courses rapidement.

LE CYBERWARE

Les personnages Éveillés ont le droit de posséder autant de cyberware et d'implants que les joueurs le veulent. Le tout est de garder à l'esprit que les dégâts infligés à un personnage (y compris la chirurgie) réduisent son Essence et bouleversent l'équilibre du corps et de l'esprit nécessaire pour manipuler le mana. Toutefois, certains personnages Éveillés décident de s'équiper d'un peu de cyberware pour recevoir de l'aide dans leur travail et dans leur vie quotidienne. Les datajacks et la mémoire céphaloware sont très répandus chez les mages, qui travaillent avec beaucoup de systèmes de renseignements informatiques. En outre, certains adeptes ne résistent pas à l'attrait du combat unique qu'offre le cyberware.

Éveillé et decker

Un personnage Éveillé peut apprendre la compétence Informatique et posséder un datajack comme n'importe qui. Cependant, quand il faut interagir avec le monde virtuel de la Matrice, les Éveillés s'en sortent rarement aussi bien que les Ordinaires.

Beaucoup d'Éveillés (des mages en particulier) se servent d'ordinateurs, et certains sont même des deckers amateurs, mais très peu apprennent la programmation de manière poussée ou les compétences de création que connaît un decker confirmé. Un personnage Éveillé qui prend le temps de devenir un vrai tueur de CI néglige ses facultés magiques et empruntera certainement la voie des "éteints" (voir ci-dessus) lorsque le cyberware commencera à ronger sa Magie et qu'il ne prendra pas le temps de suivre une initiation.

Quelle que soit la tradition ou la formation magiques, aucune forme de Magie ne fonctionne dans la Matrice. La réalité virtuelle n'offre pas de substance sur laquelle un personnage appuie sa magie. Les magiciens ne peuvent pas lancer de sorts, invoquer d'esprits ou accomplir quelque tâche magique quand ils sont plongés dans la Matrice. Les pouvoirs d'adepte sont eux aussi inopérants dans la réalité virtuelle. En revanche, un magicien peut tenter de réaliser une projection astrale quand il est connecté. Le joueur doit alors effectuer un test de Volonté (10). S'il l'emporte, le magicien quitte son corps branché et se projette de manière tout à fait normale

dans le plan astral (on ne peut se projeter dans la Matrice) – ce qui est très risqué pour son corps.

Éveillé et interfacé

À l'instar des deckers, peu d'Éveillés peuvent devenir interfacés. Le coût élevé en Essence d'une interface de contrôle de véhicule (ICV) et autre cyberware requis pour faire un bon interfacé mine rapidement les facultés magiques, et la grande majorité des compétences d'un magicien ou des pouvoirs d'un adepte sont inutiles en cas de branchement à une interface.

Les magiciens ne peuvent cibler des sorts par le biais des senseurs d'un véhicule ou d'un drone, tout comme ils ne peuvent exploiter la perception astrale via une interface. Si un magicien effectue une projection astrale pendant qu'il est branché (test de Volonté (10) comme dans *Éveillé et decker*), il perd le contrôle de l'interface. Une situation qui risque de prendre mauvaise tournure, que le véhicule soit en marche ou arrêté.

Certains adeptes apprennent à se concentrer avec les compétences de Véhicules (voir *Concentration*, page 71). Ils deviennent des maîtres du "zen au volant" et sont souvent capables d'égaler les manœuvres de conduite et de pilotage d'un interfacé, mais ils ne gagnent pas les autres bénéfices d'une ICV, comme la réserve de Contrôle ou la faculté de fusionner avec les senseurs d'un véhicule.

LES GEASA

En vieux gaélique, *geas* (au pluriel, *geasa*) signifie "lien". Un *geas* est une restriction que choisit un personnage Éveillé pour conserver un même niveau de magie après un événement qui aurait dû altérer sa faculté à manipuler le mana, comme une blessure grave ou une opération chirurgicale lourde (dégâts Fatals), l'installation de cyberware, une dissipation astrale, etc. Les règles du jeu définissent le *geas* comme une restriction que le magicien accepte pour ne pas perdre de points de Magie censés disparaître. Un mage qui accepte des *geasa* en échange de cyberware pourrait, par exemple, devoir utiliser des incantations, talismans et rituels complexes pour lancer un sort alors qu'un simple claquement de doigts suffisait jadis.

Lorsqu'un personnage Éveillé est victime d'une perte de Magie (page 158 de SR3), il lui est possible de prendre un *geas* pour la compenser. Ce *geas* lui permet de se servir de sa magie à l'indice qui était le sien avant cette perte. En d'autres termes, il perd le point de Magie, mais le fait d'accepter un *geas* l'autorise de poursuivre comme s'il ne l'avait pas perdu. Par exemple, si un personnage a un indice de Magie de 6 et qu'il perd 1 point, il dispose désormais d'un indice de 5. Le fait de prendre un *geas* lui permet de continuer à lancer des sorts et autres comme s'il était toujours doté d'un indice s'élevant à 6.

Les *geasa* ne servent qu'à compenser des pertes de points de Magie. Ils ne permettent en aucun cas de gagner plus de Magie.

CRÉATION D'UN GEAS

Voici comment créer des *geasa*. Ces suggestions sont suivies d'une liste brève de *geasa* courants.

Un *geas* affecte obligatoirement toutes les compétences magiques de l'Éveillé et ne doit pas reproduire une limitation que possède déjà le personnage.

Si le *geas* est une action particulière, l'exécution de celle-ci demande 24 heures. Éviter un acte est également un *geas*, brisé pendant 24 heures si le personnage réalise cet acte. L'action à éviter doit être du domaine de l'ordinaire et une



NOVATECH



nécessité dans la vie du personnage – dans le cas contraire, le geas n'est guère une limitation.

Si le geas est une condition qui doit (ou ne doit pas) exister pour se livrer à l'exercice de la magie – la présence ou l'absence de lumière du soleil ou de la lune, d'une saison, d'un état physique, etc. – cette condition doit être en accord avec le type de magie pratiqué. De telles conditions enfreignent généralement le geas la moitié du temps (comme ne travailler que le jour ou la nuit).

Geasa classiques

Les exemples de geasa qui suivent représentent les types de restrictions que peuvent s'imposer les personnages pour compenser une perte de Magie.

Geas de chaman: Avec ce geas, le chaman ne peut se livrer qu'à la magie fournie par les avantages du totem. Par exemple, un chaman Chien ne pourrait que lancer des sorts de détection et invoquer des esprits des Champs et du Foyer. L'emploi de toute autre magie brise le geas. Seuls les chamans complets ont le droit de prendre ce geas. Il ne convient pas aux magiciens spécialisés, non chamans, panthéistes et chamans dont le totem n'offre aucun avantage, comme Coyote.

Geas de domaine: Précisez un domaine dans lequel la magie du personnage fonctionne (reportez-vous par exemple aux domaines des esprits de la nature, page 183 de SR3). La plupart des magiciens urbains choisissent la ville. Dans tout autre domaine, le geas est brisé.

Geas d'exclusivité (adeptes uniquement): Tout pouvoir d'adepte limité par ce geas ne peut servir pendant que le personnage se livre à une autre activité magique, dont d'autres pouvoirs d'adepte. Si un autre pouvoir est actif, il est impossible de se servir du pouvoir exclusif. Si le pouvoir exclusif est en cours d'utilisation, l'adepte ne peut pas utiliser d'autres pouvoirs.

Geas de gestes: Pour utiliser sa magie, le personnage doit faire de grands gestes. S'il est attaché, ligoté, paralysé ou dans l'incapacité de bouger les mains et les bras, le geas est brisé. La danse est une variante de ce geas qui oblige le personnage à bouger les jambes et le corps.

Geas d'incantation: Le personnage doit parler, psalmodier ou chanter à voix haute pour utiliser sa magie. S'il est bâillonné, aphone ou dans l'incapacité de parler de manière claire et intelligible, le geas est brisé.

Geas de jeûne: Si le personnage mange, boit ou accepte autre chose que de l'eau, le geas est brisé pendant les 24 heures qui suivent.

Geas de situation: Précisez la situation personnelle spécifique dans laquelle le personnage doit se trouver pour exercer la magie. Il doit, par exemple, user de perception astrale, être indemne, être assis dans la position du lotus, etc. Quand il n'est pas dans cette situation, le geas est brisé.

Geas de talisman: Pour exercer sa magie, le personnage doit utiliser un objet particulier, appelé *talisman*. Ce peut être n'importe quoi, un fétiche ou un focus, mais il doit avoir au moins trois caractéristiques précises, comme "un cristal de quartz monté dans un médaillon en argent et suspendu à une chaîne en or".

Si le personnage ne tient pas ou ne porte pas le talisman, le geas est brisé. Si le talisman est égaré, volé ou détruit, il doit le retrouver ou s'en procurer un très similaire. Si c'était un objet ordinaire, il peut le remplacer par le même type d'objet et le lier comme s'il s'agissait d'un fétiche (page 179 de SR3). Si c'était un focus, il peut le remplacer par un focus du même type, de la même Puissance puis le lier.

Geas de temps: Précisez la période pendant laquelle le personnage doit exercer sa magie. S'il la pratique à un autre moment, le geas est brisé. Il peut s'agir du jour ou de la nuit, ou d'une saison de l'année (le reste du temps, le geas est brisé). Les chamans dont les avantages et/ou désavantages de totem sont liés à une période, comme les chamans Hibou, ne peuvent prendre ce geas.

ACCEPTATION D'UN GEAS

Quand un personnage perd 1 point de Magie, il doit décider s'il accepte ou non un geas. S'il choisit de ne pas en prendre, il ne lui sera plus possible de compenser cette perte de Magie en prenant un geas par la suite. La prochaine fois qu'il perdra un point de Magie, il devra de nouveau décider s'il accepte ou non un geas, mais uniquement pour ce point-là.

Le nombre maximum de geasa qu'un personnage peut prendre est égal à sa Volonté non modifiée. Si l'ensemble des pertes de Magie réduise l'indice du personnage à 0, il devient sur-le-champ un Ordinaire – plus aucun geas ne peut l'aider.

Les geasa n'affectent que l'emploi des compétences magiques d'un personnage.

EXÉCUTION D'UN GEAS

Lorsqu'un personnage satisfait un geas, il utilise son art comme si son attribut Magie disposait toujours du point compensé par le geas. S'il a plusieurs geasa, il doit tous les satisfaire pour que l'on considère qu'il dispose encore de tous ses

points de Magie. Si ne serait-ce que l'un d'eux est brisé, il doit temporairement se débrouiller sans les points de Magie compensés par les geasa.

Quand un personnage enfreint ses geasa, il peut toujours se livrer à la magie, mais son attribut Magie s'en trouve réduit (-1 par geas possédé à l'attribut Magie non modifié).

En outre, si le personnage enfreint ne serait-ce qu'un seul geas, le seuil de difficulté de tous ses tests de compétences magiques augmente de +1 par geas qu'il possède, et ce tant que le geas est brisé. Ce modificateur représente la perte de confiance en leurs facultés dont sont victimes ceux qui perdent leurs points de Magie.

Les tests de combat et détection astraux ne tombent pas sous le coup des geasa. Comme il est impossible d'exécuter certains geasa quand on se projette dans le plan astral, un geas peut limiter l'emploi des compétences magiques d'un magicien dans ce plan.

L'exécution d'un geas qui demande de bouger (comme ceux de gestes et d'incantation) n'appelle aucune action ; les incantations et gestes font partie intégrante du test de compétence magique. Toutefois, le meneur de jeu peut décider que l'exécution d'un geas prend plus de temps et cela, en fonction de sa nature.

Si le geas est semblable au commandement d'un groupe magique auquel appartient le personnage, le fait de briser le geas brise aussi le commandement.

Rikki Ratboy (Magie 6) est salement blessé par balles lors d'un run et s'en sort de justesse. Même si ses camarades le rafistolent comme ils le peuvent, Rikki n'en perd pas moins 1 point de Magie. Du coup, il lui faut un geas pour rester au meilleur de sa forme. Il en choisit un de gestes. Plus tard, dans un moment de faiblesse, il se fait installer du cyberware sur la tête. Vlan ! Rikki perd un autre point de Magie. Il se décide pour un autre geas et en prend un de domaine. Comme c'est un gars de la rue, il ne pourra exercer sa magie qu'en ville.

Lors de sa shadowrun suivante, Rikki finit une vilaine fusillade dans un parc très boisé (domaine forestier) avec le bras droit cassé. Il a également enfreint ses geasa : il est en dehors de son domaine et ne peut bouger comme il le voudrait. La Magie de Rikki est réduite de 2 points, à 4 donc, et il est victime d'un modificateur de +2 à tous ses tests magiques. Même s'il parvient à quitter ce parc meurtrier pour rejoindre les rues, son geas de gestes est toujours brisé, et ce jusqu'à ce qu'il arrive à récupérer l'usage de son bras. Aussi Rikki devra-t-il attendre pour récupérer ses 2 points de Magie.

DISSIPATION D'UN GEAS

Il est possible, quoique difficile, de se débarrasser d'un geas. L'un des avantages qu'offre l'initiation est la possibilité de se défaire d'un geas. Le nouveau point gagné par l'initiation remplaçant le point de Magie que le geas compensait (voir *Initiation*, page 57).

Le seul autre moyen de liquider un geas est de choisir délibérément de ne plus le respecter. Si le personnage s'est attaché plusieurs geasa, il doit les abandonner tous en même

temps. Abandonner ses geasa signifie qu'il ne peut plus se livrer à la magie comme s'il possédait encore les points de Magie compensés par les geasa – la Magie perdue est bel et bien partie, et le personnage ne pourra désormais plus jamais prendre un geas ou suivre une initiation. Un tel choix le pousse inexorablement sur la voie des éteints (voir *Les pertes de Magie permanentes*, page 31).

ADEPTE ET GEASA

Les adeptes et leurs geasa, obéissent aux règles qui suivent.

Quand un adepte est victime d'une perte de Magie, le meneur de jeu peut décider d'appliquer un geas pour 1 point de pouvoirs d'adepte. Cela compense la perte du point de Magie et permet à l'adepte de garder l'usage de ses pouvoirs, tant qu'il n'enfreint pas le geas évidemment.

Un joueur peut, de son propre chef et au moment où il achète un pouvoir d'adepte, l'assortir d'un geas. Chaque pouvoir ne peut avoir qu'un geas, mais un geas peut s'appliquer à plusieurs pouvoirs.

Le prix d'un pouvoir limité par un geas choisi de manière spontanée représente 75 % du coût normal (arrondissez les fractions au quart supérieur), pour un coût minimum de 0,25 point de Puissance. Exemple : l'achat du pouvoir Perception Astrale (coût normal 2) assorti d'un geas ne coûte que 1,5 point de Puissance ($2 \times 0,75 = 1,5$). Si le pouvoir s'achète par niveaux, la réduction de coût s'applique au coût total du pouvoir. Exemple : si le personnage achète le pouvoir Contrôle Corporel (coût normal 0,5 par niveau) au niveau 3 accompagné d'un geas, il paye 1,25 points de Puissance (0,5 par niveau \times 3 niveaux = 1,5 ; $1,5 \times 0,75$ de réduction = 1,125, arrondi à 1,25). Si, le meneur de jeu estime que le geas ne limite pas convenablement l'utilisation d'un pouvoir, il a le droit de le refuser.

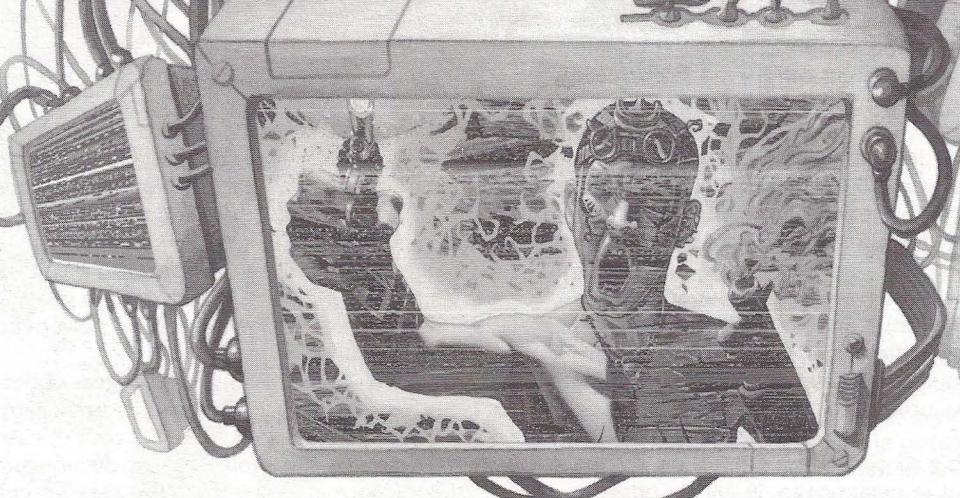
Tant que l'adepte respecte les conditions du geas, il lui est possible de se servir du pouvoir. Sinon, le pouvoir cesse de fonctionner jusqu'à ce que le geas ne soit plus enfreint. Exemple : si l'adepte prend un geas de temps (la nuit uniquement) pour sa Perception Astrale, celle-ci ne fonctionne pas du tout de jour mais normalement une fois le soleil couché.

Enfreindre un geas ne revient pas à briser tous les geas d'adepte, comme c'est le cas pour les magiciens. Les geasa d'adepte n'affectent que le pouvoir auquel ils sont liés. Cependant, cela signifie également que si le geas s'applique à plusieurs pouvoirs, l'enfreindre empêche l'adepte d'utiliser tous ces pouvoirs. En outre, comme un adepte ne peut utiliser un pouvoir à un niveau supérieur à son indice de Magie, si cet attribut diminue en raison d'une infraction, les pouvoirs qui ne sont soumis à aucun geas en seront peut-être également affectés.

Un adepte peut se débarrasser d'un geas qu'il n'a pas choisi de son plein gré en suivant une initiation (voir *Initiation*, page 57). Il peut également se défaire d'un geas en décidant de ne plus obéir à ses restrictions. Cela signifie qu'il renonce définitivement à utiliser le(s) pouvoir(s) associé(s) à ce geas – la perte de Magie est alors effective et le personnage ne pourra désormais plus jamais prendre un geas ou suivre une initiation. Un tel choix le pousse sur la voie des éteints (voir page 31).

Il est impossible de se débarrasser des geasa pris de son propre chef.

LES COMPÉTENCES MAGIQUES



Ce chapitre décrit la sorcellerie rituelle, un nouvel usage de la compétence Sorcellerie qui permet à une équipe de magiciens d'œuvrer de concert pour lancer un sort. Il propose également les règles d'Enchantement, une nouvelle compétence magique dont on se sert pour créer des outils magiques et focus (voir *Les compétences Éveillées*, page 30). Enfin, il traite de la conception des sorts, un procédé qui permet aux personnages de se servir de leurs compétences de connaissances magiques pour créer de nouveaux sorts.

LA SORCELLERIE RITUELLE

La sorcellerie rituelle est un type d'incantation qui permet à plusieurs magiciens de grouper leurs compétences et pouvoirs à des fins de coopération pour lancer un sort. Les sorts rituels se lancent très progressivement, en plusieurs heures généralement. Ils offrent l'avantage d'être capables d'affecter une cible située hors de vue.

La Sorcellerie Rituelle est une spécialisation de la compétence Sorcellerie (voir *Les compétences Éveillées*, page 30).

CONDITIONS REQUISSES

Il est possible de lancer tous les sorts via la sorcellerie rituelle, sauf ceux de manipulations élémentaires. Lancer un sort rituel requiert une action exclusive.

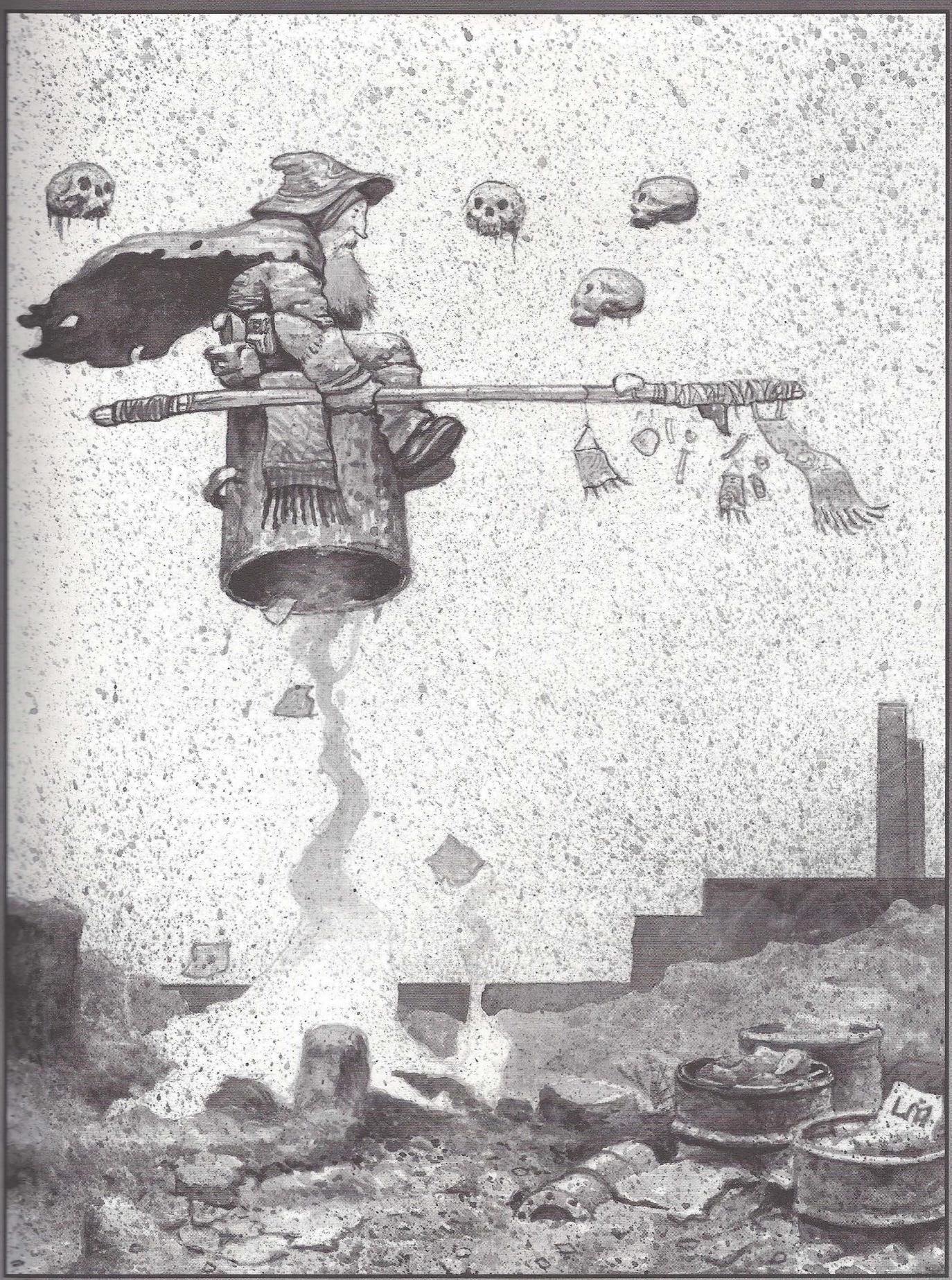
Pour exécuter la sorcellerie rituelle, tous les membres de l'équipe doivent connaître le sort qui doit être lancé à la Puissance désirée. Les personnages doivent appartenir à la même tradition magique. Une équipe peut comprendre des chamans aux totems différents. La taille maximale d'une équipe rituelle est égale au plus bas indice de Sorcellerie de ses membres. Par exemple, si vous avez une Sorcellerie de 4, seuls trois autres personnages pourront rejoindre votre équipe rituelle.

Les chamans usant de sorcellerie rituelle doivent se trouver dans une loge chamanique dont l'indice est au moins égal à la Puissance du sort lancé. Les mages doivent se trouver dans un cercle hermétique dont l'indice est au moins égal à la Puissance du sort.

La sorcellerie rituelle exige l'utilisation de divers accessoires comme des bougies, de l'encre, des plantes, des minéraux, etc. Les personnages doivent s'acquitter du coût de ces accessoires tels qu'ils sont indiqués dans la table d'équipement magique, page 169, mais les joueurs ont le droit de choisir le type de matériel qu'ils souhaitent utiliser pour un sort rituel donné. Il ne reste ensuite rien de ce matériel, quel que soit le résultat du sort.

Détails rituels

À l'instar de n'importe quelle utilisation de compétences magiques, la sorcellerie rituelle laisse derrière elle une signature astrale, à la fois sur la cible et sur le site où le sort est lancé. Comme le sort naît d'un effort de groupe, l'empreinte astrale est celle de l'équipe rituelle en tant qu'entité collective, pas celle de chaque membre. Pour identifier la signature astrale d'un





membre de l'équipe, le personnage est soumis à un test d'Analyse astrale et doit obtenir un nombre de succès égal à 5 plus la moitié du nombre de membres de l'équipe rituelle (arrondir à l'entier supérieur).

Les techniques métamagiques (voir *Initiation et métamagie*, page 57) peuvent également servir pendant la sorcellerie rituelle. La Protection et la Réflexion magiques peuvent aussi servir pour protéger la cible; un sort réfléchi affecte toute l'équipe rituelle. Chaque membre a le droit d'user de Concentration pour résister au drain mais seul le leader pourra user de cette technique pour obtenir plus de succès. On peut aussi activer le sort grâce à la sorcellerie rituelle; le leader paye alors le coût en points de Karma.

L'ÉQUIPE RITUELLE

Au début d'un rituel, les membres de l'équipe regroupent leurs dés de Sorcellerie en une réserve, appelée Réserve Rituelle. Comme le rituel ne constitue qu'une action, cette réserve ne se restaure pas. Un simple lanceur de sorts a le droit de se livrer à la sorcellerie rituelle seul. Sa Réserve Rituelle est alors égale à sa Sorcellerie (ou à sa spécialisation Sorcellerie Rituelle).

Une fois le rituel entamé, les membres de l'équipe sont magiquement liés les uns aux autres. Chacun doit user de perception astrale pour que l'équipe entière soit de nature duale tout le rituel.

Comme un sort rituel requiert une action exclusive, les membres de l'équipe n'ont pas le droit d'utiliser leurs dés de Sorcellerie pour autre chose pendant le rituel sans se retirer de l'équipe. Si un membre quitte l'équipe, réduisez le nombre de dés restant dans la Réserve Rituelle de la Sorcellerie du personnage. Si cela épouse la Réserve Rituelle, le sort échoue sur l'instant et tous les membres de l'équipe (dont le membre qui s'en est extrait) sont soumis à un test de Résistance au drain. Un personnage qui se retire d'une équipe de sorcellerie rituelle est soumis au test de Résistance au drain sur-le-champ.

Focus: Un focus n'offre ses dés qu'une fois au cours du sort. Par exemple, un focus de Puissance 3 ajoute 3 dés pendant tout le rituel, pas à chaque étape.

Esprits: Seul un élémentaire peut fournir une assistance sorcière pendant le rituel (voir *Assistance sorcière*, page 186 de SR3), mais l'esprit peut appartenir à n'importe quel membre de l'équipe. Ajoutez les dés d'assistance sorcière de l'élémentaire à la Réserve Rituelle.

Modificateurs: Sauf indication contraire, seuls les modificateurs du leader du rituel affectent l'équipe ou l'issue du sort (voir *Leader rituel*, ci-dessous).

Leader rituel

L'un des personnages de l'équipe rituelle est désigné leader rituel. Tous les tests effectués dans le cadre du sort rituel ne le sont qu'avec les modificateurs, Réserve de Sorts et Réserve de Karma de ce personnage. Les dés des Réerves ne se régénèrent pas avant la fin du rituel.

Modificateurs totémiques: Utilisez uniquement les modificateurs du chaman nommé leader rituel, pas ceux du totem de la loge chamanique ou des autres membres de l'équipe.

Observateur rituel

L'un des autres personnages de l'équipe rituelle peut recevoir le rôle d'observateur. L'observateur constitue les yeux astraux de l'équipe rituelle, gardant un œil sur la cible à des fins de visée ou pour orienter le sort (certains sorts exigent que le lanceur voie la cible) une fois celui-ci lancé. L'observateur n'apporte rien à la Réserve Rituelle mais doit connaître le

sort et est sujet au drain du sort rituel. Les observateurs ont le droit de se projeter dans le plan astral une fois le rituel entamé sans se retirer de l'équipe rituelle.

L'observateur doit rester dans l'espace astral à contempler la cible jusqu'à la fin du rituel. Si le temps requis dépasse celui que l'observateur est capable de rester dans l'espace astral, le rituel échoue.

Esprits: Les esprits ne peuvent servir d'observateurs, sauf dans le cas des esprits libres et des alliés (pages 113 et 107) qui disposent du pouvoir de sorcellerie.

LANCER LE SORT

Les étapes décrites ci-dessous indiquent la procédure à suivre dans le cadre de la mise en pratique de la sorcellerie rituelle. Vous trouverez également la description de chacune de ces étapes.

1. Préparation
2. Désignation de la cible
3. Test d'envoi
4. Test de Sorcellerie
5. Test de Résistance aux sorts
6. Effets du sort
7. Test de Résistance au drain

PRÉPARATION

Avant qu'une équipe rituelle ne lance un sort, elle doit réaliser certains préparatifs: choisir le sort et sa Puissance, sélectionner les membres de l'équipe rituelle, désigner le leader et l'observateur (si besoin), rassembler le matériel nécessaire et préparer la loge chamanique ou le cercle hermétique. Une fois tous ces préparatifs effectués, les membres de l'équipe se rassemblent et accomplissent la cérémonie qui leur permet de combiner leurs dés de Sorcellerie en une Réserve Rituelle. Les membres de l'équipe mettent de côté les sorts maintenus, défenses magiques et autres protections; l'observateur réalise une projection astrale; et l'équipe rituelle se met au travail.

DÉSIGNATION DE LA CIBLE

Si le leader de l'équipe voit la cible du sort conformément aux règles de lancement de sorts (page 180 de SR3), le sort parvient à désigner la cible.

L'observateur de l'équipe peut aussi "détecter" la cible depuis l'espace astral. Comme l'équipe rituelle n'est qu'un être dans un état dual de perception astrale, il lui est possible de désigner toute cible astrale ou physique que l'observateur parvient à remarquer. Un observateur peut également suivre une personne ou entité jusqu'à la cible, comme un partenaire qui se déplace à un rendez-vous avec la cible ou un esprit utilisant de son pouvoir de recherche.

L'équipe rituelle attend jusqu'à ce que l'on trouve la cible.

Combat astral: Si l'observateur se fait attaqué en combat astral, il a le droit de se défendre conformément aux règles de combat de mêlée. Mais comme il n'a pas accès à ses dés de Sorcellerie, il lui est impossible de lancer le moindre sort ou de se servir de ses compétences magiques, dont la défense magique. (Nombre d'observateurs emmènent un garde du corps spirituel ou un individu qui ne fait pas partie de l'équipe rituelle.) Si l'observateur se fait tuer ou chasser de la cible, le sort échoue et tous les membres de l'équipe sont soumis à un test de Résistance au drain.

Lien matériel

S'il est impossible de voir directement la cible d'un sort rituel ou encore de l'observer depuis l'espace astral, l'équipe rituelle doit créer un *lien matériel*. Si la cible est un être vivant,



TABLE DE TEST DE LIEN

Emplacement de la cible	Seuil de réussite
Cité ou comté connus	5
État, province, ou comté connus	7
Continent connu	9
Lieu inconnu	11
Modificateurs	
La cible est active de manière astrale	-2
La cible est derrière une barrière astrale	+ Puissance de la barrière
La cible est protégée par un pouvoir de dissimulation	+ Essence de la créature dissimulée

le lien matériel est un échantillon de tissu renfermant de l'ADN. Si la cible est Éveillée, tout focus qui lui est propre peut servir de lien. Si la cible est un objet non vivant, l'équipe a besoin d'un échantillon de sa structure. Il est possible de cibler un édifice en utilisant une brique de l'un de ses murs mais pas un tableau qui décorerait son intérieur.

Le leader alloue des dés de la Réserve Rituelle au test de Lien. Le seuil de réussite dépend de la précision avec laquelle l'équipe parvient à localiser l'emplacement de la cible, comme indiqué sur la table de test de Lien.

Créer un lien demande un nombre d'heures égal à la Puissance du sort. Divisez le temps de base par le nombre de succès obtenus au test de Lien pour déterminer le temps réel nécessaire à la création du lien. Si l'équipe n'obtient aucun succès, le sort échoue et les membres de l'équipe sont soumis à un test de Résistance au drain.

TEST D'ENVOI

La partie "envoi" du rituel crée le pouvoir du sort et l'oriente vers la cible. Le leader alloue des dés de la Réserve Rituelle au test d'Envoi. Pour déterminer le seuil de réussite du test, reportez-vous à la table du seuil de réussite d'envoi.

Le temps requis pour l'envoi est le nombre d'heures égal à la Puissance du sort, divisé par le nombre de succès obtenus au test d'Envoi. Si l'équipe n'obtient aucun succès, le sort échoue et tous les membres de l'équipe sont soumis à un test de Résistance au drain.

Remarquer un envoi

Au début de l'envoi, la cible est soumise à un test de Perception contre un seuil de réussite égal à 10 (8 si la cible est Éveillée). Un simple succès lui permet de remarquer l'envoi ; elle ressent une sinistre impression de danger imminent. Tout magicien ou personnage qui a déjà été la cible de sorcellerie rituelle interprétera cette impression comme un envoi. Les cibles douées de perception astrale qui remarquent l'envoi bénéficient d'un test d'Analyse astrale pour en apprendre plus sur le sort et sa Puissance.

Lors de la partie envoi du rituel, quiconque observe la cible depuis le plan astral remarquera

du mana s'accumuler autour d'elle. L'observateur est soumis à un test de Perception astrale contre un seuil de réussite égal à 10 moins la Puissance du sort, plus le nombre d'heures restant pour l'envoi. Un simple succès lui permet de comprendre ce qui se passe. Il bénéficie alors d'un test d'Analyse astrale pour en apprendre davantage sur le sort rituel et sa Puissance (voir *Perception astrale*, page 170 de SR3).

Repérer l'envoi

Il est possible de remonter un envoi jusqu'à sa source. Dès que la cible ou un observateur remarque l'envoi, un personnage doué de perception astrale pourra voir le fillet d'énergie qui relie, dans l'espace astral, l'équipe rituelle à la cible. Pour suivre ce lien jusqu'à l'équipe astrale, appliquez les règles de *Poursuite astrale* (page 175 de SR3).

Une fois qu'elle est repérée, il est possible d'attaquer l'équipe rituelle dans l'espace astral ou physiquement, si le temps et la distance le permettent. Le cercle hermétique et la loge chamanique sont considérés comme des barrières dans l'espace astral.

Combat astral : Les membres de l'équipe rituelle peuvent se défendre dans le plan astral en se conformant aux règles de combats au contact. En revanche, ils ne peuvent user de projection astrale ou de leurs compétences magiques. Si l'un deux meurt ou sombre dans l'inconscience, réduisez la Réserve Rituelle de ses dés de Sorcellerie. Si cela épouse la Réserve Rituelle ou si le leader est inconscient, le rituel échoue et tous les membres restant de l'équipe sont soumis à un test de Résistance au drain.

Pour défendre son équipe et lui-même, tout membre (à l'exception du leader) peut se retirer du rituel en entreprenant une action complexe exclusive. En revanche, il ôte du même coup ses dés de Sorcellerie de la Réserve Rituelle. Les membres de l'équipe qui se retirent du rituel sont soumis sur-le-champ à un test de Résistance au drain (voir page suivante). Il leur est impossible de bénéficier de dés de la Réserve Rituelle ou leurs dés de Sorcellerie à l'occasion de ce test. En revanche, ils ont le droit d'exploiter leur Réserve de Sorts personnelle, leurs avantages totémiques, etc.

TEST DE SORCELLERIE

Au terme de l'envoi, le sort prend effet.

Effectuez le test de Sorcellerie. Le leader précise le nombre de dés de la Réserve Rituelle dont il se sert. Comme le lien à la cible est déjà établi, aucun modificateur ne s'applique à ce test, sauf si le leader est blessé ou qu'il dispose de modificateurs totémiques, loa, etc.

Sort à zone d'effet : Pour un sort à zone d'effet, le rayon de base est égal à la Magie du leader. Il est possible d'agrandir ou de réduire la zone en soustrayant des dés à la Réserve Rituelle (reportez-vous aux règles consacrées aux sorts à zone d'effet, page 181 de SR3). Les sorts à zone d'effet n'affectent davantage de cibles que si

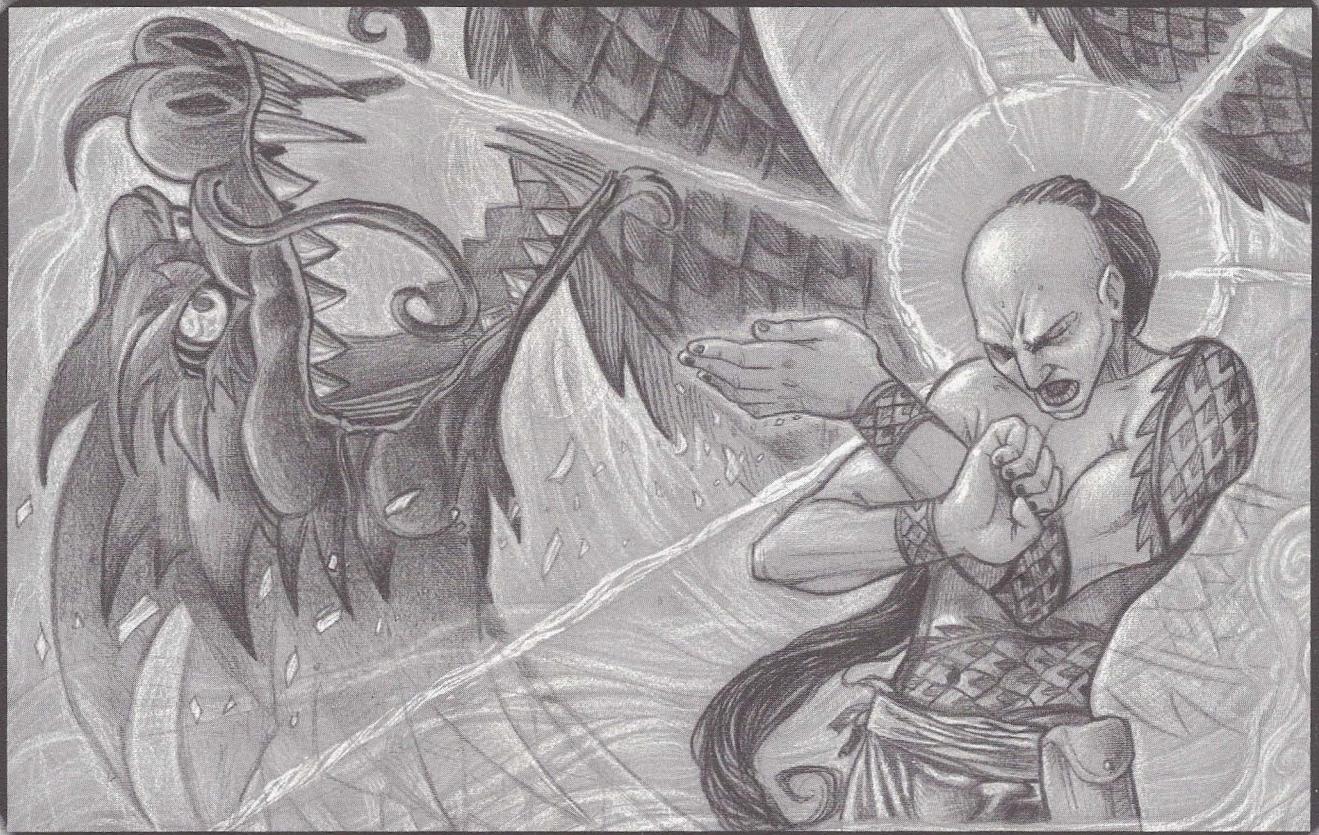
TABLE DU SEUIL DE RÉUSSITE D'ENVOI

Type de cible	Seuil de réussite
Lieu	6
Personne	6
Objet	8
Forme astrale	8

Modificateurs

La cible se déplace rapidement*	+2
Sort à zone d'effet	-1

* C'est-à-dire plus vite que la normale (avion, voiture, train, etc.)



elles se situent dans le champ de vision du leader ou de l'observateur.

TEST DE RÉSISTANCE AUX SORTS

Si nécessaire, effectuez un test de résistance aux sorts standard. Les alliés ont le droit d'allouer de la défense magique (page 182 de SR3) s'ils prennent conscience de l'envoi avant qu'il arrive à terme.

EFFECTS DU SORT

Les succès nets obtenus après le test de Résistance aux sorts déterminent les effets du sort. Reportez-vous alors à la description du sort en question.

Sorts de détection : Lorsqu'on les lance via la sorcellerie rituelle, les sorts de détection prennent une autre dimension pour affecter leur cible. Par exemple, le sort rituel Détecter un Individu permettra de le localiser où qu'il se trouve dans le monde. Le sort rituel Clairvoyance lancé sur une partie d'un immeuble permettra à l'équipe rituelle de voir partout dans l'édifice comme si elle était physiquement présente, etc. Si la cible du rituel gagne les avantages conférés par le sort, alors la portée est inchangée. Par exemple, lancer le sort rituel Détecter des Ennemis sur quelqu'un pour le protéger offre un rayon standard (Puissance x Magie). C'est la Magie du leader qui détermine le rayon.

TEST DE RÉSISTANCE AU DRAIN

L'équipe rituelle résiste au drain juste après le test de Sorcellerie. Chaque membre le fait comme s'il avait lui-même lancé le sort. Le leader alloue les dés de la Réserve Rituelle restant aux membres de son choix pour les y aider.

Chacun peut aussi utiliser sa Réserve de Sorts personnelle pour y résister (sauf le leader s'il s'en est servi durant le rituel).

Si les membres de l'équipe disposent de dés supplémentaires de focus qu'ils n'ont pas utilisés durant le rituel, il leur est possible de les ajouter au test de drain. Les chamans, houngans et disciples de la Voie de la Roue peuvent également appliquer tout modificateur opportun de leur totem, patron loa ou Voie au test de Résistance au drain.

Maintien de la Sorcellerie Rituelle

Si le sort rituel nécessite quelque maintien, l'équipe peut lui allouer tous les dés restant de la Réserve Rituelle. Le sort sera alors maintenu pendant un nombre d'heures égal à la Magie du leader de l'équipe multipliée par le nombre de dés alloués. Maintenir ainsi un sort n'exige aucun effort de la part de l'équipe rituelle. Le rituel maintient tout simplement le sort. Si nécessaire, le leader peut continuer d'orienter le sort.

Les mages peuvent se servir d'un élémentaire pour assurer le maintien du sort (voir *Les services rendus par les élémentaires*, page 186 de SR3).

Les membres de l'équipe rituelle peuvent eux-mêmes maintenir le sort en restant en équipe et en se concentrant sur le sort. Toutefois, cette alternative crée un sillage astral qui remonte jusqu'à l'élémentaire ou les membres de l'équipe, comme précisé dans *Repérer l'envoi*, ci-dessus. Les équipiers maintenant un sort de cette façon n'ont pas besoin de rester les uns avec les autres mais sont incapables d'user de quelque autre magie. Si l'un d'eux cesse de maintenir le sort, il prend fin.



Quatre chamans se rassemblent pour lancer un sort rituel de Contrôle des Émotions sur un pollueur corporatiste qui projette de détruire une zone sauvage à des fins de développement. Tous les chamans disposent de la compétence Sorcellerie à 5. Ils ont également une mèche de cheveux du cadre corpo qui servira de lien matériel. Les chamans se rassemblent de nuit, dans la loge du leader de l'équipe, qui est un disciple d'Aigle.

Après avoir allumé l'âtre, les chamans s'assoient en cercle et commencent le rituel. Ils combinent leurs dés de Sorcellerie et disposent donc d'une Réserve Rituelle de 20 dés. Le leader possède également une Réserve de Sorts de 5 dés. Le leader annonce le sort : Contrôle des Émotions, Puissance 5. Ils savent que leur cible se trouve quelque part dans la ville, aussi le leader alloue-t-il au test de Lien (seuil de réussite de 5) 4 dés de la Réserve Rituelle et 1 dé de la Réserve de Sorts. Le test génère 2 succès. Le lien prendra donc deux heures trente (Puissance 5, divisée par 2 succès).

L'envoi débute. La cible du sort est un individu, aussi le seuil de réussite est égal à 6. Le leader alloue 6 dés de la Réserve Rituelle au test d'Envoy et n'obtient qu'un succès. L'envoi prend 5 heures (Puissance 5, divisée par 1 succès).

Le meneur de jeu effectue derrière son paravent un test de Perception pour la cible. Il lance 4 dés d'Intelligence contre la Puissance du Sort (5). Le corps n'obtient pas le moindre succès et ne s'attend donc pas du tout à ce qui va lui arriver. Le meneur de jeu pense qu'il n'y a aucune raison pour qu'un personnage Éveillé prête attention au corps durant le reste du rituel (il est chez lui et dort paisiblement). Inutile donc d'effectuer d'autres tests de Perception.

Au terme de l'envoi, les chamans œuvrent depuis près de huit heures. L'aube est sur le point de se lever et il temps d'achever le lancement du sort. Le leader alloue au test de Sorcellerie 5 dés sur les 10 restants dans la Réserve Rituelle, plus ses 4 derniers dés de Réserve de Sorts, pour un total de 9 dés. Comme le leader est un chaman Aigle, aucun modificateur totémique ne s'applique au lancement d'un sort de manipulation. Le seuil de réussite du Contrôle des Émotions est égal à la Volonté de la cible, qui est de 4. Le test génère 5 succès.

Le cadre corpo effectue un test de Résistance aux sorts en lançant sa Volonté (4) contre la Puissance du sort (5). Il n'obtient qu'un succès. Contrôle des Émotions a un Niveau de Seuil égal à la moitié de la Volonté de la cible (2 dans notre exemple). Comme le sort dispose de 4 succès nets, il réussit. Le sort remplit le cadre d'un amour profond pour la nature. Il se réveille au matin en ayant le sentiment d'avoir fait un rêve révélateur et se met immédiatement à appeler ses associés, leur demandant de mettre un terme au projet de développement en faveur d'un autre site, en ville, malgré les coûts plus élevés.

Une fois le lancement du sort terminé, chaque chaman doit résister au drain. Contrôle des Émotions a un modificateur de drain de +1 (M). Chacun doit donc résister à un drain de 3M via sa Volonté. Comme la Puissance du sort ne dépasse la Magie de personne, il s'agit simplement de dégâts Étourdis-sants. Le leader choisit de ne pas allouer de dés de la Réserve Rituelle au test de Résistance au drain. L'un

des chamans est un disciple de Raton Laveur, aussi bénéficie-t-il de 2 dés supplémentaires grâce à son totem.

Le leader de l'équipe alloue les 5 dés restant de la Réserve Rituelle au maintien du sort. Cela donne à ce dernier une durée de (5 fois la Magie du leader, qui est de 6) 30 heures. Lorsque les effets du sort se dissiperont et que le cadre se rendra compte de ce qu'il a fait, le projet de développement aura subi un retard considérable. Les chamans et leurs alliés shadowrunners auront alors plus de temps devant eux pour trouver une solution durable.

REPÉRAGE RITUEL

Les personnages peuvent aussi mettre la main sur une cible grâce à un rituel plutôt que de lancer un sort. Les conditions d'un repérage rituel sont les mêmes que pour la sorcellerie rituelle, sauf que l'équipe doit disposer d'un lien matériel et d'un observateur astral, et qu'aucun sort n'est lancé. Une équipe de repérage rituel suit la procédure suivante :

1. Préparation
2. Désignation de la cible
3. Test de Résistance au drain

Le repérage rituel est généralement plus efficace que la sorcellerie rituelle car on peut allouer au test de Désignation plus de dés grâce à la Réserve Rituelle. Si la détermination de la cible est réussie et qu'un lien est créé, un filet d'énergie astrale apparaît dont il est possible de se servir pour trouver la cible. L'observateur astral suit ce lien en utilisant les règles de poursuite astrale (page 175 de SR3), sauf qu'il est possible d'ajouter les dés de la Réserve Rituelle au test de Poursuite. Une fois qu'elle a trouvée, l'équipe peut attaquer la cible présente dans l'espace astrale. Dans le cas contraire, l'observateur précise la situation physique de la cible et l'on met en branle des moyens plus classiques.

Il est possible de remarquer et de remonter un repérage rituel, comme dans le cadre de la sorcellerie rituelle (voir Remarquer un envoi et Repérer l'envoi, page 37).

Au terme du repérage rituel, chaque équipier est soumis à un test de Résistance au drain dont le seuil de réussite est le seuil de réussite du test de Désignation divisé par 2 (arrondir à l'entier inférieur). Le niveau de drain est M. Il est possible d'allouer aux équipiers les dés de la Réserve Rituelle restant pour le test, comme dans le cas de la sorcellerie rituelle.

L'équipe de repérage rituel doit maintenir le lien rituel pendant tout le temps durant lequel l'observateur astral suit le filet jusqu'à la cible, ce qui requiert une action exclusive. Si un équipier se retire du rituel et que la perte de Sorcellerie épuise la Réserve Rituelle, ou si l'équipe se fait attaquer ou interrompre, le filet astral disparaît.

ENCHANTEMENT

Enchantement est une compétence dont les personnages Éveillés se servent pour créer des biens magiques. Deux spécialisations lui sont attachées : Alchimie, qui permet d'épurer les matériaux magiques, et Confection, qui permet de créer des focus. Enchantement est une compétence magique active associée à la Volonté (page 82 de SR3). Seuls les Éveillés peuvent se servir d'Enchantement. On les qualifiera d'encheurs dans cette partie de l'ouvrage.

Talismans, qui est l'autre nom de la compétence des environnements d'Enchantement, est une compétence de connaissances qui englobe l'analyse et la création de matériaux et fétiches magiques. Les encheurs et les Ordinaires utilisent Talismans. Pour plus d'informations, reportez-vous à Talismans, page suivante. Dans cette partie de l'ouvrage, on



qualifiera de *talismaniques* les personnages dotés de la compétence Talismans.

Contrairement aux autres formes de magie, enchanter ne provoque aucun drain. Comme l'enchanteur rassemble très progressivement l'énergie magique pour la mettre dans l'objet de son choix, ses efforts ne déclenchent pas d'effets secondaires. Toutefois, l'enchantement demande beaucoup de Karma, de temps et d'argent. Ces conditions maintiennent l'offre de matériaux et objets magiques bien en dessous de la demande sur le marché. L'enchantement est un art, pas une industrie.

Processus d'enchantement: Pour créer et enchanter des biens magiques (tout ce qui va du fétiche au matériel de rituel en passant par le focus), il faut d'abord réunir les matériaux bruts nécessaires puis les raffiner via Talismans. Les matériaux raffinés servent ensuite à créer des fétiches et des équipements rituels. Ils peuvent également être utilisés pour produire des matériaux magiques appelés radicaux via Alchimie (voir page 42). Ces radicaux sont alors employés pour créer des focus et d'autres objets enchantés, selon les règles de Confection (voir page 42).

Chaque étape concentre un peu plus de mana dans le matériau. Ainsi, les radicaux alchimiques renferment plus de magie que les matériaux bruts réunis pour les créer. Plus le niveau de magie est élevé dans les matériaux destinés à être enchantés, plus il est facile de les exploiter à des fins magiques. En d'autres termes, il est plus facile d'enchanter des radicaux (ou des objets contenant des radicaux) que des matériaux simplement raffinés.

MATÉRIEL D'ENCHANTEMENT

La mise en œuvre d'Enchantement nécessite un matériel spécial classé en "outils" (page 285 de SR3). Cet équipement n'est disponible que sous deux formes: kit ou boutique. 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'enchanter un objet précis peut avoir besoin d'une usine pour le construire de toutes pièces.

Le kit suffit pour la confection de talismans et la collecte des matériaux bruts. Il peut également servir au raffinage des herbes ou des minéraux. Il coûte 10000 nuyens et tient dans une sacoche ou une mallette.

La boutique d'enchantement devient nécessaire pour utiliser les compétences Alchimie et Confection, analyser des matériaux ou des objets et affiner des métaux. Elle coûte 100000 nuyens. Le matériel tient dans un van de taille moyenne, mais il faut le déployer (sur près de 50 mètres carrés) avant de pouvoir s'en servir. C'est particulièrement vrai pour le travail des métaux et l'Alchimie, qui font appel à des fourneaux et des forges. Il faut ensuite du combustible pour le fourneau, la forge, etc.: courant électrique, gaz naturel, mazout, voire bois et charbon en abondance. La boutique peut remplir toutes les fonctions d'un kit. Louer une boutique d'Enchantement coûte 100 nuyens par jour, sans oublier le coût des matériaux utilisés.

Ce matériel suffit pour la récolte des matériaux bruts et la fabrication des talismans. Si le personnage souhaite se livrer à l'Alchimie ou à la Confection, il doit répondre à certains impératifs supplémentaires: le chaman doit travailler dans une loge, et le mage doit avoir accès à une bibliothèque d'Enchantement. Toutes deux doivent présenter un indice au moins égal aux opérations menées en leur sein.

La table d'équipement magique (page 169) donne une liste de prix du matériel d'enchantement et suggère le coût des services d'enchantement.

TALISMANS

Cette compétence ne produit rien de magique. Elle s'intéresse plutôt à la recherche des matériaux bruts et à la préparation des fétiches et matériel rituel. Il n'est pas nécessaire d'être Éveillé pour user de Talismans. Il suffit de s'y connaître en plantes, minéralogie et formules séculaires utilisées dans le cadre des charmes, poudres, encens, porte-bonheur et autres camelotes.

Les magiciens préfèrent rassembler eux-mêmes les matériaux bruts dont ils ont besoin pour fabriquer un focus par exemple.

Matériaux d'enchantement: Les trois grandes catégories de matériaux utilisés en Enchantement sont les végétaux, les minéraux et les métaux.

Les végétaux regroupent plantes, racines, fleurs, écorces, bois, moisissures, champignons, etc.

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

Les métaux regroupent les minerais de fer, d'or, de cuivre, d'étain, d'aluminium et autres métaux purs.

Récolter les matériaux

Tous les tests effectués pour récolter des matériaux d'enchantement exploitent la spécialisation Récolter de la compétence Talismans (voir *Les compétences Éveillées*, page 30).

En raison de la véritable ruée sur les ressources naturelles qui atteint son niveau record au début du XXI^e siècle, il est difficile de trouver des sources de matériaux non pollués magiquement exploitables. Les meilleurs endroits où récolter des matériaux destinés aux enchantements se trouvent dans les régions Éveillées des Nations des Américains d'Origine. Cela dit, les habitants en ont assez des gens qui viennent creuser Mère Terre. Cette situation bonifie véritablement les relations tribales des talismaniques. C'est au meneur de jeu de déterminer les zones convenant à la récolte des matériaux destinés aux enchantements.

Quand il rassemble des matériaux bruts, un personnage doit effectuer certaines procédures rituelles qui demandent l'utilisation d'un kit d'enchantement. Le meneur de jeu pourra aussi exiger l'utilisation de certains objets comme des pioches, des pelles et des seaux. L'utilisation de matériel minier lourd, d'engins mécaniques et de tout ce qui nuit à l'environnement (dont les explosifs) détruit les énergies magiques des matériaux et les rend donc inutiles.

Une unité de végétaux pèse environ 5 kg. Une unité de minéraux ou de métaux pèse environ 10 kg.

Récolter une unité de matériaux bruts demande un temps de base de 10 jours. Le temps de base représente le nombre de jours nécessaires pour trouver la quantité suffisante du type de matériau recherché. On estime alors qu'il est de qualité et exploitable à des fins magiques. Il ne s'agit pas simplement de jeter un œil distrait à un buisson. Le talismanique doit examiner chaque feuille avant de savoir si elles conviennent à l'utilisation magique qu'il souhaite en faire. Effectuez un test de Talismans (4) et divisez le temps de base par le nombre de succès. Si vous n'obtenez aucun succès, le personnage perd dix jours et ne trouve rien.

Les compétences de connaissances associées au matériau recherché peuvent servir de compétences complémentaires lors du test de Talismans. Exemples: Métallurgie pour les métaux, Botanique pour les végétaux, Géologie ou Extraction Minière pour les minéraux. Lors du test de Talismans, 2 succès comptent pour un succès.

Modificateurs: Les matériaux exploités ou produits commercialement peuvent servir de focus, mais l'objet enchanté en résultant ne recevra pas le bonus d'utilisation de matériaux vierges (voir page 42).

Un chaman qui cherche des matériaux dans un domaine propre à son totem ajoute 2 dés au test de Talismans. Exemples : Un chaman Raton Laveur bénéficie de cet avantage, sauf s'il se trouve dans le désert; un chaman Serpent obtient le bonus partout sur terre; etc.

Un élémentaire ou un esprit élémentaire du type approprié (généralement de la terre) ou un esprit de la nature peuvent aider le talismanique dans ses recherches. Cette tâche compte comme un service que rend l'esprit. Ajoutez alors un nombre de dés égal à la Puissance de l'esprit au test de Talismans.

Raffiner les matériaux

Les matériaux raffinés servent à confectionner les fétiches et focus vierges. On les utilise également dans le cadre de l'alchimie.

Il suffit d'un kit d'enchantement pour raffiner les végétaux. Il en va de même pour les minéraux voués à devenir des fétiches. Pour les minéraux censés devenir des focus, il faut une boutique. Pour l'affinage des métaux, il faut une boutique.

Le nombre maximum d'unités de matériaux bruts qu'un personnage peut traiter en même temps est égal à son Intelligence.

Le temps de base du raffinement est égal à 10 jours. Effectuez un test de Talismans (4) puis divisez le temps de base par le nombre de succès. À l'instar de la récolte, une compétence de connaissances appropriée servira de compétence complémentaire pour accélérer le cours des choses. Si le joueur n'obtient aucun succès, le talismanique a perdu dix jours. Si le test ne produit que des 1, les matériaux bruts sont fichus.

Un succès ou plus signifie que les matériaux sont maintenant raffinés. Une unité de matériaux bruts produit une unité de matériaux raffinés. Une unité de matériaux raffinés pèse moitié moins que l'originale : 2,5 kg pour les végétaux et 5 kg pour les métaux et minéraux.

Fabriquer des fétiches

Une fois que le talismanique a réuni tous ses matériaux raffinés, qu'il les ait personnellement préparés ou achetés à un fournisseur de confiance, il lui est possible d'en faire des fétiches. Une unité de matériaux raffinés vaut 100 nuyens de fétiches. La description des fétiches apparaît à la page 179 de SR3.

Pour déterminer le temps de fabrication d'un fétiche, effectuez un test de Talismans (4) et divisez 24 heures par le nombre de succès. Si le test échoue, le talismanique a perdu 24 heures. Si le test ne produit que des 1, les matériaux raffinés sont fichus.

Fabriquer du matériel pour rituels

Les matériaux raffinés servent aussi à confectionner le matériel utilisé en sorcellerie rituelle, invocation, construction de loge chamanique, tracé de cercle hermétique, etc. Le plus souvent constitué de végétaux ou de minéraux, le matériel pour rituels est créé à l'aide d'un simple kit d'enchantement.

Pour la confection de matériel pour rituels, utilisez les mêmes indices et tests que pour les fétiches. Toutefois, chaque unité de matériaux raffinés vaut 500 nuyens de matériel pour rituels.

ALCHIMIE

Alchimie est une spécialisation d'Enchantement. Elle permet d'aller plus loin encore dans le processus de





raffinage et de fabriquer les matériaux alchimiques qu'on appelle *radicaux*. Les radicaux facilitent l'enchantement des focus et réduisent le coût de leur lien en terme de Karma.

Certains cherchent encore à recréer les fruits légendaires de l'alchimie, qu'il s'agisse de la pierre philosophale, de l'élixir de jeunesse, du solvant universel, de l'or, etc. Mais pour le moment, l'alchimie ne produit que les radicaux, qui ne s'avèrent utiles que dans le cadre de l'enchantement.

Fabriquer des radicaux

La pratique de l'alchimie nécessite une boutique. Le processus de création d'un radical prend 28 jours (un cycle lunaire) et cette durée ne peut jamais être réduite. L'ensemble est très astreignant et ne laisse pas de temps à l'étude, aux autres travaux magiques ou à quoi que ce soit hormis les tâches quotidiennes ordinaires.

Une unité de matériel radical pèse un centième du poids des matériaux bruts : 50 grammes pour les végétaux, 100 grammes pour les minéraux et les métaux.

L'alchimiste doit passer 28 jours à soigner le processus, également appelé *circulation*. Au terme de ce cycle, l'alchimiste est soumis à un test d'Enchantement dont le seuil de réussite est égal au nombre d'unités de matériaux raffinés traitées. Le nombre d'unités de radicaux créées est égal au nombre d'unités de matériaux raffinés multiplié par le nombre de succès. Un test manqué signifie que l'enchanteur doit poursuivre le processus 28 jours de plus, puis être de nouveau soumis à un test d'Enchantement. Si le test ne produit que des 1, les matériaux sont fichus.

Travail interrompu : Si le personnage se livre à une autre activité durant la circulation, il est soumis à un test d'Enchantement dont le seuil de réussite est égal au nombre d'heures pendant lesquelles il l'a laissée sans surveillance. Si le test est manqué, il doit tout reprendre à zéro. Un autre alchimiste peut temporairement surveiller le processus, mais son niveau d'Enchantement doit au moins être égal à celui du premier.

Peter Puffer lance une circulation pour produire du fer. Il dépose 3 unités de minerai de fer affiné dans son fourneau alchimique et commence son œuvre. Après quatre semaines de très courtes nuits, de repas sautés et d'attentions pour son équipement capricieux, il brise le récipient scellé qui renferme le matériau. Peter dispose de la compétence Enchantement à 5, aussi le joueur lance-t-il 5 dés. Le seuil de réussite est de 3 car 3 unités de matériaux ont été utilisées. Il obtient 1, 3, 3, 4 et 5, c'est-à-dire 4 succès. Le visage de PEter arbore un sourire jusqu'aux oreilles alors que le métal en fusion se déverse dans le bain de refroidissement. 3 unités de base fois 4 succès donnent 12 unités de radicaux de fer.

L'orichalque : D'après la légende, l'orichalque aurait été découvert par les rois-prêtres de l'antique Atlantide. Quel que soit le fond de vérité de cette légende, cet alliage or et orangé est une aberration métallurgique. Seule l'alchimie saurait le fabriquer. L'orichalque est particulièrement précieux dans le cadre de la création de focus, mais il a de nombreux autres usages.

Une unité d'orichalque pèse 10 grammes.

La circulation de l'orichalque est au départ particulière car elle nécessite de combiner une unité de radical de cuivre, d'or, d'argent et de mercure. Ensuite, le processus redevenait classique. Effectuez un test d'Enchantement contre un seuil de réussite égal à 10 moins la Magie de l'alchimiste. Pour chaque succès, l'alchimiste obtient une unité d'orichalque.

Sans succès, la circulation doit se poursuivre pendant 28 jours, suivie d'un autre test d'Enchantement. Si le test ne produit que des 1, les matériaux sont fichus.

CONFECTION

Cette spécialisation permet de créer des focus (page 189 de SR3). Elle nécessite une boutique et un matériau ou objet servant de support à la création. Le personnage commence par concevoir une formule de focus, enchante l'objet qui servira de focus (le telesma), puis lie l'objet en dépensant du Karma.

Formule de focus

Une formule de focus est semblable à une formule de sort (voir *Formules de sorts*, page 47) mais elle est particulière dans son type, son indice et sa forme. La base matérielle, ou forme, du focus fait partie de la formule. Par exemple : focus de pouvoir 2 (bâton de bois). Une même formule peut servir à créer un focus avec des matériaux normaux, vierges, alchimiques, etc.

Les personnages peuvent acheter une formule déjà existante ou en créer une. Cependant, comme la forme du focus fait partie de la formule, la plupart des magiciens choisissent de concevoir les leurs pour y incorporer un objet spécifique, parce qu'il est unique, disponible de suite ou doté d'une apparence tout particulièrement banale.

Le temps de base de conception d'une formule de focus est déterminé par le type de focus. Reportez-vous à la table de conception de focus. Pour créer la formule de focus, effectuez un test d'Enchantement contre un seuil de réussite égal à la Puissance désirée du focus. Divisez le temps de base par le nombre de succès. Un test manqué signifie que la formule est incomplète. Le concepteur doit passer le temps de base à se demander ce qui n'a pas tourné rond avant d'être soumis à un nouveau test d'Enchantement.

Une fois la formule complétée, toute personne disposant de la compétence Enchantement peut l'utiliser pour créer ce type de focus précis.

Il est possible d'étaler à son gré le temps de conception d'une formule de focus sans subir de pénalité.

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 une autre revient à la concevoir à partir de rien mais offre un bonus de -2 au seuil de réussite du test d'Enchantement.

Personnages ordinaires : Les personnages ordinaires dotés de la compétence Talismans sont également capables de concevoir des formules de focus, mais ils ne peuvent créer de focus. Si un personnage utilise la compétence Talismans plutôt qu'Enchantement pour concevoir une formule de focus, modifiez le seuil de réussite de +2.

Base matérielle

L'objet à enrichir est la base matérielle ou forme du focus, aussi appelée telesma. N'importe quel objet sans vie peut servir de telesma : un bâton en bois, un bijou, une voiture, une pierre à la forme singulière, etc. Comme la Résistance de l'objet qui constitue le telesma modifie le seuil de réussite du test d'Enchantement, plus l'objet est naturel, ou plus un personnage se donne de mal pour le créer, plus il est facile d'enrichir le telesma (voir la *table de Résistance des objets*, page 181 de SR3) et moins il faut de Karma pour le lier.

Il existe trois types de telesma : ordinaire, fait à la main et vierge.

Le *telesma ordinaire* est un objet préfabriqué ou vendu dans le commerce, comme une épée, un charme, un instrument de musique, etc.



Le *telesma fait à la main* est fabriqué par l'enchanteur en utilisant des matériaux vendus dans le commerce : une écharpe en laine tricotée au coin du feu, un collier de perles maison, un violon de sa création, etc. Créer un tel objet exige d'avoir la compétence appropriée (le plus souvent Construire/Réparer).

Le *telesma vierge* est créé par un enchanteur qui trouve les matériaux bruts nécessaires et qui fait l'objet à partir de rien (en utilisant les règles de la compétence Talismans, page 40). Par exemple, pour confectionner une écharpe en laine, un personnage pourrait décider de tondre lui-même le mouton ; puis laver, carder et filer la laine ; tisser les fils pour fabriquer un morceau d'étoffe ; puis terminer le tout à la main pour en faire une écharpe. Créer un *telesma vierge* exige d'avoir des compétences artisanales, ou Construire et Réparer pour des armes par exemple. Le *telesma magique* est en harmonie magique avec son créateur.

Matériaux exotiques : Le meneur de jeu a la possibilité de rendre plus difficile (ou intéressants) la création et l'enchantement des focus en introduisant des matériaux exotiques dans leur exécution. Les matériaux exotiques incluent des composés ésotériques ou inhabituels comme ceux que vous trouverez dans la table des matériaux exotiques. Néanmoins, nous encourageons le meneur de jeu à laisser libre cours à son imagination dans le choix de ces composés. Exiger des matériaux exotiques offrent de merveilleuses opportunités d'aventures.

Pour inclure des matériaux exotiques dans la création d'un focus, lancez 1D6 une fois la formule achevée. Si le résultat est inférieur ou égal à la Puissance du focus, la formule nécessite l'emploi d'un matériau exotique pour créer ou pour enchanter le focus. Si la Puissance souhaitée du focus est supérieure ou égale à 6, un matériau exotique est automatiquement requis. Dans ce cas, soustrayez 6 de la Puissance désirée et refaites un jet. Si le résultat est inférieur ou égal à la Puissance souhaitée – 6, le focus nécessite un deuxième matériau exotique. Poursuivez ainsi jusqu'à ce que la Puissance arrive à 0 ou moins.

TABLE DE CONCEPTION DE FOCUS

Type de focus	Temps de base
Fixation non réutilisable	10 jours
Sort non réutilisable	10 jours
Sort spécifique	10 jours*
Maintien	10 jours
Concentration	20 jours
Homuncule	20 jours
Défense magique	20 jours
Fixation réutilisable	30 jours
Protection	30 jours
Catégorie de sorts	30 jours
Esprit	30 jours
Pouvoir	60 jours
Arme	60 jours

* Nécessite également une formule de sort.

Voir page 47

Pour chaque matériau exotique, lancez 2D6 et consultez la table des matériaux exotiques. Vous pouvez également choisir un matériau de la table ou créer le vôtre. Si le matériau est un radical alchimique qui augmente les chances de réussite du processus d'enchantement, le focus requiert 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 condition de création ou d'enchantement d'un focus via le matériau exotique s'ajoute à tout ce que l'enchanteur a pu volontairement choisir de mettre dans le processus.

Les personnages qui ne souhaitent pas remplir les conditions exigées par un matériau exotique peuvent tout recommencer en concevant une nouvelle formule de focus

dans l'espoir que le tirage leur sera plus favorable.

Eli l'enchanteur décide de créer un focus d'esprit de la Forêt d'une Puissance de 8. Comme 8 est plus élevé que 6, le focus requiert automatiquement un matériau exotique. Il ôte 6 de 8 (la Puissance du focus), et son nouveau seuil de réussite est de 2. Le joueur lance maintenant 1D6. Sur un résultat de 1 ou 2, un deuxième matériau exotique sera nécessaire. Il obtient un 2. Pendant qu'Eli pousse des gémissements, le meneur de jeu l'informe que son focus d'esprit va nécessiter une unité de feuilles d'un arbre rare qu'on ne trouve qu'au plus profond de la jungle amazonienne, mais également une mèche de cheveux de leshy. La prochaine aventure d'Eli est lancée...

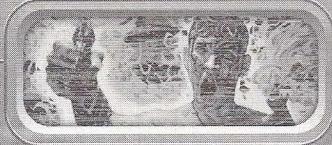
Matériaux alchimiques : Ajouter des radicaux alchimiques (dont l'orichalque) au telesma, ou utiliser des radicaux dans le processus de création, facilite l'enchantement du focus et réduit le coût de son lien en Karma.

Si l'enchanteur utilise un nombre d'unités de radicaux égal à la Puissance de l'objet, le joueur doit tenir compte d'un modificateur au test d'Enchantement. Reportez-vous alors à la table d'enchantement. Si tous les radicaux sont du même matériau, il reçoit le bonus Un matériau ; s'ils sont de deux ou trois types de matériaux différents, il bénéficie respectivement des bonus Deux matériaux ou Trois matériaux.

Par exemple l'enchanteur souhaite créer un focus de pouvoir d'une Puissance de 3 en utilisant une petite poupée de chiffon. Pendant la fabrication du telesma, il utilise trois radicaux alchimiques : un radical végétal pour peindre le visage de la

TABLE DES MATERIAUX EXOTIQUES

Jet de dés	Matériau
2	Une partie du corps d'un dragon fraîchement tué
3	10 unités de végétaux originaires de l'autre bout d'un continent lointain
4	1 unité d'un radical alchimique métallique
5	1D6 x 10 000 nuyens en gemmes
6	Un litre de sang d'une créature Éveillée
7	Une poignée de poils (ou de plumes ou d'écaillles) d'une créature Éveillée
8	1 unité d'un radical alchimique végétal
9	1D6 x 10 000 nuyens en métaux précieux
10	Un souvenir rapporté d'une quête astrale
11	10 unités de minéraux originaires de l'autre bout d'un continent lointain
12	Un échantillon de fluide corporel ou de tissu d'un dragon vivant



poupée, un radical minéral pour faire les yeux avec des perles et un radical métallique pour installer dans sa poitrine un poids qui lui permettra de rester assise toute seule. Il utilise un nombre d'unités de radicaux égal à la Puissance du focus, mais aussi trois matériaux différents. Le seuil de réussite du test d'Enchantement bénéficie donc d'un modificateur de -4.

Utiliser des radicaux pour créer ou enchanter un focus réduit le coût de lien en Karma (voir *Premier lien*, en bas de page).

Chaque unité d'orichalque utilisée pour créer ou enchanter un focus modifie le seuil de réussite du test d'Enchantement de -1 et réduit le coût du lien en Karma de -1.

Quelle que soit la façon dont les radicaux sont utilisés dans la création d'un focus, ils sont liés au focus et il n'en reste rien.

Test d'Enchantement

Une fois le telesma acquis ou créé, l'enchantement peut commencer. Le rituel d'enchantement demande du temps et de la concentration. Il ne laisse de place qu'aux plus strictes tâches quotidiennes. Selon la tradition de l'enchanteur, le rituel l'épuise véritablement : réunir des énergies magiques dans le telesma ; tenir compte de la position du soleil et de la lune ; exécuter des chants, danses et litanies ; méditer, etc.

Pour enchanter un focus, un mage a besoin d'une bibliothèque et un chaman d'une loge, toutes deux d'un indice au moins égal à la Puissance du focus.

Le temps de base d'un enchantement est de 30 jours. Déterminez le seuil de réussite du test d'Enchantement en vous reportant à la table d'enchantement, sans oublier les modificateurs. Divisez le temps de base par le nombre de succès. Un test manqué signifie que le rituel continue pendant 30 jours de plus, suite auxquels le personnage peut de nouveau être soumis à un test d'Enchantement. S'il n'obtient que des 1, tout échoue et les matériaux sont fichus.

Enchanter plusieurs telesma : Un enchanteur ne peut normalement enchanter qu'un seul telesma à la fois. La seule exception à cette règle est qu'un enchanteur est capable de traiter en même temps un nombre de focus de sorts non réutilisables égal à son Intelligence. Tous les coûts (temps, tests, matériaux, etc.) d'une telle fournée comptent comme s'il ne s'agissait que d'un seul focus. Par exemple, un magicien doté d'une Intelligence de 4 peut créer quatre focus de sorts non réutilisables identiques en même temps. Si les focus ont une Puissance de 3, les coûts en Karma et autres correspondent à ceux d'un seul focus de Puissance 3.

Premier lien

Une fois le focus créé, l'enchanteur doit sacrifier du Karma pour compléter l'enchantement. S'il ne dispose pas du Karma nécessaire, l'enchantement échoue et le focus est inutilisable. Les matériaux sont alors fichus.

Le Karma utilisé pour compléter l'enchantement sert également à lier le focus à son créateur ou à toute autre personne

TABLE D'ENCHANTEMENT

Type de focus	Seuil de réussite
Sort non réutilisable	3
Fixation non réutilisable	4
Sort spécifique	4
Maintien	4
Homuncule	5
Fixation réutilisable	6
Protection	6
Catégorie de sorts	6
Défense magique	6
Esprit	6
Concentration	6
Arme	6
Pouvoir	8

Modificateurs	
Puissance du focus	+ Puissance
Base matérielle	+ Résistance de l'objet (page 181 de SR3)
Telesma fait main	-1
Telesma vierge	-2
Radicaux alchimiques	
Un matériau	-1
Deux matériaux	-2
Trois matériaux	-4
Orichalque	-1

au choix de l'enchanteur. S'il s'agit d'une autre personne, elle doit être présente lors du premier lien. L'individu lié au focus peut payer tout ou partie du Karma nécessaire, l'enchanteur réglant alors la différence.

Le joueur de l'enchanteur peut également effectuer un test d'Enchantement supplémentaire au terme de la création du focus pour diminuer le coût en Karma du premier lien. Le seuil de réussite de ce test est égal à la Puissance du focus. Si le joueur réalise ce test pour le compte de la personne à laquelle sera lié le focus, le seuil de réussite est victime d'une pénalité de +2. Par tranche de 2 succès obtenue, le coût en Karma est réduit de 1.

Le coût d'un premier lien apparaît dans la table de coût pour le premier lien, page suivante. L'utilisation de telesma vierge, de radicaux alchimiques, d'orichalque et le test d'Enchantement permettent de réduire le coût en Karma d'un lien jusqu'à concurrence de la Puissance du focus.

Relier un focus : Si le focus est relié ultérieurement, utilisez les coûts standards de lien, page 189 de SR3.

Focus cumulés

Il est possible de créer un focus doté de fonctions multiples ou "cumulées". Un focus d'esprit 4/de défense magique 3 par exemple.

Le seuil de réussite de la formule d'un tel focus est la somme des indices de Puissance. Le temps de base est égal à la somme des temps de base de chaque type de focus. La formule ainsi créée ne sert qu'à créer un focus cumulé.

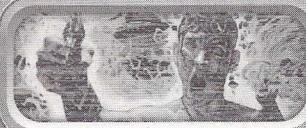
Si vous utilisez la règle des matériaux exotiques (page précédente), les tests sont basés sur la Puissance totale du focus. De même, les bénéfices tirés des matériaux alchimiques exigent un nombre d'unités égal à la Puissance totale.

Le seuil de réussite du test d'Enchantement d'un focus est égal au *plus élevé* applicable, plus la *moitié* du seuil de réussite de base des autres fonctions de l'objet, plus la *moyenne* des indices de Puissance souhaités.

Le coût en Karma du premier lien est égal au coût de base le plus élevé, multiplié par la Puissance totale du focus. Lorsqu'on relie un focus cumulé, le magicien doit payer le Karma propre à chaque fonction mais il peut le faire en plusieurs temps. Toutefois, le focus ne sera d'aucune utilité tant qu'il ne sera pas entièrement lié.

Eli souhaite créer un focus cumulé de pouvoir 2/sorts de combat 3. Le seuil de réussite de la conception de la formule est de 5 (2 + 3), et le temps de base de 90 jours (60 + 30). Cette formule ne pourra servir qu'à créer un focus cumulé – pas à concevoir un focus de pouvoir 2 ou un focus de sorts de combat 3.

Quand Eli tente d'enchanter son focus cumulé, le seuil de réussite de base est de 8 (le seuil de réussite



d'un focus de pouvoir puisque c'est le plus élevé des deux), plus 3 (la moitié du seuil de réussite d'un focus de sorts de combat), c.-à-d. 11. On y ajoute maintenant la moyenne des indices de Puissance (2 + 3 = 5, divisé par 2 = 2,5, arrondi à 2) pour un seuil de réussite final de 13 (11 + 2) pour ce qui concerne le test d'Enchantement.

Le coût de base en Karma du premier lien de ce focus est de 7 (coût de base d'un focus de pouvoir puisque c'est le plus élevé des deux) fois une Puissance totale de 5, c.-à-d. 35.

Si un magicien ramassait plus tard le focus sur le cadavre d'Eli, il pourrait le lier pour un coût en Karma égal à 10 (5 x Puissance) en ce qui concerne le focus de pouvoir et 9 (3 x Puissance) en ce qui concerne le focus de sorts de combat - c.-à-d. 19.

NOUVEAUX FOCUS

À l'exception du focus de défense magique, ces nouveaux focus sont plus subtils que ceux décrits dans SR3, et seul un véritable initié est capable de les créer (page 57). À l'instar de toutes les options avancées de ce supplément, le meneur de jeu devra prendre soin de réfléchir avant de les autoriser dans sa campagne.

Focus de concentration

Ce type de focus offre un nombre de dés supplémentaires égal à sa Puissance dans le cadre de la compétence Concentration (voir *Concentration*, page 71). Toutefois, il est impossible d'en gagner plus qu'on en a dans la compétence Concentration. En outre, pour profiter de ces dés, le focus doit être actif. Les focus de concentration sont souvent des objets qui complètent une compétence de Concentration spécifique, comme un instrument de musique pour la compétence Musique. Pour lier un focus de concentration, il faut dépenser (Puissance x 3) points de Karma.

Focus de fixation

Les focus de fixation, ou fixateurs de sorts, sont des objets magiques semblables aux focus de maintien (page 189 de SR3) mais ils sont plus souples d'utilisation. Comme eux, ils entretiennent des sorts. Toutefois, il est possible de les activer ou de les désactiver sans briser le sort. Les fixateurs de sorts peuvent aussi "stocker" les sorts, qui restent inertes tant qu'on n'active pas le fixateur. Il y a deux types de fixateurs de sorts : les permanents et ceux qu'on ne peut réutiliser. Seuls les initiés usant de la technique métamagique Fixation sont capables d'enchanter et d'utiliser les fixateurs. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 70.

Les fixateurs ne peuvent retenir en même temps plus de Puissance de sorts qu'ils ont eux-mêmes de

Puissance. À l'instar des autres focus, il faut les lier avant toute utilisation. Pour lier un focus de fixation non réutilisable, il faut dépenser (Puissance x 1) points de Karma. Pour lier un focus de fixation permanent, il faut dépenser (Puissance x 3) points de Karma.

Focus de défense magique

Ce focus confère un nombre de dés de défense magique supplémentaires égal à sa Puissance. On alloue ces dés normalement, en suivant les règles de défense magique normales (page 182 de SR3). Il est impossible de gagner plus de dés qu'on en a normalement dans sa Réserve de Sorts. Pour lier un focus de défense magique, il faut dépenser (Puissance x 3) points de Karma.

Focus de protection

Ces focus fonctionnent de la même manière que les focus de défense magique. Toutefois, leurs dés ne servent qu'à la Protection (voir page 79). Pour lier un focus de protection, il faut dépenser (Puissance x 4) points de Karma.

DÉPENDANCE AUX FOCUS

Pour d'équilibrer un jeu dans lequel les focus prolifèrent et rendent les magiciens trop puissants, le meneur de jeu peut appliquer la règle de la dépendance.

Lorsqu'un magicien compte trop sur ses focus, ils se transforment en "béquilles" qui affaiblissent ses capacités, un peu comme ce qui nous arrive quand on ne fait pas d'exercice.

Dans un tour de combat, lorsqu'un magicien utilise une Puissance totale de focus supérieure à deux fois sa Magie, le joueur effectue un test de Magie contre un seuil de réussite égal à la moitié de la Puissance totale des focus actifs (arrondir à l'entier inférieur). S'il réussit le test, rien n'arrive. S'il le rate, il lui faut immédiatement procéder à un test de Perte de Magie (page 158 de SR3).

Un magicien qui perd de la Magie peut prendre un geas (page 31), mais ce doit être un geas de talisman lié à l'un des focus utilisés. Le point de Magie est alors irrémédiablement lié à ce focus. Le magicien ne peut user de sa magie comme s'il disposait encore du point que lorsque le focus est actif. Il est possible de se débarrasser de ce geas via l'initiation (page 57).

TABLE DE COÛT POUR LE PREMIER LIEN

Type de focus	Coût en points de Karma
Focus de fixation non réutilisable	2 x Puissance
Homuncule	3 x Puissance
Sort spécifique	3 x Puissance
Maintien	3 x Puissance
Esprit	4 x Puissance
Concentration	5 x Puissance
Fixation réutilisable	5 x Puissance
Catégorie de sorts	5 x Puissance
Défense magique	5 x Puissance
Protection	6 x Puissance
Pouvoir	7 x Puissance
Arme	8 x Puissance
Modificateurs	Réduction au coût
Telesma vierge	-2
Matériaux alchimiques	
Un matériau	-1
Deux matériaux	-2
Trois matériaux	-4
Orichalque (par unité)	-1
Par tranche de 2 succès au test d'Enchantement	-1

Gus le mage de la rue a une Magie de 6 et une tripotée de focus : deux focus de maintien (Puissance 4), un focus de pouvoir (4), un focus d'esprit (2) et un focus de Boule de Feu (3). Les focus de maintien sont en permanence actifs. Ses potes et lui ont un problème lors d'un run, et Gus active son focus d'esprit pour s'occuper d'un élémentaire hostile. En terme de Puissance, son total



de focus atteint 10 ($4 + 4 + 2$) – ce qui reste inférieur à deux fois sa Magie. Durant le même tour, Gus souhaite envoyer une boule de feu de la mort. Il met en branle ses focus de pouvoir et de sort, ce qui donne une Puissance totale de 17 (les 10 précédents + le focus de pouvoir 4 + le focus de sort 3). Le joueur effectue un test de Magie contre un seuil de réussite de 8 (17 divisé par 2, arrondi à l'entier inférieur). Il le rate et procède maintenant à un test de Perte de Magie. Si Gus perd un point de Magie et ne prend pas le geras de talisman pour compenser, il sera plus souvent soumis à des tests de dépendance risquant du même coup de perdre davantage de Magie.

ENCHANTEMENTS UNIQUES

Un magicien peut se servir de la compétence Enchantment pour créer un enchantement unique. Bien qu'il puisse s'agir d'un focus, d'un radical alchimique ou même d'un fétiche fait de certains matériaux bruts, un enchantement unique ne produit pas nécessairement des effets magiques directs. La meilleure utilisation possible d'un enchantement unique consiste à remplir les conditions d'une aventure. Les suggestions qui suivent ne représentent qu'une fraction des utilisations possibles d'un enchantement unique.

Un focus d'esprit peut être conçu pour invoquer un esprit libre particulier (voir *Les esprits libres*, page 113). Un enchantement unique créé à des fins similaires peut servir de piège (pour emprisonner un esprit, comme un génie dans une lampe à huile), mais aussi de reliquaire ou de statue où l'esprit peut survivre sans perdre de mana. Un esprit pourra même charger un mage de fabriquer un tel objet, codant alors son vrai nom dans la formule qu'il lui remettra.

Un enchantement unique peut exiger d'un magicien qu'il prépare quelque matériau alchimique pour vaincre une magie ancienne autrement invulnérable.

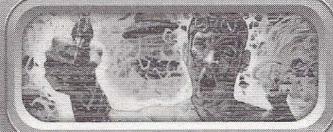
Un dragon qui accepte de rendre un service aux shadowrunners peut leur demander en retour de lui confectionner un focus inhabituel élaboré sur les bases d'une ancienne formule. Naturellement, la formule de cet enchantement unique sera certainement cachée dans une ruine oubliée, protégée par des hordes de monstres.

Un enchantement unique aura beau offrir aux personnages des pouvoirs d'une envergure cosmique lors d'une aventure, il se servira plus à rien une fois celle-ci terminée. Son pouvoir est unique! Peut-être a-t-il permis de transformer cet esprit toxique en guacamole au bon moment, les personnages ne possèdent pas pour autant un focus "transformateur d'esprits en guacamole". Sans doute ne fonctionne-t-il que lorsque les planètes sont dans un alignement particulier – ce qui se reproduira dans 127 ans.

Trouver, analyser ou élaborer des enchantements uniques ajoutera une dimension passionnante et stimulante aux aventures tournées vers la magie.

ANALYSER LES OBJETS MAGIQUES

Un personnage disposant des compétences Talismans ou Enchantment est capable d'analyser tout objet ou matériau magiques. Comme les magiciens le font très simplement (voir *Perception astrale*, page 170 de SR3), la technique d'analyse qui suit est



généralement employée par les talismaniques classiques.

Le meneur de jeu effectue un test secret de Talismans ou d'Enchantement, contre un seuil de réussite fourni par la table d'analyse magique. Si le personnage est capable de faire une analyse astrale du matériau, réduisez le seuil de réussite de 1 point. Divisez 24 heures par le nombre de succès pour déterminer le temps d'analyse. Si le test

rate, le personnage a perdu 24 heures et ne tire aucun renseignement de l'objet. S'il n'obtient que des 1, il réussit en plus à détruire l'objet. (Pour ce qui concerne la règle des 1, le meneur de jeu pourra trouver une autre alternative, surtout s'il ne souhaite pas que l'objet en question soit fichu.)

Une analyse réussie révèle au personnage la nature du matériau et son indice (s'il en a un). Elle lui permet également de faire la différence entre les matériaux raffinés convenablement récoltés (voir page 41) et les matériaux dénués de propriété magique. Davantage de succès permet de préciser à quoi servait le matériau, s'il s'agit d'un "fétiche de combat" ou d'un "matériau destiné à invoquer un élémentaire de l'Eau de Puissance 6".

CRÉATION D'UN SORT

Voici comment créer vos propres sorts. En termes de jeu, une formule de sort est ce que le personnage échafaude pour concevoir un nouveau sort. La création d'un sort est ce qu'il accomplit pour ajouter une nouvelle page à son grimoire.

Limites de la sorcellerie

Bien que les sorts aient des effets surprenants, la sorcellerie a ses limites dans le Sixième Monde. Certaines sont inhérentes à la nature de la magie. D'autres sont de simples conditions que les théoriciens magiques n'ont pas encore réussi à contourner.

Actuellement, la sorcellerie obéit aux limitations suivantes, qui constituent les grandes lignes qui ont été suivies pour créer les sorts de *Shadowrun*. Les joueurs et meneurs de jeu sont libres, d'un commun accord, de ne pas en tenir compte ou de les modifier, mais cela risque de déséquilibrer le jeu.

La sorcellerie est incapable d'affecter ce à quoi le magicien ou le personnage n'est pas magiquement lié. Dans le cas d'un sort qu'on lance, il s'agit du champ de vision : le contact visuel crée le lien magique entre le lanceur et la cible du sort. Pour ce qui concerne la sorcellerie rituelle, une représentation de la cible – ce qui en fait partie intégrante – peut créer un lien. Sans ce lien, la sorcellerie ne peut affecter la cible.

La sorcellerie est incapable d'altérer la structure du continuum espace/temps. Les sorts ne peuvent pas directement modifier les distances ou l'écoulement du temps. La téléportation et le voyage dans le temps constituent le Saint Graal des laboratoires de recherche et développement magiques du monde entier. Malgré tout, nul n'a réussi à contourner l'épineux problème de l'espace et du temps via la magie. Les sorts permettent d'accélérer ou de ralentir certains processus, comme les soins, réactions chimiques et déplacements, mais restent incapables d'altérer le temps ou l'espace.

La sorcellerie ne permet pas de prédire l'avenir avec certitude. Les sorts plongent leurs racines dans le même

TABLE D'ANALYSE MAGIQUE

Analyse magique	Seuil de réussite
Objet non magique	4
Matériaux brut raffiné	5
Matériel pour rituels ou fétiche	6
Radical alchimique	6
Focus	Puissance

présent que le lanceur. Ils ne peuvent lever le voile du temps et prédire l'avenir avec précision. Aucune technique fiable de prémonition à longue échéance n'existe. Les sorts conçus pour prédire l'avenir ne dévoilent que signes et indications au sujet d'événements probables, et à court terme uniquement. Plus l'avenir que l'on tente de prédire est lointain, moins les résultats sont fiables.

La sorcellerie ne permet pas d'invoquer ou de bannir des esprits. Ces facultés relèvent de l'art de l'invocation. En revanche, les sorts permettent de faire du mal aux esprits ou de créer des barrières qui les bloquent ou les contiennent.

La magie n'est pas intelligente. Le mana exécute simplement les ordres qu'on lui donne quand on le manipule via une compétence magique comme Sorcellerie. Les effets magiques ne prennent pas de décision indépendante.

FORMULES DE SORTS

Une formule de sort exprime la théorie symbolique d'un sort spécifique (page 179 de SR3). C'est toujours la même pour un sort donné, mais sa représentation diffère selon les traditions magiques. Une formule chamanique peut être une peinture, une ciselure, un ensemble de runes ou une besace de guérisseur. Une formule hermétique peut être un texte écrit ou un diagramme complexe composé de nombreux symboles et équations ésotériques. Les formules renferment les mêmes concepts mais les expriment de manière différente.

Inspiration

Avant de se lancer dans la création d'une formule, le personnage doit trouver l'inspiration. Il lui faut savoir ce qu'il attend exactement du sort et comment fonctionnera ce dernier.

Les personnages en quête d'une nouvelle formule de sort seront peut-être inspirés par les circonstances (ils recherchent un effet précis), quelque recherche (ils ont entendu parler d'un effet magique dans un document historique ou de fiction), leurs sentiments (aucun sort existant n'offre de vengeance parfaite contre un certain M. Johnson), etc.

Un personnage peut décomposer la formule d'un sort existant (c.-à-d. n'importe quel sort déjà publié dans un produit *Shadowrun*) - même si cela est illégal dans le monde de *Shadowrun*. Les travaux de référence existant ne publient pas de formules mais offrent des descriptions pratiques des énergies impliquées et de leurs effets. Un personnage qui dispose de telles descriptions est capable d'en comprendre assez pour saisir le concept d'une formule.

User de perception astrale sur quelqu'un qui lance un sort offre également des informations utiles pour décomposer le sort. Pour déchiffrer un sort en voyant un magicien le lancer, le personnage doit être doté de perception astrale et prêter toute son attention à la scène via une action simple exclusive. Effectuez un test de Perception Astrale contre la Puissance du sort. À l'occasion de ce test, la compétence de connaissances Création de Sorts est une compétence complémentaire. Si la durée du sort est instantanée (page 177 de SR3), appliquez un modificateur de +2 au seuil de réussite. Un succès suffit pour trouver l'inspiration et saisir la formule du sort.

Création

Éveillé ou Ordinaire, tout personnage qui possède la compétence de connaissances Création de Sorts, ou à défaut a compétence des environnements Magie ou Sorcellerie (+2 au seuil de réussite dans ces cas), est capable de concevoir une formule de sort. Même si les occultistes théoriques sont rares, ils existent. Tout comme les théoriciens en sciences physiques. Il leur est possible de façonner une formule de sort, mais ils ne peuvent personnellement mettre en pratique leurs théories.

Un chaman doit réaliser ses travaux de création dans une loge d'une Puissance au moins égale à sa compétence Création de Sorts (ou toute autre compétence). Un mage a besoin d'une bibliothèque de Sorcellerie dotée d'une Puissance au moins égale à sa compétence. Pour concevoir des sorts, la plupart des Ordinaires se servent de techniques hermétiques. Si l'indice de Puissance de la loge ou de la bibliothèque est inférieur à l'indice de la compétence employée, utilisez l'indice le plus bas – il est impossible de pratiquer son art sans instrument.

Un concepteur ne peut créer une formule dotée d'une Puissance plus élevée que sa compétence de connaissances Création de Sorts (ou la compétence par défaut) ou que l'indice de bibliothèque ou de loge.

Effectuez un test de Création en utilisant la compétence appropriée et les modificateurs précisés ci-dessous. Le seuil de réussite est égal à $2 \times$ la Puissance du sort + tout modificateur de drain (voir *Modificateurs de drain*, page 55) - (l'attribut de Magie du concepteur). Le temps de base pour créer une formule apparaît dans la table ci-dessous. Divisez-le par le nombre de succès obtenus au test de Création de Sorts. Si le test s'est soldé par un échec, la formule n'est pas au point et le concepteur doit abandonner son travail une fois la moitié du temps de base écoulé. Il est possible d'étaler le temps que l'on passe à créer une formule sans pénalité.

Modificateurs : Un personnage qui concocte une formule dans une bibliothèque ou loge chamanique dotée d'un indice supérieur à celui de sa compétence Création de Sorts reçoit 1 dé supplémentaire par tranche de 2 points de différence. Par exemple, un chaman doté de la compétence Sorcellerie à 5 qui travaille dans une loge d'indice 7 bénéficie de 1 dé supplémentaire pour son test de Création.

Avec un élémentaire aligné sur la catégorie du sort, un mage peut user d'un service d'assistance à l'étude (page 186 de SR3). En termes de dés supplémentaires, ajoutez la Puissance de l'élémentaire à la compétence du mage.

Les modificateurs totémiques (avantages et désavantages) affectent le chaman qui crée un sort. Par exemple, un chaman Rat bénéficie de 2 dés supplémentaires pour créer des sorts de détection et d'illusion mais perd 1 dé pour les sorts de combat.

Traduire une formule : La formule est directement liée à la tradition magique de son créateur. Pour traduire une formule existante d'une tradition à une autre, suivez la même procédure mais le seuil de réussite du test de Création est victime d'une pénalité de +2. Ce modificateur reflète l'effort supplémentaire requis pour compenser la dichotomie qui sépare les deux traditions.

TABLE DU TEMPS DE BASE DE CRÉATION DE SORTS

Niveau de drain*	Temps de base
Léger	6 jours
Moyen	18 jours
Grave	36 jours
Fatal	60 jours

* Utilisez le plus haut niveau de drain applicable pour les sorts dotés d'un code de drain variable.

Shetani souhaite créer son propre sort Éclair de Force 5. Sa compétence Création de Sorts à 5 et une bibliothèque de Sorcellerie à 8 lui donnent 6 dés pour le test de Création. Il décide d'invoquer un esprit pour l'aider à concevoir la formule. Comme il s'agit d'un sort de combat, il invoque un élémentaire du Feu de Puissance 4 qui va le seconder grâce à son pouvoir assistance à l'étude; cela lui fait donc 10 dés. Le seuil de réussite est égal à deux fois la Puissance du sort ($2 \times 5 = 10$), plus le modificateur de drain

(+1 pour ce qui concerne l'Éclair de Force), moins son indice de Magie (6). Le total s'élève donc à 5. Comme le sort dispose d'un code de drain variable, on utilise le Fatal (le plus élevé possible) pour déterminer le temps de base de création du sort, qui s'élève à 60 jours. Le joueur effectue son jet et obtient 2 succès. Il lui faudra donc 30 jours à Shetani pour concevoir le sort.

Utilisation de la formule

Dès que le personnage a la formule, il peut s'en servir pour apprendre le sort, la vendre ou la mettre dans le domaine public. Acheter ou vendre un sort en toute légalité nécessite de nombreuses formalités et contrats exigeant la possession d'un numéro de SIN valide. Du coup, la plupart des shadowrunners négocient les formules de sorts au marché noir.

Une formule doit être copiée sur un disque dur ou être 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 de l'objet formule, mais le meneur de jeu pourra décider qu'une image digitalisée ou un hologramme remplace une peinture ou une mosaïque.

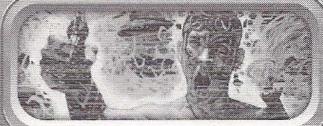
Pour déterminer la taille d'une formule sous format électronique, reportez-vous à la table des tailles de programmes, page 221 de SR3. Utilisez un multiplicateur de 2; l'indice de Programme est égal à la Puissance du sort.

Augmenter la Puissance : Un personnage ne peut qu'apprendre un sort d'une Puissance inférieure ou égale à celle de la formule. Pour donner un coup de fouet à une formule pour augmenter sa Puissance, faites le test de Création comme s'il s'agissait d'un nouveau sort, mais appliquez un modificateur de -2 au seuil de réussite et réduisez le temps de base de moitié.

INVENTION DE NOUVEAUX SORTS

Créer un sort relève de l'art comme des mathématiques. Certains de ses éléments offrent une multitude de possibilités au concepteur, alors que d'autres ne lui laissent qu'une marge plutôt mince. Comme on ne peut réduire la création d'un sort à une simple série de chiffres, les règles qui suivent ne sont que des conseils destinés à évaluer son échelle, ses effets, etc. La procédure décrite dans cette partie permet aux joueurs de créer des sorts qui respectent l'équilibre du jeu et la liberté de créativité.

Lorsque le personnage crée un sort, tous les choix qu'il fait risquent d'avoir une incidence sur les autres éléments de sort. Pour obtenir un résultat qui ne laisse pas trop à désirer, les joueurs et le meneur de jeu doivent se familiariser avec



toutes les informations qui suivent. Ainsi, les joueurs ne seront pas en proie à la déception et n'auront pas à tout recommander s'ils croisent le chemin d'une limitation imprévue. Avant de créer un sort, les joueurs ont également tout intérêt à revoir la partie *Limites de la sorcellerie*, page 47. Quant au meneur de jeu, il devra regarder de près tout nouveau sort avant de l'autoriser dans le jeu.

Une fois le sort créé, le personnage qui l'a inventé doit définir la formule (voir *Formules de sorts*, page 47). Si le meneur de jeu est le concepteur du sort, celui-ci est automatiquement disponible, que ce soit publiquement ou juste pour le personnage non joueur qui l'a inventé. Les personnages joueurs peuvent tenter d'apprendre un tel sort en suivant les règles normales.

Étapes de la création d'un sort

Pour inventer un sort, suivez les étapes décrites ci-dessous dans l'ordre donné.

1. Choisir l'effet désiré et la catégorie du sort.
2. Choisir le type.
3. Choisir la portée.
4. Choisir le seuil de réussite.
5. Choisir la durée.
6. Choisir la Puissance.
7. Choisir l'attribut de résistance au sort.
8. Déterminer si le sort à une zone d'effets.
9. Choisir des effets élémentaires si opportuns.
10. Calculer le code de drain.

Catégorie du sort

Il faut d'abord déterminer à laquelle des cinq catégories le sort appartient: combat, détection, guérison, illusion ou manipulation. S'il soigne des dégâts, c'est un sort de soins; s'il est meurtrier, c'est un sort de combat, etc. Néanmoins, comme la façon d'agir est parfois bien éloignée des effets, cette classification est parfois délicate. Par exemple, un sort censé tuer la cible (projection d'une pierre à la vitesse d'une balle) dont les effets relèvent de la manipulation (ramasser et projeter la pierre par magie) chevauche deux catégories. Le meneur de jeu a le dernier mot quant à la catégorie du sort. Sachez que la manière détermine généralement la catégorie.

Type de sort

Les sorts sont de deux types, mana ou physiques (page 177 de SR3).

Les sorts mana affectent l'esprit de la cible ou les énergies magiques. Comme ils n'ont pas besoin d'affecter d'objets physiques, ils provoquent un drain moindre. Un sort mana d'illusion trompera un garde de corps mais n'aura aucun effet si celui-ci observe les personnages via un système de caméras en circuit fermé. Les sorts mana affectent les êtres vivants modifiés par cybernétique car l'Essence a servi à payer le cyberware qui fait donc partie intégrante de leur système organique.

Quelle que soit la quantité de cyberware qui équipe un personnage, les pensées et émotions métahumaines ne sont pas frappées de cybernétique. Un cerveau a beau être truffé de suffisamment de matériel pour monter une station radio, l'esprit n'est que pur pensées et donc sur la même longueur d'onde que les sorts mana.

Un sort mana d'illusion trompera les yeux cybernétiques d'un personnage car il prendra effet dans son esprit. Si un interfacé est en vue, le sort l'affectera et l'illusion mana fonctionnera.

Les sorts physiques affectent la forme matérielle de la cible et fonctionnent sur tout ce qui n'est pas vivant. Ils sont inopérants dans l'espace astral.

Un sort physique peut prendre pour cible du cyberware comme dans le cas d'un sort Augmenter (Attribut Cyber).

Un sort mana d'illusion peut prendre pour cible un interfacé se servant des senseurs d'un drone ou d'un véhicule car l'individu et ses outils sont deux choses distinctes. Seul un sort physique peut directement affecter des senseurs.

Portée

Il existe deux types de portée: le contact et le champ de vision. La portée du sort affecte le code de drain (voir *Code de drain*, page 52).

Contact: Le lanceur doit toucher la cible pour que le sort l'affecte. Si la cible n'est pas consentante, il est soumis à un test de Combat au Contact (page 121 de SR3). Le seuil de réussite est diminué de 1 puisqu'il n'a qu'à toucher la cible, pas à la frapper. Par exemple, si le lanceur rate la cible mais qu'elle contre-attaque et le touche, le contact est établi. On ne peut combiner un sort de contact et une attaque à mains nues censée infliger des dégâts.

Champ de vision (CDV): Le sort peut prendre pour cible tout ce que le magicien voit ou perçoit. (Voir Détermination des cibles, page 180 de SR3.)

Seuil de réussite

Le type de sort et autres conditions déterminent le seuil de réussite de base du test de Sorcellerie.

Général/combat: Pour un sort mana, le seuil de réussite est égal à la Volonté de la cible.

- Pour un sort physique, le seuil de réussite est égal à la Constitution de la cible (ou la Résistance d'un objet inanimé; voir page 181 de SR3).
- Si le sort affecte la magie, le seuil de réussite est égal à la Puissance de la cible.
- Si le sort affecte un objet inanimé, le seuil de réussite est déterminé par la table de Résistance des objets (page 181 de SR3). Les véhicules y ajoutent leur Structure et la moitié de leur Blindage (voir page 149 de SR3).

Détection: Pour un sort de détection qui affecte l'esprit de la cible, le seuil de réussite est égal à la Volonté de la cible.

- Pour un sort de détection qui crée un nouveau sens directionnel (comme la vue), le seuil de réussite est égal à 6.
- Pour un sort de détection qui crée une nouvelle impression de zone, reportez-vous à la table de réussite des sorts de détection (page 191 de SR3).
- Pour un sort de détection qui crée ni un sens ni directionnel ni de zone, le seuil de réussite est de 4.

Guérison: Pour un sort neutralisant un effet, comme une maladie ou une toxine, le seuil de réussite est égal à la Puissance, à la Force ou à une autre valeur correspondante.

- Pour un sort mana de guérison affectant les processus corporels, le seuil de réussite est de 4.
- Pour un sort qui profite à un attribut, le seuil de réussite est égal à l'indice de cet attribut.
- Pour un sort qui pénalise un attribut, le seuil de réussite est égal à 10 moins l'Essence de la cible.
- Pour un sort affectant les rouages internes du corps, le seuil de réussite est égal à 10 moins l'Essence de la cible.

Illusion: Pour un sort physique d'illusion, le seuil de réussite est égal à l'intelligence de la cible.

- Pour un sort mana d'illusion, le seuil de réussite est égal à la Volonté de la cible.
- Pour un sort d'illusion indirect, le seuil de réussite est égal à 4.

Manipulation: Pour un sort de manipulations de contrôle, le seuil de réussite est égal à la Volonté de la cible.

- Pour un sort de manipulations élémentaires, le seuil de réussite est de 4.
- Pour un sort de manipulations de transformation ou télékinésiques, le seuil de réussite est de 4, sauf si le sort implique la création d'une barrière ou une manipulation subtile, auquel cas il est de 6.

Durée

Comme précisé à la page 177 de SR3, il existe trois durées de sorts.

Les sorts **instantanés** prennent effet et s'achèvent au cours de la même action. Leurs effets sont parfois durables, mais le sort lui-même ne dure qu'un instant. Tous les sorts de combat sont instantanés. C'est aussi le cas de la plupart des sorts infligeant des dommages.

Les sorts **maintenus** durent aussi longtemps que le lanceur les maintient et leurs effets disparaissent généralement au terme du sort. Tout sort impliquant la perception, la recherche, l'analyse, la défense, la transformation ou autres changements apportés au monde ou à la façon de le percevoir devraient avoir une durée maintenue.

Les sorts **permanents** doivent être maintenus pendant un certain temps, après quoi leurs effets sont définitifs. Les sorts permanents sont rares. Ceux qui soignent ou traitent les blessures, les maladies ou les effets de la drogue et du poison sont de bons exemples car ils font revenir la cible à son état naturel. Les transformations mineures qui purifient ou produisent des composants naturels de provenance organique font également de bons sorts permanents – par exemple un sort de création de pourriture.

Les sorts cosmétiques permettant de maquiller, coiffer ou habiller un personnage, ou même retoucher l'aspect extérieur d'un objet, peuvent être maintenus ou permanents. En règle générale, si le sort confère quelque bonus (autre que reconstruit), les effets ne doivent pas être permanents. Dès qu'il s'agit de créer la version permanente d'un sort, le meneur de jeu a le dernier mot.

Le temps de base du maintien d'un sort permanent dépend de son niveau de drain, comme précisé sur la table de temps de base des sorts permanents. Si le sort n'est pas maintenu pendant toute la durée requise, il ne devient pas permanent et ses effets sont perdus.

Grâce à un test de Sorcellerie réussi, le lanceur est capable de réduire le temps de base nécessaire pour rendre un sort permanent. Ces succès n'affectent en rien les effets du sort. Divisez le temps de base par le nombre de succès pour déterminer la durée de maintien nécessaire.

Puissance

Le concepteur choisit tout simplement la Puissance maximale du sort. La Puissance de la formule ne peut être supérieure à la compétence de connaissances Crédit de Sorts (ou à la compétence de connaissances choisie par défaut) du concepteur ou à l'indice de la bibliothèque/loge, selon le plus bas des deux.

La Puissance limite souvent les bonus que confère un sort. En règle générale, un sort n'offrira pas de bonus supérieur à sa Puissance.

TABLE DE TEMPS DE BASE
DES SORTS PERMANENTS

Niveau de drain	Temps de base
Léger	5 tours
Moyen	10 tours
Grave	15 tours
Fatal	20 tours

Test de Résistance au sort

Un sort qui affecte une cible contre son gré rencontre une résistance. En termes de jeu, la cible est soumise à un test de Résistance au sort via l'attribut visé ou un attribut approprié choisi par le concepteur (généralement Constitution ou Volonté). Si le sort exige de la cible qu'elle s'y prête de bon gré, toute tentative de sa part pour lui résister le fera échouer. Quant aux sorts de détection et d'illusion, les cibles non consentantes (qui ne sont pas conscientes du sort) résistent toujours. Les objets inanimés (dont les véhicules) n'effectuent pas de test de Résistance au sort.

Niveau de seuil: Les sorts de manipulation qui infligent des dégâts et/ou altèrent le corps ou l'esprit de la cible sont dotés d'un Niveau de seuil. Il s'agit du nombre de succès nécessaires au bon fonctionnement du sort. Il est généralement égal à la moitié de la Volonté pour les sorts mana et à la moitié de la Constitution ou de l'indice de Barrière pour les sorts physiques (arrondir à l'entier inférieur). On compare au Niveau de seuil le nombre de succès dont dispose encore le lanceur une fois le test de Résistance au sort effectué. S'il est supérieur ou égal au niveau de seuil, le sort réussit. Autrement, il échoue.

Sorts de manipulations à distance: Les sorts de manipulations élémentaires et certains sorts de manipulations télékinésiques n'affectent pas directement la cible. Ils créent quelque chose que le lanceur "projette". Ces sorts n'ont pas de Niveau de seuil.

Zone d'effet

En général, les sorts n'affectent qu'une cible. Certains disposent d'une zone d'effet et touchent donc toutes les cibles valables s'y trouvant. Les sorts à zone d'effet sont inopérants sur les individus qu'on ne voit pas, même s'ils se trouvent dans le périmètre où le sort prend effet. D'un autre côté, le magicien ne peut pas décider de mettre de côté un individu situé dans la zone d'effet, y compris lui-même. La zone d'effet peut être centrée n'importe où dans le champ de vision du lanceur et son rayon est égal à sa Magie en mètres. Les sorts à zone d'effet agrandie (voir page 56) ont un rayon égal à leur Magie x 10 mètres. Les lanceurs de sorts peuvent réduire une zone d'effet en sacrifiant des dés de sorcellerie (page 180 de SR3).

Les sorts de guérison n'ont pas de zone d'effet car ils s'attachent à un système organique précis.

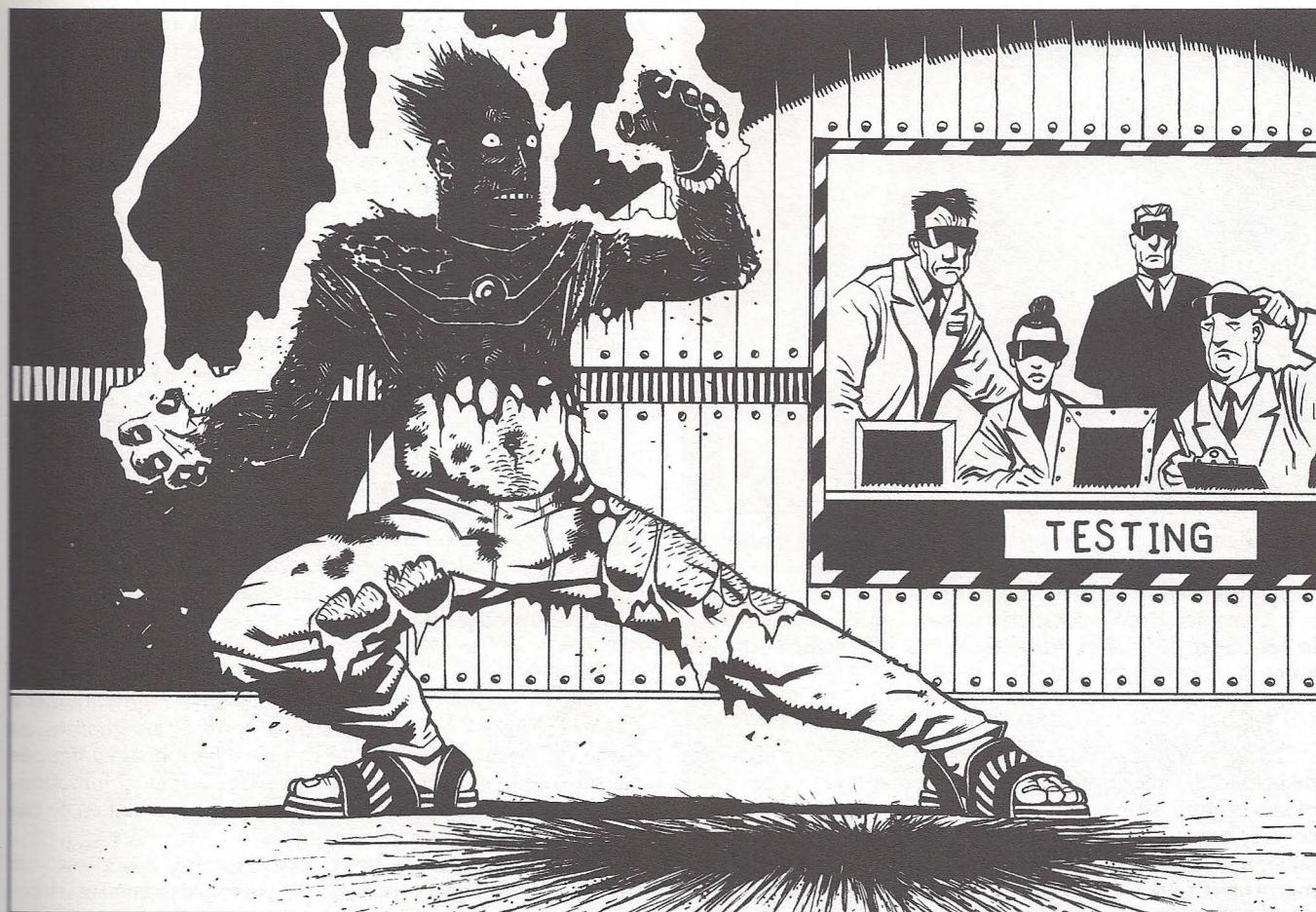
Si un sort à zone d'effet d'illusion ou de manipulation est maintenu, il est possible de changer la zone affectée via une action complexe tant qu'elle reste dans le champ de vision. Les personnages qui sortent de la zone d'effet ne sont plus affectés par le sort. Ceux qui se trouvent dans la zone sont soumis à un test de Résistance au sort classique.

Quant aux sorts de détection qui confèrent un nouveau sens au sujet, leur zone d'effet est celle du sens en question (généralement un rayon de Magie x Puissance mètres). Les sorts de détection à zone agrandie ont un rayon de Magie x Puissance x 10 mètres.

Comme ils ne dépendent pas du champ de vision, les sorts de manipulations élémentaires affectent toutes les cibles situées dans la zone d'effet (voir page 181 de SR3).

Effets élémentaires

Pour infliger des dégâts, les sorts de manipulations élémentaires exploitent les éléments de la nature. Le code de dégâts du sort détermine les premiers dommages infligés. Ils produisent



également des effets élémentaires secondaires qui affectent parfois l'environnement ou causent plus de dégâts encore.

Le meneur de jeu doit déterminer les effets secondaires adéquats selon le sort et la situation. Par exemple, une Boule de Feu lancera un incendie, fera exploser les munitions, mettra le feu à des réservoirs d'essence et brûlera armures comme vêtements dans toute la zone d'effet. Un Flot Acide transformera tous les matériaux environnants en une boue fumante.

Une fois les dégâts initiaux appliqués, si un individu reste dans la zone et qu'il est vulnérable aux effets secondaires, lancez 2D6 pour déterminer les conséquences du sort sur les cibles inanimées. Si le sort affiche un niveau de dégâts Fatal, le résultat doit être supérieur ou égal à l'indice de Résistance des objets de la cible (page 181 de SR3). Si le niveau de dégâts est Grave, ajoutez 2 à la Résistance des objets. Si le sort inflige des dégâts Moyens, ajoutez 4 à la Résistance des objets. Un sort élémentaire qui inflige des dégâts Légers ne provoque pas d'effets secondaires.

Acide

Dégâts initiaux: Un individu équipé d'une armure complète traitée pour résister aux dégâts toxiques (comme une combinaison de pompiers) ne subit pas de dégâts. L'acide crée un épais nuage de fumées suffocantes : ajoutez 4 au seuil de réussite de tous ceux qui se trouvent dans la zone d'effet (doublez la zone d'effet du sort pour simuler la taille du nuage de fumées) pour le reste du tour. La zone affectée devient un terrain traître pour le reste du tour.

Effets secondaires: Tout ce qui est frappé par un acide encourt le risque de fondre, ou au moins d'être piqué et brûlé. Les pneus de véhicules sont à plat. Les valeurs d'impact et

balistique des armures sont réduites de 1 car elles brûlent et fondent. Si l'attaque acide est Fatale, même les armes finissent au rebut.

Eau

Dégâts initiaux: L'eau inflige des dégâts Étourdissants. Les personnages frappés par l'eau encaissent une attaque semblable à celle des armes commotionnant (page 124 de SR3). Le niveau de dégâts de l'eau augmente d'1 niveau contre les élémentaires du feu et les salamandres. Les installations électriques exposées court-circuitent. Pour le reste du tour, la zone affectée devient un terrain traître.

Effets secondaires: L'eau présente le risque de court-circuiter les appareils électriques et électroniques comme les visées lasers, les interfaces d'armes et les moteurs de véhicules, mais pas le cyberware.

Feu

Dégâts initiaux: Les dégâts du feu augmentent d'1 niveau contre les élémentaires de l'eau et les ondines.

Effets secondaires: Le feu présente le risque de se répandre aux matériaux inflammables. Pour ce qui concerne les matériaux très inflammables (essence, bois sec, papier, explosifs et munitions), ajoutez -1 à la Résistance de l'objet. Si des vêtements prennent feu, le porteur subit des dégâts à la fin de chaque tour, et ce jusqu'à ce les flammes soient éteintes. Les dégâts s'élèvent à 6M à la fin du premier tour de combat où il prend feu. Ensuite, augmentez la puissance des dégâts de 2 par tour.

Considérez les munitions, grenades, etc. qui explosent comme autant d'armes qui touchent. L'armure n'est d'aucune



utilité dans ce cas. La Réserve de Combat permet de résister aux dégâts car la cible roussie essaye de repousser les matériaux qui explosent.

L'essence des véhicules peut aussi exploser. Ajoutez 2 à la Résistance des objets du véhicule, sauf si l'essence est à l'air libre.

Foudre

Dégâts initiaux: Chaleur et impact constituent les effets de la foudre. Un personnage portant une armure ou des vêtements isolés n'est pas affecté. Un personnage qui n'est pas en contact avec le sol (en lévitation par exemple) échappera certainement aux effets du sort. Les dégâts de la foudre augmentent d'1 niveau contre les élémentaires de l'air et les sylphes car elles les ionisent et les dispersent. Les personnages frappés par la foudre encaissent une attaque semblable à celle des armes commotionnant (page 124 de SR3).

Effets secondaires: La foudre peut court-circuiter les équipements électriques. Dans ce cas modifiez la Résistance des objets de -1. Elle peut détruire les armes à feu en métal et faire exploser leurs munitions. Les moteurs des véhicules risquent aussi de griller et l'essence de prendre feu. Ajoutez 2 à la Résistance des objets du véhicule, sauf si l'essence est à l'air libre.

Fumée

Dégâts initiaux: La fumée inflige des dégâts étourdisants, mais une inhalation continue risque de dépasser le Moniteur de Condition et de causer des dégâts physiques une fois la cible évanouie.

Effets secondaires: Une fumée épaisse limite le champ de vision, imposant un modificateur de +4 à la visibilité pour le reste du tour.

Glace

Dégâts initiaux: Les dégâts de la glace augmentent d'1 niveau contre les élémentaires du feu et de l'eau, les salamandres et les ondines. Quiconque dispose d'une armure ou de vêtements chauds ne subit aucun dégât. La zone affectée par la glace devient un terrain traître jusqu'à la fin du tour.

Effets secondaires: Tout véhicule en mouvement est immédiatement soumis à un test d'Accident. Il est aussi possible qu'il cale. Les liquides risquent de geler. Les plantes ordinaires gélent et meurent sur-le-champ.

Lumière

Dégâts initiaux: En raison de l'extraordinaire luminosité, toutes les cibles sont victimes de la pénalité de lumière

aveuglante (page 111 de SR3) pendant 1 tour de combat après l'attaque. Les créatures frappées d'une allergie ou d'une vulnérabilité au soleil risquent de subir des dégâts supplémentaires.

Effets secondaires: Le rayon de lumière peut mettre le feu aux matériaux inflammables et son éclat intense risque de surcharger les scanners optiques.

Métal

Dégâts initiaux: Les créatures frappées d'une allergie ou d'une vulnérabilité au fer subissent des dégâts supplémentaires.

Effets secondaires: La mitraille risque de déchiqueter les cibles qui ne sont pas protégées et diminue la valeur des armures de 1. Les fragments peuvent semer la panique parmi certains senseurs et scanners.

Sable

Dégâts initiaux: Le sable induit pleurs et dégâts abrasifs. Ses dégâts augmentent d'1 niveau contre les élémentaires de l'air et les sylphes car il les étouffe.

Effets secondaires: Le sable risque d'enrayer ou d'endommager les machines et les armes qui ne sont pas convenablement protégées.

Souffle

Dégâts initiaux: Les dégâts d'un souffle augmentent d'1 niveau contre les élémentaires de la terre et les gnomes en raison de l'impact soudain de l'air. Les personnages frappés par un souffle sont sujets aux règles des armes commotionnant (page 124 de SR3), la Puissance du sort prenant en ce cas la place de la Force de l'attaquant.

Effets secondaires: Verre cassé, plâtre brisé, etc. Le souffle risque d'endommager gravement les murs et structures non renforcés.

Code de drain

Le code de drain varie suivant les particularités de chaque sort. Il est constitué de deux éléments : une Puissance et un niveau de drain.

La Puissance du drain de base, qui est le seuil de réussite du test de Résistance au drain du lanceur, est égale à la moitié de la Puissance du sort arrondie à l'entier inférieur. Le type du sort modifie parfois ce seuil. Voir la table des modificateurs de drain, page 56.

Le niveau de drain est basé sur la nature du sort et peut être modifié par le type du sort. Si les modificateurs font passer le niveau de drain à Fatal, tout autre modificateur de drain augmente la Puissance du drain de +2. Les modificateurs ne sauraient réduire le niveau de drain en dessous de Léger.

TABLE DU DRAIN DES SORTS DE COMBAT

Niveau de dégâts	Niveau de drain de base
L	L
M	M
G	G
F	F

Modificateurs de drain

Puissance: sort physique, cible restreinte, dégâts étourdisants

Niveau: sort à zone d'effet, contact, cible très restreinte



EXEMPLES DE CODES DE DRAIN

Pour chacun des sorts suivants qui apparaissent dans SR3, nous expliquons le calcul du code de drain en utilisant les règles de création des sorts. Référez-vous à ces exemples pour concevoir de nouveaux sorts.

Les sorts de combat

Éclair Mana est un sort mana qui inflige des dégâts physiques dans le champ de vision. Nul autre modificateur n'est applicable. Son code de drain est donc égal à son niveau de dégâts.

Éclair de Force est semblable à Éclair Mana, sauf qu'il s'agit d'un sort physique, ce qui modifie de +1 la Puissance du drain. Son code de drain est donc de +1 (niveau de dégâts).

Boule Étourdissante est un sort mana. Elle inflige des dégâts Étourdisants (Puissance du drain -1). C'est aussi un sort à zone d'effet (niveau de drain +1), ce qui lui donne un code de drain de -1 (niveau de dégâts +1).

Les sorts de détection

Détecter la vie est le plus simple des sorts de détection. Il s'agit d'un sort mana qui détecte la présence ou l'absence de vie à portée des sens (niveau de drain de base Léger). C'est un sort de détection (Puissance du drain -1) qui œuvre dans toutes les directions (sort à zone d'effet, niveau de drain +1). En outre, il est maintenu (Puissance du drain -1) et, à l'instar de la plupart des sorts de détection, sa portée relève du contact (niveau de drain -1). Les modificateurs s'annulent les uns les autres, ce qui donne au final un code de drain (L).

Analyser Objet est un sort physique (Puissance du drain +1) car il analyse les objets non vivants (niveau de drain de base Grave). Il reçoit les modificateurs de sort de détection (Puissance du drain -1), de sort de maintien (Puissance du drain +1) et de portée au contact (niveau de drain -1). Cela donne au sort un code de drain de +1 (M).

Clairvoyance offre une vue améliorée (niveau de drain de base Grave). C'est un sort de détection (Puissance du drain -1), maintenu (Puissance du drain +1), dont la portée est le contact (niveau de drain -1). Cela donne un code de drain final de (M).

Sonde Mentale confère un sens nouveau (télépathie, niveau de drain de base Fatal). Il reçoit les modificateurs de sort de détection, de sort maintenu et de portée au contact, pour un code de drain final de (G).

Les sorts de guérison

À l'exception des sorts nocifs, tous les sorts de guérison de SR3 relèvent du contact et exigent de la cible qu'elle soit consentante (sauf mention contraire).

Soins est un sort mana qui guérit les dégâts. Son drain est donc égal au niveau de dégâts soignés. Les modificateurs de contact et de cible consentante sont automatiques pour les sorts de guérison. En outre, pas besoin de modificateur de permanence car le sort rend à la cible sa santé normale.

Traitements dispose des mêmes modificateurs que Soins, sauf qu'il a en plus le modificateur de cible restreint (Puissance du drain -1, ne fonctionne que sur un sujet blessé dans l'heure passée).

Hibernation est un peu délicat car on ne lui trouve pas de drain de base. En jetant un œil au drain de base des sorts de manipulation, on peut voir Hibernation comme un changement physique mineur, ce qui donne un drain de base Moyen. Il faut une cible consentante (pas de modificateur pour les sorts de guérison) et il est maintenu (Puissance du drain +1), ce qui donne un code de drain final de +1 (M).

Augmenter Attribut est un sort mana qui accroît un attribut, ce qui lui donne un niveau de drain de base Moyen. La cible doit être consentante (pas de modificateur), il est

maintenu (Puissance du drain +1) et se lance au contact (pas de modificateur pour un sort de guérison), ce qui donne un code de drain final de +1 (M). **Augmenter Attribut Cyber** est un sort physique (Puissance du drain +1) car il affecte des attributs améliorés par du cyberware, aussi son code de drain est-il de +2 (M).

Résistance à la Douleur a un niveau de drain égal au niveau de dégâts affecté. Comme Résistance à la douleur n'affecte que les symptômes (Puissance du drain -2), son code de drain est -2 (niveaux de dégâts)

Les sorts d'illusion

Divertissement est une illusion n'affectant qu'un sens (niveau de drain de base Léger). C'est un sort maintenu (Puissance du drain +1) et il a une zone d'effet de (niveau de drain +1), mais c'est un sort d'illusion (Puissance du drain -1) qui n'agit que sur des cibles consentantes (niveau de drain -1) pour un code de drain final (L). **Divertissement Tridi** est un sort physique, aussi son code de drain est-il de +1 (L).

Invisibilité est une illusion indirecte qui n'affecte qu'un sens (niveau de drain de base M). C'est un sort maintenu (Puissance du drain +1), mais c'est également une illusion (Puissance du drain -1), aussi les modificateurs s'annulent-ils pour un code de drain final (M). **Invisibilité Étendue** est un sort physique, ce qui pousse le code de drain à +1 (M).

Masque est une illusion indirecte mineure affectant plusieurs sens (niveau de drain de base M). C'est un sort maintenu (Puissance du drain +1) mais c'est aussi une illusion (Puissance du drain -1), pour un code final (M). **Masque Physique** est un sort physique (Puissance du drain +1) et présente donc un code de drain de +1 (M).

Apparition est une illusion indirecte majeure affectant plusieurs sens (niveau de drain de base G). C'est un sort maintenu (Puissance du drain +1), c'est une illusion (Puissance du drain -1) et sa zone d'effet est de (niveau de drain +1), pour un code de drain final (F). **Apparition Tridi**, la version physique (Puissance du drain +1), a un code de drain de +1 (F).

Les sorts de manipulation

Les manipulations tombent certainement dans la catégorie des sorts les plus compliqués.

Contrôle des Pensées provoque un changement mental majeur (niveau de drain de base G). C'est un sort mana (pas de modificateur) maintenu (Puissance du drain +1). Comme il entraîne une transformation, il dispose d'un Niveau de seuil, égal à la moitié de la Volonté de la cible. Aucun autre modificateur ne s'applique, aussi le sort dispose-t-il d'un code de drain de +1 (G).

Lance-Flammes inflige des dégâts, aussi son drain de base est-il égal à son niveau de dégâts. À l'instar de toutes les manipulations élémentaires, c'est un sort physique (Puissance du drain +1). Il dispose également du modificateur d'effet élémentaire (niveau de drain +1). Le code de drain final est donc de +1 (niveau de dégâts +1).

Boule de Feu, la version de zone, à un code de drain de +1 (niveau de dégâts +2).

Barrière Astrale crée un changement majeur de l'environnement (niveau de drain de base M). C'est un sort maintenu (Puissance du drain +1) et de zone (niveau de drain +1), ce qui donne un code de drain de +1 (G). **Barrière Physique** est un sort physique, dont le code de drain est de +2 (G).

Pétrification provoque un changement physique majeur (niveau de drain de base G). C'est un sort physique (Puissance du drain +1) et maintenu (Puissance du drain +1) qui n'affecte que les tissus vivants (cible restreinte, Puissance du drain -1), ce qui donne un code de drain de +1 (G). Comme ce sort provoque un changement métabolique majeur, il dispose d'un Niveau de seuil égal à la moitié de la Constitution.



Sorts de combat: Le niveau de drain d'un sort de combat varie selon le niveau de dégâts de base choisi pour le sort quand on le lance. Si le sort dispose d'un niveau de dégâts fixe (le sort Toucher de la Mort par exemple), utilisez-le pour déterminer le niveau de drain de base. Par exemple, un sort de combat qui inflige des dégâts Moyens a un niveau de drain Moyen.

Sorts de détection: Le niveau de drain de base d'un sort de détection dépend de ce que l'on souhaite détecter et de la quantité d'informations fournie. Les sorts de détection peuvent déceler la présence ou l'absence d'une qualité; par exemple, Détecter la Vie signale la présence d'êtres vivants. Les sorts de détection permettent aussi d'analyser une cible en offrant au lanceur du sort plus de renseignements. Par exemple, Détecter des Ennemis révèle les intentions hostiles d'un être vivant. Plus le sort donne d'informations, plus son niveau de drain est élevé.

Les sorts mana de détection ne permettent de détecter et d'analyser que les sujets vivants ou magiques. Seul un sort de détection physique permet de détecter les sujets non vivants.

Le *sujet* d'un sort de détection est le personnage sur lequel on lance le sort. Il profite des avantages que confère le sort (un nouveau sens par exemple). Le sujet doit être consentant ou le sort ne fonctionne pas.

La *cible* est tout ce que le sujet tente de détecter via son nouveau sens. Quiconque n'est pas la cible consentante d'un sort de détection a le droit d'y résister normalement.

Le sens offert au sujet est généralement directionnel; comme la vue, on ne peut l'utiliser que dans une direction (sur une cible) à la fois. Les sorts de détection disposant du modificateur "sens de zone" (page 56) offrent un sens qui s'étend dans toutes les directions à la fois. La portée du sens (qu'il soit directionnel ou de zone) est de Puissance x Magie mètres. Le modificateur "sens étendu" (page 56) étend cette portée à (Magie x Puissance x 10) mètres.

Les bonus conférés par un sort de détection ne dépassent jamais la Puissance du sort.

TABLE DU DRAIN DES SORTS DE DÉTECTION

Type du sort	Niveau de drain de base
Déetecte une cible vivante ou magique	L
Analyse une cible vivante ou magique	M
Déetecte une cible non vivante	M
Analyse une cible non vivante	G
Améliore un sens existant	G
Confère un nouveau sens (sonar, télépathie, etc.)	F
Emprunte un sens	F

Modificateurs de drain

Puissance: sort de détection, sort physique, cible restreinte, sort maintenu

Niveau: sens de zone, lanceur uniquement, sens étendu, contact, cible très restreinte, cible consentante

Sorts de guérison: La plupart des sorts de guérison sont de nature curative; ils soignent les dégâts, traitent les maladies et neutralisent les toxines. Le niveau de drain des sorts curatifs est variable, égal au niveau de dégâts du mal que le sort soigne.

Le drain des sorts de guérison qui provoquent des afflictions est basé sur ce qu'ils font à la cible. Par exemple, un sort qui provoque une maladie Grave a un niveau de drain Grave.

Les sorts qui affectent les attributs, de manière positive ou négative, ont un niveau de drain de base Moyen. Chaque tranche de 2 succès augmente ou réduit l'attribut affecté de 1 point, jusqu'à concurrence de la Puissance du sort.

Le code de drain des sorts de guérison inclut les modificateurs de contact et de cible consentante (voir page 56). Les sorts de guérison qui ont pour portée le champ de vision (CDV) imposent un modificateur au niveau de drain de +1 (voir Portée CDV, page 56). Les sorts de guérison nocifs infligent un modificateur de +1 au niveau de drain et il est possible d'y résister (voir Nocif, page 56).

Un sort de guérison permanent n'est pas assorti du modificateur de +1 niveau de drain dû à la permanence s'il rend à la cible sa santé normale. Dans tous les autres cas, le modificateur est applicable.

TABLE DU DRAIN DES SORTS DE GUÉRISON

Type de sort	Niveau de drain de base
Soigne ou guérit une maladie	Niveau de dégâts
Provoque une affliction	Niveau de dégâts
Affecte un attribut	M

Modificateurs de drain

Puissance: sort physique, cible restreinte, sort maintenu, symptômes uniquement

Niveau: initiative affectée, lanceur uniquement, nocif, portée CDV, sort permanent, cible très restreinte

Sorts d'illusion: Les illusions dirigées sont lancées sur des cibles, affectant alors leur esprit ou leurs sens. Seules les illusions physiques dirigées peuvent affecter les outils de détection technologiques. Le niveau de drain de base des sorts d'illusion dirigés est basé sur les sens affectés par l'illusion et sa crédibilité globale.

Les illusions indirectes sont lancées sur un individu ou une zone. Quiconque voit cet individu ou cette zone devient une cible du sort. Le niveau de drain de base des sorts d'illusions indirectes est basé sur l'ampleur du changement qu'ils tentent de provoquer.

Les illusions n'infligent jamais, de façon directe, de dégâts permanents à leur cible. Cela dit, il leur est possible de la pousser à se faire du mal.



TABLE DU DRAIN DES SORTS D'ILLUSION DIRIGÉES

Type d'illusion	Niveau de drain de base
Illusion évidente affectant un sens	L
Illusion évidente affectant plusieurs sens	M
Illusion réaliste affectant un sens	M
Illusion réaliste affectant plusieurs sens	G

TABLE DU DRAIN DES SORTS D'ILLUSION INDIRECTES

Effet du sort	Niveau de drain de base
Changement mineur affectant un sens	L
Changement majeur affectant un sens	M
Changement fort affectant un sens	G
Changement affectant plusieurs sens	+1 niveau

Modificateurs de drain

Puissance : sort d'illusion, sort physique, cible restreinte, sort maintenu
Niveau : sort à zone d'effet, zone agrandie, contact, cible très restreinte, cible consentante

Sorts de manipulation : Le niveau de drain de base d'un sort de manipulation dépend du changement global que provoque le sort. À l'instar des sorts de combat, le niveau de drain de base des manipulations préjudiciables vient du niveau de dégâts de base du sort. Appliquez le modificateur des effets élémentaires (page suivante) aux sorts de manipulations élémentaires et à certaines manipulations de transformation.

TABLE DU DRAIN DES SORTS DE MANIPULATION

Effet du sort	Niveau de base du drain
Changement mental mineur (accentue une émotion, renforce une suggestion)	M
Changement mental majeur (contrôle de l'esprit, altération des souvenirs)	G
Changement physique mineur (apparence, mouvements)	M
Changement physique majeur (forme)	G
Changement environnemental mineur (luminosité, humidité, température)	L
Changement environnemental majeur (création de matière)	M
Changement environnemental total (contrôle du temps, gravité)	G

Modificateurs de drain

Puissance : sort physique, cible restreinte, dégâts étourdissants, sort maintenu
Niveau : initiative affectée, sort à zone d'effet, lanceur uniquement, effets élémentaires, zone agrandie, sort permanent, contact, cible très restreinte, cible consentante

Modificateurs de drain

Les modificateurs de drain affectent la Puissance du drain ou le niveau de drain (voir *Code de drain*, page 52). Chaque modificateur trouve son explication dans la partie *Notes de la table des modificateurs de drain*.

Légende de la table: Les abréviations qui suivent indiquent la catégorie de sorts à laquelle les modificateurs s'appliquent.

- C = sort de combat
- D = sort de détection
- G = sort de guérison
- I = sort d'illusion
- M = sort de manipulation

Notes de la table des modificateurs de drain

Cible restreinte (Puissance du drain -1)

Le sort n'affecte qu'une catégorie limitée de cibles. Par exemple, une seule espèce (comme les elfes Assassins), ou un sort physique qui n'affecte que les objets non vivants. Ce modificateur n'est pas cumulable avec la cible très restreinte.

Dégâts étourdissants (Puissance du drain -1)

Les sorts infligeant des dégâts étourdissants tombent sous le coup de ce modificateur.

Sort de détection (Puissance du drain -1)

Ce modificateur s'applique à tous les sorts de détection car il est relativement difficile de les lancer. En outre, ils ne le sont que sur des sujets consentants.

Sort d'illusion (Puissance du drain -1)

Ce modificateur s'applique à tous les sorts d'illusion car il est relativement difficile de les lancer.

Sort maintenu (Puissance du drain +1)

Les sorts à durée maintenue tombent sous le coup de ce modificateur

Sort physique (Puissance du drain +1)

Tous les sorts physiques, quelle que soit leur catégorie, appellent ce modificateur. Lorsque vous ne savez pas si un sort est physique ou mana, appliquez le modificateur physique (les sorts qui affectent la Réaction par exemple).

Symptômes uniquement (Puissance du drain -2)

Tout sort de guérison qui traite ou provoque des symptômes, comme Résistance à la Douleur ou Désintoxication, tombe sous le coup de ce modificateur. Le sort ne peut affecter les attributs, soigner des dégâts, etc.

Cible consentante (niveau de drain -1)

Le sort ne fonctionne que sur une cible consentante. Si elle y résiste, il échoue automatiquement. Pour les sorts de guérison, on considère que les cibles inconscientes sont consentantes. Pour tous les autres sorts, les cibles consentantes doivent être conscientes qu'on leur lance un sort. On procède toujours à un test de Sorcellerie contre le seuil de réussite normal, pour le lanceur, mais la cible n'est pas soumise au test de Résistance, tous les succès s'appliquent aux effets du sort.

Cible très restreinte (niveau de drain -1)

Le sort n'affecte qu'un type précis de cibles. Par exemple, un sort de combat qui n'endommage que les véhicules est très restreint. La seule manière de développer un

TABLE DES MODIFICATEURS DE DRAIN**Modificateurs à la Puissance du drain**

Cible restreinte (C, D, G, I, M)	-1
Dégât étourdissant (C, M)	-1
Sort de détection (D)	-1
Sort d'illusion (I)	-1
Sort maintenu (D, G, I, M)	+1
Sort physique (C, D, G, I, M)	+1

Modificateurs au niveau de drain

Cible consentante (D, I, M)	-1
Cible très restreinte (C, D, G, I, M)	-1
Contact (C, D, I, M)	-1
Effets élémentaires (M)	+1
Initiative affectée (G, M)	+1
Lanceur uniquement* (D, G, M)	-3
Nocif (G)	+1
Portée CDV (G)	+1
Portée CDV (G)	+1
Sens étendu (D)	+1
Sens de zone (D)	+1
Sort à zone d'effet (C, I, M)	+1
Sort permanent (G, M)	+1
Zone agrandie (I, M)	+1

* Le modificateur "lanceur uniquement" inclut les modificateurs suivants : contact, cible consentante et cible très restreinte.

sort très restreint qui affecte les créatures vivantes est de le concevoir contre un individu

Contact (niveau de drain -1)

La portée du sort est le contact (page 177 de SR3). Tous les sorts de guérison et de détection requièrent que le lanceur touche sa cible, aussi ne tenez pas compte de ce modificateur.

Effets élémentaires (niveau de drain +1)

Les sorts de manipulations élémentaires tombent sous le coup de ce modificateur. Un sort de manipulations élémentaires peut avoir plus d'un effet élémentaire. Dans ce cas, le modificateur s'applique à chaque effet et il est cumulatif.

Initiative affectée (niveau de drain +1)

On utilise ce modificateur quand l'initiative est affectée par un sort, qu'il touche à la Réaction ou aux dés d'initiative. Ce modificateur est cumulatif avec chaque augmentation.

Lanceur uniquement (niveau de drain -3)

Un sort qui n'affecte que son lanceur tombe sous le coup de ce modificateur, qui inclut contact, cible très restreinte et cible consentante.

Nocif (niveau de drain +1)

Un sort de guérison qui nuit tombe sous le coup de ce modificateur. Ce type de sort peut-être lancé sur une cible non consentante, qui lui résiste normalement.

Portée CDV (niveau de drain +1)

Ce modificateur ne s'applique qu'aux sorts de guérison, qui ont tous une portée au contact.

Sens de zone (niveau de drain +1)

Les sorts de sens de zone sont des sorts de détection conférant un sens qui s'applique à toutes les directions en même temps, et ce à une portée de ($Puissance \times Magie$) mètres.

Sens étendu (niveau de drain +1)

Appliqué à un sort de détection de type "sens de zone", ce modificateur augmente la portée du sens à ($Puissance \times Magie \times 10$ mètres).

Zone agrandie (niveau de drain +1)

Ce modificateur multiplie par dix le rayon d'un sort à effet de zone ($Magie \times 10$ mètres). On ne peut l'appliquer qu'une fois et qu'aux sorts disposant déjà du modificateur sort à effet de zone (les modificateurs sont cumulatifs).

Sort à zone d'effet (niveau de drain +1)

Les sorts à zone d'effet affectent toutes les cibles situées dans le rayon d'effet du sort, qui est égal à ($Magie$ du lanceur) mètres (page 180 de SR3).

Sort permanent (niveau de drain +1)

Les sorts à la durée permanente tombent sous le coup de ce modificateur, à l'exception des sorts qui rendent un état de santé normal.

INITIATION ET MÉTAMAGIE



À près l'Éveil, les élèves de l'Art se mirent à explorer, expérimenter et apprendre. Au fur et à mesure que de nouveaux arts sont découverts et affinés de nouvelles strates de magie apparaissent. Durant leurs immersions estudiantines, les élèves magiques ont accès à des connaissances toujours plus vastes. Au fil du temps, les étapes de cet apprentissage furent classées par catégories, et la compréhension de ces mystères est connue sous le nom d'initiation. Ceux qui étudient et s'élèvent, les initiés, deviennent plus puissants dans leur sphère de magie et apprennent de nouvelles techniques, la métamagie (voir page 69). Souvent, des initiés se regroupent entre semblables et constituent des groupes magiques (page 61), ce qui offre certains avantages et rend le processus d'initiation plus aisés.

INITIATION

L'initiation affine la sensibilité naturelle des Éveillés à la magie et purifie leur esprit. Elle donne aux personnages accès à un pouvoir magique plus important, la métamagie, et lui ouvre les portes des métaplans de l'espace astral (voir page 91). Seuls les personnages Éveillés (les magiciens complets ou spécialisés et les adeptes) sont capables d'emprunter la voie de l'initiation.

Un personnage peut s'initier seul ou au sein d'un groupe magique (voir *Les groupes magiques*, page 61). La plupart des groupes magiques se forment pour que le processus d'initiation soit plus facile (coûte moins en Karma) à chacun des membres. Mais comme il est difficile de les trouver, qu'ils font preuve d'une grande sélection à l'entrée et que leurs membres doivent se plier à toutes leurs règles, certains personnages préfèrent s'initier dans leur coin.

Le processus d'initiation crée un lien unique avec les forces magiques. Lors de son déroulement (et en certaines occasions précises), le lien magique devient un sort de présence ou forme, qu'on appelle avatar spirituel (voir *Avatars*, pages 68). Pour les chamans, l'avatar ressemble le plus souvent à leur totem. Ceux qui associent leur religion à la magie affirment que l'initiation les rapproche de leur(s) dieu(x). Chaque groupe d'initiés et autres autodidactes dispose de son avatar.

Hormis le temps et les efforts requis pour relever les épreuves (page suivante) ou apprendre de nouvelles techniques métamagiques, le meneur de jeu détermine la durée et le contenu du processus d'initiation. Servez-vous de la tradition choisie par le personnage (voir *Les traditions magiques*, page 14) pour vous guider. Les personnages devront étudier, s'entraîner et effectuer des rituels avec assiduité, ou tout simplement prouver leur valeur. À un moment ou un autre du processus, l'avatar devra jouer un rôle (voir *Utiliser un avatar*, page 69). Le meneur de jeu a le dernier mot quant au moment le plus propice pour s'initier. Toutefois, un certain temps devra s'écouler entre le moment où le personnage acquiert suffisamment de Karma et le moment où il s'initie à un autre grade.



GRADES D'INITIATION

L'initiation se mesure en *grades*, en commençant par le grade 1. Au terme de la première initiation, le personnage devient initié de grade 1. Lorsqu'il achève la deuxième, il devient initié de grade 2 et ainsi de suite. Ce système numérique permet de garder la trace de son niveau d'initiation en termes de jeu. Les chamans ne se fient guère aux chiffres dans le cadre de la magie, et toutes les traditions hermétiques ont un titre pour chaque grade.

AVANTAGES DE L'INITIATION

Devenir initié offre accès à un certain nombre d'avantages et de pouvoirs.

Au terme de la première initiation, un magicien complet se voit ouvrir les huis des métaplans de l'espace astral (voir *Les métaplans*, page 91). En outre, lors de chaque initiation, l'initié bénéficie de l'un des trois avantages qui suivent. Il peut, soit augmenter son attribut Magie et à apprendre une technique matamagique, soit augmenter son attribut Magie et altérer sa signature astrale, soit se débarrasser d'un geas. Il ne peut choisir que l'une de ces trois options.

Augmentation de Magie

L'initiation permet d'accroître l'attribut Magie de l'initié. Pour chaque grade d'initiation, le personnage gagne 1 point de Magie (toutefois, reportez-vous à *Se débarrasser d'un geas*, ci-dessous). Chaque point de Magie supplémentaire offre aux adeptes 1 point de Puissance pour acheter de nouveaux pouvoirs. L'attribut Magie d'un personnage peut ainsi être supérieur à 6.

Facultés astreales

Les initiés reçoivent un bonus de Réaction Astrale égal à leur grade. En outre, ils ont désormais accès à une nouvelle réserve, la Réserve Astrale, qui renferme un nombre de dés égal à leur propre grade. Les dés de la Réserve Astrale servent dans le cadre des tests effectués sur le plan astral ou les métaplans, mais pas pour les tests de compétences magiques. Les initiés peuvent également puiser dans leur Réserve Astrale pour les tests de Combat Astral (même s'il y a utilisation de Sorcellerie) et les tests de Perception Astrale. Les dés de la Réserve Astrale se régénèrent comme ceux des autres réserves de dés (page 43 de SR3).

Se débarrasser d'un geas

Chaque fois qu'un personnage a suivi une initiation (qu'il augmente en grade), il lui est possible de se débarrasser d'un geas (page 33). En contrepartie, il ne gagne pas de point de Magie pour ce grade. Toutefois, il élimine un geas affectant l'un de ses points de Magie (en d'autres termes, il regagne le point de Magie que le geas compensait). Un personnage ne peut se débarrasser que d'un geas par grade.

Modifier sa signature astrale

Chaque fois qu'un personnage a suivi une initiation, il peut également tenter de modifier sa signature astrale (page 170 de SR3). Dans ce cas, il lui est impossible de se débarrasser d'un geas et il ne peut apprendre de nouvelle technique métamagique correspondant à ce grade. Toutefois, il gagne 1 point de Magie.

Pour altérer sa signature astrale, il doit désapprendre la façon dont il se sert de sa magie puis en étudier

une nouvelle. Effectuez un test de Magie contre un seuil de réussite de 6 plus le nouveau grade. Hormis ceux de Karma, on ne peut ajouter aucun dé à ce test. Un minimum de 2 succès signifie que le personnage a altéré sa signature. Les individus qui connaissaient son ancienne signature ne sont plus capables de l'identifier grâce à sa signature.

Si la tentative visant à modifier sa signature astrale échoue, le personnage continue d'utiliser sa signature existante. Cela dit, le joueur a le droit d'effectuer le test de Magie décrit ci-dessus à chaque nouvelle initiation, et ce jusqu'à ce qu'il réussisse. Pour chaque tentative manquée, augmentez le seuil de réussite des suivantes de +1. Ne pas réussir à changer sa signature astrale ne fait que renforcer que ses anciens us magiques.

Comme la signature de Bandi est bien connue des services de la Lone Star, des fédéraux des UCAS, d'au moins six agences de sécurité corporatistes, de la Mafia et du Yakuza, elle décide qu'il est temps de la modifier. En s'initiant au grade 3, elle lance sa Magie de 8 contre un seuil de réussite de 9 (6 plus grade 3). Elle n'obtient qu'un succès et n'arrive donc pas à modifier sa signature. Elle pourra faire une nouvelle tentative lors de son initiation suivante, avec un modificateur de +1 au seuil de réussite.

COÛT DE L'INITIATION

L'initiation coûte du Karma. Pour déterminer le coût de base en Karma d'une initiation, ajoutez 5 au grade souhaité et appliquez le multiplicateur de coût adéquat en vous reportant à la table de coût d'initiation (arrondir à l'entier inférieur).

Eli, un chaman Hibou, est prêt à s'initier. Grand solitaire, il décide de s'initier seul plutôt qu'avec un groupe. Pour obtenir son premier grade, il doit payer (5 + 1, le grade souhaité) x 3, soit 18 points de Karma. S'il traverse une épreuve, ce coût sera réduit à 15 points de Karma. Plus tard, Eli, désormais de grade 1, souhaite rogresser au grade 2. Cette fois, le coût de base est de 5 + 2, soit 7. Œuvrant toujours seul, il doit payer 7 x 3, soit 21 points de Karma pour cette initiation. S'il accepte une autre épreuve, ce coût sera réduit à 7 x 2.5, soit 17 points de Karma.

Si Eli s'initiait au sein d'un groupe, il ne payerait que 12 points de Karma pour son grade 1 (5 + 1 = 6, 6 x 2 = 12), ou 9 (6 x 1.5) s'il subissait une épreuve. Son initiation de grade 2 coûterait 14 points de Karma, ou 10 en passant une épreuve.

ÉPREUVES INITIATIQUES

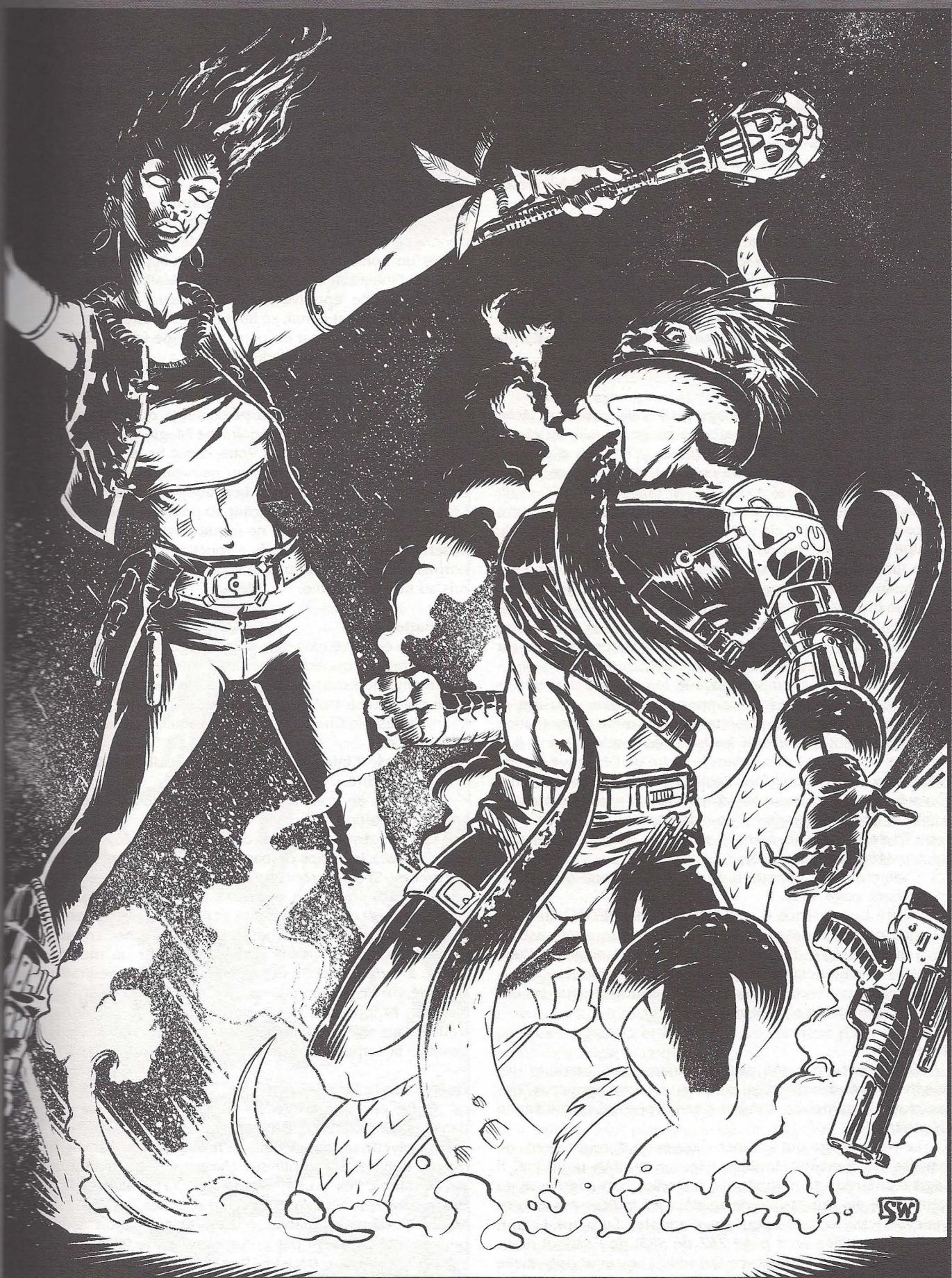
L'initiation implique souvent une épreuve destinée à tester le candidat, comme un combat ou une série de délicates méditations. Subir une épreuve permet de réduire le multiplicateur de coût en Karma de 0.5 point. La réduction de Karma simule l'effort assidu du personnage visant à accéder à un nouveau palier de compréhension. Sans épreuve, le personnage doit investir son temps et son énergie pour réaliser toute une variété de tâches et de rituels mineurs, qui se révéleront plus éreintants au final.

Avec la permission du meneur de jeu, il est possible de répéter une

TABLE DE COÛT D'INITIATION

Type	Coût
Auto-initiation	Coût de base x 3
avec épreuve	Coût de base x 2.5
Initiation de groupe	Coût de base x 2
avec épreuve	Coût de base x 1.5

(Coût de base = 5 + grade souhaité)





NOVATECH

épreuve. En revanche, tel n'est pas le cas pour un serment (voir page suivante).

À un moment ou un autre de l'épreuve, le personnage interagira avec l'avatar (voir page 68). Cette scène offre au joueur une occasion unique d'interprétation de son personnage et parfume le processus initiatique. Peut-être l'avatar pro-diguera-t-il ses conseils lors d'une quête astrale, discutera-t-il des points de la thèse du personnage ou mettra-t-il à l'épreuve son ascétisme.

Le personnage doit choisir une épreuve avant de subir l'initiation. Il ne peut pas la "raccourcir", sauf s'il s'agit d'une action (voir ci-dessous). Si le personnage réussit l'épreuve, il gagne un nouveau grade. Sinon, il doit la retenir jusqu'à ce qu'il la réussisse.

Utilisation du Karma: Si un personnage rate une épreuve, il ne doit pas s'acquitter du coût de l'initiation en Karma lorsqu'il la tente de nouveau.

Action

Cette épreuve du personnage qu'il réalise quelque tâche propre à sa tradition, à son groupe magique (s'il fait partie d'une telle communauté), à son totem (s'il s'agit d'un chaman) ou à son code moral (s'il en a un). Atteindre ce but en fait une action.

Le meneur de jeu et le joueur doivent d'abord se mettre d'accord sur l'action. Cela dit, le meneur de jeu peut partir du principe qu'un run convient tout aussi bien. En règle générale, un run est une action si la récompense en Karma est comparable au coût en Karma du grade que recherche le personnage. De plus l'action doit être adaptée au personnage et à sa philosophie – il n'est pas acceptable de faire d'un run une épreuve d'action simplement parce que la récompense est élevée en terme de Karma.

Si le meneur de jeu approuve le run au titre d'action, le personnage renonce à la récompense en Karma du run et l'épreuve est réussie. Un personnage peut mettre à exécution une action avant d'être prêt à s'initier au grade suivant. Il la met alors de côté et l'utilise dans le cadre de l'épreuve de son initiation suivante. Toutefois, l'action doit servir pour l'initiation suivante. On ne peut la garder pour un grade ultérieur.

Voici quelques exemples de runs pouvant servir d'actions :

- Triompher d'une menace magique (voir *Les menaces magiques*, page 123).
- Vaincre ou se charger d'un esprit libre (voir *Les esprits libres*, page 113).
- Faire l'expérience d'une puissante magie, se retrouver en présence de grands esprits, partir en quête astrale pour quelque fin meilleure (sans qu'il s'agisse d'une épreuve) ou élargir les connaissances magiques.
- Respecter un code magique ou éthique lorsque les circonstances ne s'y prêtent guère.

Ascétisme

Cette épreuve exige du personnage qu'il pratique des activités physiques difficiles, comme un jeune rigoureux, des exercices fatigants, un combat rituel, voire de la mutilation volontaire.

Le personnage qui se lance dans cette épreuve perd, de manière permanente, 1 point dans un attribut physique. Il s'agit d'une réduction applicable à l'indice non-augmenté de l'attribut; Il est impossible de sacrifier les indices augmentés (via cyberware, sorts ou pouvoirs d'adepte). En outre, la limite raciale modifiée (voir page 242 de SR3) de l'attribut diminue également de 1 point, ce qui réduit la valeur potentielle maximale de l'attribut. Il est interdit de sacrifier l'unique point d'un attribut qui dispose d'un indice de 1.

Chaque fois que le personnage se relance dans la même épreuve, il lui est impossible de réduire le même attribut physique deux fois de suite. Il lui faut intercaler un nouvel attribut physique différent autre que celui qui a été réduit lors de l'épreuve précédente avant de pouvoir diminuer de nouveau un attribut précédemment réduit.

Familier

Cette épreuve exige du personnage qu'il invoque un esprit allié (voir *Les esprits alliés*, page 107). Elle ne convient donc qu'à ceux qui sont capables de le faire. L'esprit allié doit coûter un nombre de points de Karma supérieur ou égal au coût de l'initiation avec une épreuve. L'allié conjuré dans le cadre de cette épreuve ne coûte aucun point de Magie. Cependant, s'il est banni, se libère ou est détruit, le personnage est soumis à un test de perte de Magie (page 158 de SR3) au moment où cela se produit.

Geas

Cette épreuve exige du personnage qu'il s'impose geas de son choix et renonce au point de Magie que son nouveau grade lui fait gagner. Faites votre choix dans les geas standards (page 31) ou créez-en un nouveau avec l'approbation de votre meneur de jeu. Les adeptes peuvent prendre l'épreuve du geas, en renonçant au point de Puissance gagné lors de l'initiation. Ce geas ne réduit pas le coût des pouvoirs achetés avec ce point, mais il fonctionne en tout autre cas normalement. Il est impossible de se débarrasser d'un geas pris au titre d'épreuve.

Méditation

Cette épreuve exige du personnage qu'il passe du temps en méditations quotidiennes pour tenter d'amener son enveloppe physique sous le contrôle de son moi astral. Le personnage doit réussir trois tests d'attributs :

- Un test de Charisme contre un seuil de réussite égal à la Force.
- Un test d'Intelligence contre un seuil de réussite égal à la Rapidité.
- Un test de Volonté contre un seuil de réussite égal à la Constitution.

Chaque test a un temps de base de (grade souhaité x 4) jours. Divisez le temps de base de chaque test par le nombre de succès. Si le personnage échoue à l'un des tests, il doit recommencer tout son cycle de méditation. L'épreuve de méditation est très astreignante et ne laisse pas de temps aux activités autres que les tâches les plus ordinaires. En outre, les distractions doivent rester rares. Appliquez un modificateur de +2 à tous les seuils de réussite des tests méditatifs si le style de vie du personnage est squatté ou à la rue (page 237 de SR3). N'appliquez pas cette pénalité si le personnage se trouve dans une étendue sauvage pendant l'épreuve et qu'il possède la compétence de survie : Nature à 4 ou plus.

Quête astrale

Cette épreuve exige du personnage qu'il se projette dans les métaplans (voir *Les métaplans*, page 91). Les chamans doivent se rendre dans le métaplan de leur totem, les mages doivent accomplir sur chacun des quatre métaplans élémentaires, les wujen (voir page 17) doivent partir en quête dans les métaplans des cinq souches, etc. Les personnages qui sont incapables d'user de projection astrale ne peuvent évidemment pas entreprendre une telle quête, sauf s'ils ont accès au pouvoir Portail Astral d'un esprit libre (page 117). Si tel est le cas, les règles normales de la quête astrale s'appliquent.



L'indice de la quête astrale est égal à deux fois le grade d'initiation désiré. Si un personnage rate une quête, il doit se fortifier via rituels et méditation avant de retenter sa chance. Effectuez un test de Volonté contre un seuil de réussite égal au grade désiré. Divisez le temps de base de dix jours par le



nombre de succès et vous obtiendrez le temps nécessaire pour que le personnage se prépare à sa nouvelle tentative de quête. Si le processus est interrompu, aucune pénalité n'intervient, mais les préparatifs d'une quête astrale constituent un travail astreignant qui ne laisse aucune place aux activités autres que les tâches les plus ordinaires.

Un mage qui échoue sur un métaplan élémentaire ne peut retenter sa chance que sur le plan en question.

Serment

L'épreuve du serment, durant laquelle le personnage prête allégeance aux règles et commandements d'un groupe magique, ne convient qu'aux membres de tels groupes (voir *Les groupes magiques*, ci-dessous). Si le personnage fait plusieurs serments au cours de sa carrière, seul le premier conviendra au titre d'épreuve.

Thèse

Durant cette épreuve, le personnage consigne dans une formule toutes ses connaissances magiques. Les thèses hermétiques sont généralement des textes écrits. Les thèses chamaniques sont le plus souvent des œuvres d'art qui expriment la finesse spirituelle du chaman. Les adeptes produisent l'un ou l'autre suivant leurs tendances (page 21). Une thèse doit exister sous une forme physique (en format papier pour un texte).

On crée une thèse de la même manière qu'une formule de sort d'indice 6 (voir *Formules de sorts*, page 47). On utilise la plus haute compétence magique du personnage et le temps de base s'élève à 30 jours. L'auteur doit soigneusement protéger sa thèse car quiconque en obtient un exemplaire pourra s'en servir comme d'un lien matériel pour le verrouiller via la sorcellerie rituelle (page 34). Pour cette raison, les initiés hésitent à faire plus d'une copie de leur thèse. Cependant, si tous les exemplaires de la thèse sont détruits, l'auteur perd immédiatement 1 point de Magie. Cela explique que la plupart des initiés prennent le risque d'en faire plusieurs copies.

Certains groupes magiques font de cette épreuve un passage obligé. La thèse est généralement la deuxième épreuve du groupe car celle du serment constitue la première initiation. Les membres doivent laisser un exemplaire de leur thèse au groupe car il sert de lien dans le cadre de la sorcellerie rituelle – pour le meilleur et pour le pire.

LES GROUPES MAGIQUES

Les groupes magiques se constituent parce que les Éveillés sont des créatures sociables. Ce qui confère leur nature magique aux ordres, alliances, loges, temples, cercles et groupes est leur engagement visant à développer cet art, mais aussi le lien magique. Une confrérie d'ivrognes qui satisfait des magiciens et leurs discussions n'est pas nécessairement un groupe magique.

L'un des principaux avantages qu'apporte l'adhésion à un groupe magique est que l'initiation coûte moins de Karma (voir *Initiation*, page 57). Toutefois, certaines personnes préfèrent s'initier seul plutôt que de se plier aux règles et commandements d'un groupe.

Lien magique: Pour être un véritable groupe magique et fonctionner de manière efficace dans le cadre d'une initiation (voir ci-dessous), il faut disposer d'un *lien magique*. Il s'agit d'un lien aux forces de la magie, d'un lien à l'avatar spirituel (voir *Avatars*, page 68).

Perte de Magie: Si un personnage est exclu d'un groupe auquel il a prêté allégeance, il est soumis à un test de perte de Magie (page 158 de SR3).



DESSEINS

Les groupes magiques sont motivés par plusieurs objectifs.

Le groupe *initiatique* recherche des connaissances magiques et l'épanouissement de chaque membre. Un tel groupe aura sans doute aussi des objectifs sociaux, politiques ou religieux, mais sa principale raison d'être est de promouvoir les arts magiques et de partager ses expériences et ressources avec ses membres. Les groupes initiatiques vont de l'organisation publique qui accueille tous les individus en quête de savoir aux organisations secrètes qui méprisent les étrangers et ne tolèrent aucune remise en question de leur modèle de la réalité. Les connaissances magiques et le grade déterminent généralement la place officielle ou non que l'on occupe au sein du groupe.

Le groupe à *vocation* a un penchant moral ou religieux, et sa magie est liée à son code spirituel. Ce genre de groupe use de magie pour affiner ses aspirations en matière de croyance et pour enseigner cette dernière au reste du monde. Les groupes à vocation vont des organisations attachées au bien-être de l'humanité aux groupuscules fanatiques qui souhaitent utiliser la magie pour imposer leur point de vue à autrui. Les facultés magiques constituent généralement le facteur principal qui détermine la place de chacun dans le groupe. Cela dit, un comportement "correct" comptera parfois plus que le grade ou les compétences.

Le groupe de *conspirateurs* a un objectif précis, qui inclut le plus souvent les concepts de pouvoir et de richesse, et utilise impitoyablement sa magie et autres ressources pour parvenir à ses fins. Pour ces groupes, la magie est un outil et une arme. Un tel groupe est généralement de nature secrète et tend à vouloir prendre le contrôle de ses membres, usant de commandements comme le serment, le lien et l'obéissance (voir *Commandements*, ci-dessous). Compétences et grade ne sont que de peu d'importance pour déterminer la place de chacun dans le groupe. La politique et le dévouement pour la "cause" comptent plus. Les groupes de conspirateurs vont des zélés combattants de la liberté qui tentent de sauver les masses de la tyrannie (que "les masses" en question souhaitent trouver le salut ou non) aux complices masqués qui se réunissent dans le plus grand secret dans l'espoir d'asservir le monde.

Ces trois catégories représentent de grossières et excessives simplifications. Certains groupes combinent l'ensemble de ces traits. Dans tous les cas, il est vital de définir la nature du groupe pour décider des commandements et coutumes à lui appliquer.

COMMANDEMENTS

Les groupes ont des commandements, qui sont des règles étroitement associées à leur magie. Certains commandements définissent ce qu'un membre doit ou ne peut pas faire. Un membre qui passe outre un commandement risque de courroucer l'avatar, ce qui peut contrarier le lien magique du groupe, sauf si ce dernier exclut le coupable.

Lorsqu'un membre viole un commandement, le meneur de jeu en prend note. Si le membre souhaite passer l'initiation, il risque d'y avoir un os. Enfreindre un commandement crée de "mauvaises vibrations" dans l'aura du membre et tous ses collègues la remarquent. Un personnage qui présente une requête d'initiation alors qu'il n'a pas respecté un commandement n'a aucune chance de dissimuler sa faute. Toutefois, cette dernière ne sera pas forcément de nature à enrayer le lien magique du groupe.

Pour éviter les conséquences de l'infraction d'un commandement lorsqu'un personnage tente de s'initier de nouveau,

effectuez un test de Magie. Le seuil de réussite est égal à deux fois le grade d'initié que le personnage tente d'atteindre. En outre, il doit obtenir un nombre de succès au moins égal au nombre de commandements enfreints.

Si le test est réussi, on considère que ses écarts de conduite ne sont pas assez graves pour en devenir dangereux. Passez l'éponge sur le compteur de règles brisées ; l'initiation fait table rase des erreurs du personnage.

Si le test est raté, le groupe doit exclure le fautif ou perdre son lien magique. La plupart des groupes agiront de la sorte sans y penser à deux fois. En revanche, d'autres groupes seront disposés à prendre en considération les erreurs justifiées par un motif légitime. De tels groupes décideront certainement de garder le membre en échange de quelque quête ou action adéquate. C'est l'occasion de compliquer une intrigue ou d'ouvrir de nouvelles perspectives d'interprétation.

Si le groupe perd son lien magique, il lui faut le recouvrer pour que ses membres puissent de nouveau bénéficier de la réduction de Karma dans le cadre de l'initiation de groupe. Voir *Fonder un groupe*, page 65.

Un *commandement de groupe* est un tabou que seul le groupe peut briser. Un commandement d'adhésion, par exemple, ne peut être enfreint que si le groupe accepte quelqu'un qui ne répond pas aux attentes de la règle. Si un groupe viole l'un de ces commandements ou décide de les modifier, il perd son lien magique. Le groupe n'est alors plus le même et il doit forger un nouveau lien magique.

Rikki Ratboy est un initié d'un groupe de chamans Rat, dont les commandements relèvent du secret et du rituel exclusif. Lors de ses deux derniers runs, Rikki a menacé un type de le maudire au nom du groupe, brisant ainsi le commandement du secret. Il a aussi aidé par deux fois un chaman qu'il connaît à user de sorcellerie rituelle. Cela constitue trois incartades.

Alors que Rikki s'apprête à entreprendre une nouvelle initiation aux côtés du groupe, ses camarades chamans vérifient son aura et découvrent qu'il n'a pas respecté certains commandements. Rikki a une Magie de 7 et désire s'initier au grade 3, aussi le joueur lance-t-il 7 dés contre un seuil de réussite de 6 (deux fois le grade souhaité). Il a besoin de 3 succès pour effacer les trois violations de Rikki. Il loupe.

Rikki insiste sur le fait qu'il se serait fait tuer si sa menace de malédiction n'avait pas repoussé l'autre gars. Quant à l'aspect rituel, cela faisait partie d'un run qui lui valut 500 000 nuyens. Il se demande maintenant si ses camarades n'apprécieraient pas qu'il crédite le solde du groupe de 20 % de cette somme. Ses collègues considèrent favorablement sa proposition, mais ils n'ont pour l'instant ni le temps ni le Karma nécessaires pour reconstituer leur lien magique. Malgré les trésors de persuasion que Rikki déploie pour se sortir de cette mauvaise passe, il est viré du groupe.

COMMANDEMENTS INDIVIDUELS

Les commandements individuels régissent les actes des membres du groupe. La plupart des groupes ont trois ou quatre de ces commandements.

Action

Tous les membres doivent périodiquement accomplir une action pour le bien du groupe ou pour faire montre de leur

loyauté. Il est possible d'exiger n'importe quel type d'action, comme une quête astrale visant à acquérir des connaissances magiques destinées au groupe, une shadowrun visant à ramener du telesma, des matériaux exotiques, les résultats de recherches magiques, etc. C'est l'idéal pour les groupes d'exploration.

Aadhésion exclusive

Les membres d'un groupe dit exclusif ne peuvent pas compter parmi les rangs d'un autre groupe. Si l'un d'eux rejoint un autre groupe – c'est-à-dire s'il entreprend une initiation au sein de ce groupe – il passe outre le commandement. Si un membre d'un groupe exclusif rejoint un autre groupe exclusif, cela constitue un manquement à l'encontre des deux groupes.

Croyance

Tous les membres doivent souscrire à une croyance morale ou philosophique précise. Toute activité qui va à l'encontre de la croyance enfreint le commandement. Le meneur de jeu a le dernier mot quant à savoir si une action, ou un manque d'action, viole une croyance. Toutefois, gardez à l'esprit que, dans le vrai monde, des collections entières sont consacrées aux doctrines et aux dogmes.

Fraternité

Les membres du groupe sont censés faire tout ce qui est en leur pouvoir pour s'entraider lorsqu'ils sont dans le besoin. Refuser de prêter son concours quand cela est possible constitue une violation du commandement de fraternité.

Geasa

Les membres de ce groupe doivent s'imposer un geas s'ils perdent 1 point de Magie. Nombre de groupes considèrent la perte de Magie comme particulièrement invalidante et prennent ceux qui refusent de s'affubler de geasa pour des lourdauds qui finiront par emprunter la voie des éteints (voir *Les pertes de Magie permanentes*, page 30).

Obéissance

Ce commandement exige des membres qu'ils acceptent les ordres. La plupart des cas, ceux qui se trouvent en bas de la hiérarchie doivent obéir à ceux qui sont en haut. La place découlant souvent du grade, ou au moins du nombre de grades pris au titre d'initié de ce groupe. Ne pas obéir à un supérieur du groupe enfreint le commandement.

Présence

Le groupe se réunit régulièrement dans le cadre de rituels collectifs et la présence est obligatoire. Généralement, les réunions ont lieu tous les un à trois mois, à des dates qui correspondent le plus souvent à une phase de la lune, au début d'une saison ou à quelque autre moment important.

Ne pas être au courant n'est pas une excuse. Il revient de la responsabilité du membre de dire au groupe où lui remettre le planning des réunions.

Sacrifice

Les membres doivent passer la plus majeure partie de leur temps libre à travailler sur des sujets relatifs au groupe. Pour simuler ce fait, réduisez toutes les récompenses en Karma octroyées aux membres de ce groupe de 1 point. Décider de ne pas se défaire de ce point de Karma est possible, mais cela constitue une violation du commandement.

Secret

Un groupe secret n'admet jamais son existence en public. Les membres ne révèlent jamais leur appartenance. Un groupe secret peut décider d'aborder un individu et lui révéler son existence pour quelque raison que ce soit, mais l'exposition publique du groupe est limitée. Si un membre admet son appartenance à un étranger ou lui parle du groupe, il enfreint le commandement.

Sorcellerie rituelle exclusive

Les membres du groupe ne peuvent s'adonner à la sorcellerie rituelle (page 34) qu'avec les autres membres du groupe. S'ils se livrent à de la sorcellerie rituelle avec quelqu'un d'autre, ils violent le commandement.

COMMANDEMENTS DE GROUPE

Seul le groupe en tant qu'entité peut enfreindre un commandement collectif. Toutefois, dans ce cas, il perd automatiquement son lien magique. Un groupe magique peut choisir de n'avoir aucun commandement collectif.

Adhésion limitée

Le groupe n'admet que les individus d'un genre, d'une race, d'une religion, etc. Cela compte pour un seul commandement, même si l'adhésion inclut plusieurs limitations. Une assemblée de Diane, par exemple, n'est ouverte qu'aux femmes qui pratiquent la Wicca (la sorcellerie) au titre de religion.

Lien matériel

Tous les membres doivent donner au groupe un lien matériel (page 36). Il peut s'agir d'un petit échantillon de cellules (quelques gouttes de sang ou une mèche de cheveux) ou d'une thèse (page 61). Selon la philosophie du groupe, certains rendent leur lien aux membres qui les quittent. D'autres les gardent en guise de menace de sorcellerie rituelle contre les anciens membres qui sortent du droit chemin.

Serment

Lors de leur première initiation dans le groupe, tous les nouveaux membres doivent accepter l'épreuve du serment (page 61). Si l'initié n'a jamais subi cette épreuve, elle permet de réduire le coût en Karma de cette initiation. Si l'initié a déjà prêté allégeance, ce serment ne compte pas pour une épreuve, mais il le lie tout de même, comme le précisent les règles.

COUTUMES

En plus des commandements, la plupart des groupes magiques disposent de règles et de coutumes. Enfreindre un trop grand nombre de celles-ci risque également de se terminer par l'éviction du fautif. Passer outre un commandement laisse des traces dans l'aura du coupable. En revanche, le fait d'aller à l'encontre d'une coutume ne laisse aucune trace visible magiquement.

Les coutumes peuvent être sensées ou dogmatiques, sectaires ou illuminées. Les groupes disposant de desseins politiques, religieux ou sociaux afficheront des coutumes propres à leurs objectifs. Un groupe de chamans ayant un penchant religieux pour Mère Terre, par exemple, aura des coutumes allant dans le sens de la protection de l'environnement voire de l'éco-terrorisme. Un groupe de magiciens soutenu par un chapitre local du Policlub Humanis adoptera de vilaines coutumes vis-à-vis des métahumains. Un groupe composé de mages corporatiste insistera sur la loyauté envers la corpo.



Conférer des coutumes à un groupe magique permet de le personnaliser et offre aux joueurs de véritables éléments d'interprétation. C'est aussi l'empêcher de se transformer en une association à but lucratif, visant à bénéficier d'initiations moins chères.

RESSOURCES D'UN GROUPE

Non contents de faciliter l'initiation, les groupes tiennent également d'autres ressources à la disposition de leurs membres. Ces ressources sont classées selon la même échelle que les niveaux de vie (page 236 de SR3). Elles correspondent aux cotisations des membres et autres dons occasionnels.

Si le groupe a un employeur (voir *Employeurs*, ci-contre), c'est probablement lui qui avance les fonds, ce qui ramène les cotisations à un niveau faible voire nul. Cependant, en échange de son soutien, le groupe lui rend généralement certains services.

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

Ressources luxueuses

Le groupe possède un siège magnifique, peut-être même un grand domaine, avec une résidence, un bâtiment destiné aux rituels, 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'excellentes installations magiques, comparables à celles d'une grande corporation ou d'une université (indice de 2D6 + 6 pour les bibliothèques et loges). Les membres peuvent se procurer du matériel rituel avec 50% de réduction.

Ressources élevées

Le groupe possède un siège important : soit il dispose d'un temple et de plusieurs bureaux annexes, soit il est capable de fournir des logements à ses membres, avec un niveau de vie moyen (mais sans voiture ni budget loisirs). Il bénéficie d'excellentes installations, (indice de 1D6 + 6 pour les bibliothèques et loges) et peut fournir à ses membres du matériel rituel avec 25% de réduction.

Ressources moyennes

Le groupe loue un local agréable et possède des outils de travail décents (indice de 1D6 + 3 pour les bibliothèques et loges). Les membres du groupe peuvent se procurer du matériel rituel avec 10% de réduction.

Ressources basses

Le groupe loue un local et dispose d'outils de travail de base (indice de 1D3 + 3 pour les bibliothèques et loges).

Ressources de squatter

À ce niveau, le groupe ne possède qu'un local bon marché, probablement dans une zone abandonnée des Barrens. Au pire, c'est toujours un endroit tranquille pour pratiquer la sorcellerie rituelle. Les membres fournissent leur propre équipement.

Ressources de la rue

À ce niveau, le groupe ne dispose d'aucune ressource. Quand il a besoin de quelque chose, les membres doivent apporter leur contribution.

EMPLOYEURS

Un employeur est, soit un particulier, soit une organisation qui offre son soutien matériel en échange de l'aide magique du groupe. Certains employeurs se montrent plus exigeants que d'autres.

De nombreuses corporations soutiennent des groupes magiques et leur fournissent des ressources luxueuses. En échange, elles réclament les services des membres à temps plein. Les commandements et coutumes de tels groupes reposent sur la loyauté envers la corpo.

La plupart des gouvernements soutiennent un ou plusieurs groupes magiques. Parfois, c'est en témoignage de leur gratitude pour les services rendus à la population, comme dans le cas des loges chamaniques des NAO. Les rumeurs parlent également de groupes magiques gouvernementaux impliqués dans des affaires d'espionnage et autres activités secrètes. Les Paladins, la puissante police secrète de Tir Tairngire, parrainent un groupe magique. On soupçonne le gouvernement des UCAS d'entretenir au moins un groupe de mages entièrement composé d'agents du FBI. La CIA dispose certainement de ses propres magiciens maison.

Plusieurs poloclubs ont la réputation de soutenir des groupes magiques. Même les clubs qui s'opposent ouvertement à la magie pourraient le faire, pour combattre le feu par le feu.

TROUVER UN GROUPE

Pour se joindre à un groupe, le personnage doit d'abord en trouver un. À 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 des enquêtes. Ces mêmes règles s'appliquent à la fois aux personnages Éveillés et Ordinaires, mais également à ceux qui ne cherchent pas un groupe dans le but de le rejoindre.

Pour trouver un groupe, le temps de base de la recherche est de 60 jours. Le meneur de jeu effectue un test d'Étiquette (Magie). Le seuil de réussite est de 12 moins la Magie du personnage (pour un personnage Éveillé uniquement, un Ordinaire ne profite pas de ce modificateur). Réduisez encore ce seuil de réussite de 1 pour chaque contact Éveillé, marchand de talismans ou arrangeur traitant fréquemment avec le magicien.

Divisez le temps de base par le nombre de succès. S'il n'obtient aucun succès, le personnage cherche pendant 60 jours et ne trouve rien. Il peut interrompre de temps en temps ses recherches puis les reprendre sans recevoir de pénalité.

Le meneur de jeu peut créer son propre groupe ou utiliser l'un de ceux présentés page 67 et suivantes. Un personnage qui cherche à s'intégrer à un groupe magique à rejoindre, il ne devrait jamais essuyer une fin de non-recevoir. En d'autres termes, ne créez pas de congrégation de chamans ouverte aux femmes uniquement si le personnage est un homme.

Ces règles partent du principe que le personnage cherche un groupe au petit bonheur la chance. S'il connaît le nom d'un groupe, ou au moins l'un de ses membres, il lui suffira probablement de se renseigner autour de lui. Au pire, réduisez le temps de base des recherches à 30 jours s'il sait ce qu'il cherche. Certains groupes lui enverront peut-être même une invitation spontanée.

INTÉGRER UN GROUPE

L'intégration coûte au nouveau membre 3 points de Karma et un mois de cotisation. Un autre membre pourra verser le Karma ou l'argent, en particulier si le groupe est impatient que le personnage le rejoigne. Le Karma représente le

temps passé en préparation, apprentissage des rituels du groupe et autres préliminaires.

Une fois le Karma et l'argent versés, le groupe vérifie si ses vibrations ne gênent en rien son lien magique. Effectuez un test de réussite en utilisant la compétence magique la plus élevée du personnage ou son attribut Magie, contre un seuil de réussite égal au nombre actuel de membres. Si le personnage est déjà un initié, réduisez le seuil de réussite de son grade. Un simple succès permet au personnage d'entrer dans le groupe. Si le test échoue, le groupe ne peut pour l'instant pas accepter le postulant, qui pourra retenter sa chance 1D6 mois plus tard, cette fois contre un seuil de réussite diminué de moitié. S'il échoue encore, Tant pis, le groupe lui est fermé.

Les groupes magiques surveillent également de près la façon dont le postulant a pu gérer une perte de Magie. Ils pensent, en effet, que ceux qui ne prennent pas de geasa pour compenser leurs pertes de Magie ne souhaitent pas véritablement atteindre l'excellence dans leur art. Si le personnage a décidé de ne pas prendre de geas suite à une perte de Magie, dotez le seuil de réussite d'un modificateur de +2 par point de Magie perdu (et jamais compensé) au test de réussite visant à se joindre au groupe. Quelques rares groupes voient les geasa comme une faiblesse. Cependant, presque tous les groupes refusent l'adhésion des magiciens qui empruntent la voie des éteints (page 31).

Les groupes magiques qui ont beaucoup de membres se divisent généralement en sous-groupes, souvent appelés cercles, loges, rangs ou ordres. Si l'un d'eux ne peut satisfaire aux désirs du personnage, peut-être un autre conviendra-t-il plus.

FONDER UN GROUPE

Pour fonder un groupe, il faut au moins deux membres Éveillés qui versent chacun 3 points de Karma. Une fois par mois, le groupe effectue un test visant à créer le lien magique. On lance alors un nombre de dés égal au nombre de membres du groupe. Que ce soit de manière individuelle ou collective, les membres peuvent "acheter" des dés supplémentaires en versant 3 points de Karma pour chacun. Le seuil de réussite du test de Lien Magique est de 12, avec les modificateurs suivants :

Pour chaque tradition supplémentaire
au sein du groupe

+2

Pour chaque commandement que le groupe adopte
Un membre a déjà été initié dans un groupe magique -1
Par mois de travail acharné* de tous les membres -1

* Hormis le strict nécessaire quotidien, le personnage ne se consacre à rien d'autre qu'aux divers rituels et à la méditation nécessaires pour tenter d'établir le lien magique.

Neddy, un mage, et Chante-Pour-Les-Nuages, un chaman, décident de fonder un groupe magique. Chacun dépense 3 points de Karma et ils prennent le parti d'adopter deux commandements : secret et serment. Avant cela, Neddy était initié dans un ordre magique, jusqu'à ce qu'un malentendu regrettable entraîne son départ. Lors du premier test mensuel de Lien Magique, ils lancent 2 dés (deux membres). Le seuil de réussite de base de 12 est 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 magique

Le seuil de réussite est de 10. Les dés donnent 5 et 3. Pas de lien 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 revient l'heure du test, chacun dépense 3 points de Karma pour obtenir 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 dés donnent 8, 7, 4 et 4. Zut !

Cette fois, les deux magiciens vont de leur côté pendant un mois. Neddy effectue un run avec Serena, une adepte. Ils forment une telle équipe que Neddy persuade Chante-Pour-Les-Nuages d'accepter Serena dans leur groupe. Elle est d'accord mais un peu à court de Karma. Neddy pousse un profond soupir et met les 3 points de Karma nécessaires.

Malheureusement, Serena est une adepte, ce qui signifie que le groupe admet une nouvelle tradition magique et que le seuil de réussite augmente de +2. Ils décident de prendre un autre commandement (fraternité) pour réduire le seuil de réussite, et tous trois passent un mois de plus à œuvrer dans le sens du groupe (-1). Le seuil de réussite est donc de 10.

Avec trois membres, le test de Lien Magique bénéficie désormais de 3 dés. Cette fois, la chance est de leur côté puisqu'ils obtiennent 10, 3 et 5. Un esprit apparaît et, tel un vieux singe, leur pose des devinettes. Le groupe a établi un lien magique et contacté un avatar spirituel. Ses membres peuvent maintenant s'initier en bénéficiant des coûts de Karma réduits propres aux groupes.

CRÉER UN GROUPE

Bien que les joueurs puissent fonder leur propre groupe, le meneur de jeu souhaitera vraisemblablement créer les siens dans le cadre de ses scénarios.

Les groupes magiques se forment généralement dans un but précis. Dans le cadre de sa campagne, il est probable que le meneur de jeu veuille créer un ou deux groupes taillés sur mesure qui aideront les personnages, les menaceront ou leur permettront de les rejoindre. Dans tous les cas, il doit se demander pourquoi le groupe désire aider, nuire ou s'associer aux personnages joueurs.

Un groupe amical pourra partager le même but que les shadowrunners (peut-être sans même le savoir). Imaginons un run visant à faire échouer les plans d'une mégacorpo 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 consacrera à la protection de Mère Terre souhaitera probablement aider les runners, même si l'employeur de l'équipe est une corporation peu scrupuleuse et que les runners ne sont là que pour les nuyens.

Les groupes hostiles nuisent souvent aux runners parce qu'ils gênent les plans ou les intérêts de leur employeur. De tels groupes ne sont pas nécessairement "mauvais". Par exemple, des mages corporatistes voudront défendre les intérêts de leur compagnie contre les runners qui tentent de les arnaquer. À moins que les runners ne soient que des pions dans une vilaine intrigue corporatiste, qui les dressera contre un groupe magique opposé au véritable but du run (et dont les runners n'ont évidemment pas la moindre idée).

Si le meneur de jeu élaboré un groupe dans l'intention d'y intégrer le magicien de l'un de ses joueurs, mieux vaut qu'ils le créent ensemble. Le joueur précisera ce qu'il recherche dans le groupe magique, et le meneur de jeu se réservera le

droit de rajouter des commandements ou des coutumes qui ne seront pas forcément de son goût. C'est un travail d'équipe, mais le meneur de jeu conserve la possibilité d'y ajouter tous les détails susceptibles d'introduire une intrigue secondaire ou de déboucher sur un rebondissement dramatique.

Pour élaborer un groupe magique, le meneur de jeu peut se contenter de faire les choix qu'il pense judicieux, en ne perdant de vue ni sa campagne ni le style de jeu des joueurs. Il lui est également possible de choisir certains éléments et d'en déterminer d'autres au hasard. Pour confier la création d'un groupe aux bons soins du hasard, utilisez la table de création de groupes magiques. Lancez 2D6 pour déterminer le nombre de membres et leurs restrictions. Pour les commandements, le meneur de jeu doit d'abord choisir un type de groupe. Lancez 1D6 pour déterminer le nombre maximal de commandements du groupe. Prenez-en autant, puis lancez 1D6 par commandement. Si le résultat convient à la tranche précisée pour chaque commandement en fonction du type de groupe, banco. Pour les ressources, lancez 2D6. Si le résultat va de bas à luxueux, lancez 1D6 et consultez la colonne consacrée aux employeurs.

TABLE DE CRÉATION DE GROUPES MAGIQUES

Nombre de membres

Jet de dés (2D6)

2-3

4-5

6-8

9-11

12

Nombre de membres

2-4 (1D3 + 1)

2-7 (1D6 + 1)

8-13 (1D6 + 7)

12-22 (2D6 + 10)

10-60 (2D6 x 5)

Restrictions des membres

Jet de dés (2D6)

2

3-4

5-6

7-8

9-10

11-12

Restrictions

Aucune restriction.

Restriction biologique: pour être membre il faut être d'un certain sexe ou d'une certaine race.

Restriction morale/religieuse: les membres doivent souscrire à un certain code moral ou religieux. Cela inclut les groupes d'activistes politiques.

Tradition magique: ce groupe n'est ouvert qu'à une tradition magique précise. Cela peut se limiter à la tradition hermétique ou aux chamans Serpent.

Restriction sociale: les membres doivent maintenir un certain niveau de vie, avoir une culture spécifique ou travailler pour une corpo donnée.

Deux restrictions : à la discréction du meneur de jeu.

Table des commandements

Commandement	Type de groupe		
	Initiatique	À vocation	De conspirateurs
Action	1-3	1-4	1-4
Adhésion exclusive	1-2	1-5	1-4
Adhésion limitée	1	1-5	1-2
Croyance	1	Toujours	1-5
Fraternité	1-4	1-4	1-5
Geasa	1-5	1-3	1-3
Lien matériel	1-2	1-5	1-5
Obéissance	1	1-4	1-5
Présence	1-2	1-4	1-3
Sacrifice	1-5	1-4	1-4
Secret	1-2	1-3	1-5
Serment	1-2	1-5	Toujours
Sorcellerie rituelle exclusive	1-3	1-5	1-5

TABLE DES RESSOURCES

Jet de 2D6	Groupe Ressources	Employeur (1D6)
2	À la rue	Aucun
3-4	Squatter	Aucun
5-6	Bas	1
7-8	Moyen	1
9-11	Élevé	1-2
12	Luxueux	1-4

* Le montant des cotisations nécessaires par individu pour maintenir le niveau de ressources du groupe est égal au niveau de ressources en nuyens divisé par le nombre total de membres.

GROUPES MAGIQUES PRÉTIRES

Voici la description de quelques groupes magiques existants. Ils se révéleront utiles pour les meneurs de jeu qui préfèrent travailler avec une idée déjà développée avant de créer leurs propres groupes magiques.

Le Cercle des Docteurs Ours

Type: Groupe initiatique

Membres: 8

Commandements: Adhésion limitée (chamans Ours salish), Croyance (voir Coutumes, ci-dessous), Fraternité, Serment

Ressources/cotisations: Niveau élevé. Les membres payent la moitié des cotisations, la communauté pourvoyant au reste. Actuellement, les cotisations mensuelles se montent à 625 \$. La société dispose d'une loge Ours d'indice 8, de même qu'un hôpital de 20 lits avec des logements pour les membres.

Employeur: Tribu salish.

Coutumes: Le Cercle des Docteurs Ours est un groupe tribal de chamans qui se consacre aux soins magiques pour lesquels Ours se montre si compétent. Elle se trouve à Council Island, à Seattle, mais des organisations du même type existent partout dans les NAO. La plupart des membres sont des médecins expérimentés ou s'y connaissent en sciences naturelles. La société fait aussi bien appel aux techniques médicales modernes qu'aux méthodes de soin tribales



traditionnelles. Les patients salish et ceux qui n'ont pas les moyens de payer sont soignés gratuitement. La société se consacre à la protection de la vie et interdit le meurtre gratuit. Les restrictions d'Ours sont considérées comme des obligations morales.

Les Enfants du Dragon

Type : Groupe à vocation

Membres : 20

Commandements : Adhésion limitée (adorateurs de l'Esprit du Grand Dragon uniquement), Croyance (en l'Esprit du Grand Dragon), Fraternité, Karma, Obéissance, Présence, Serment, Sorcellerie rituelle exclusive

Ressources/cotisations : Niveau luxueux. Les membres payent une cotisation de 100 € par mois, les disciples du groupe pourvoyant au reste. Les Enfants disposent sur Prince Edward Island d'un siège immense équipé d'une loge chamanique d'indice 9 et d'une bibliothèque hermétique d'indice 8 dans tous les champs de compétences. Le groupe fournit le matériel rituel et l'équipement général dans le cadre des travaux collectifs.

Coutumes : Les Enfants du Dragon constituent une secte religieuse qui adore un esprit appelé le Grand Dragon. Ils soutiennent que Dunkelzahn, le dragon élu à la présidence des UCAS et assassiné peu après, était l'incarnation de l'Esprit du Grand Dragon et qu'il vint en ce monde pour donner à l'humanité une leçon d'espoir et d'harmonie avant de se sacrifier pour elle. Il s'en retourna sur son plan original. Les Enfants du Dragon prêchent une doctrine de paix, de fraternité et d'harmonie pour tous les peuples.

Le cercle intérieur de la secte est composé de magiciens. Il est placé sous l'égide de David Dragonson, le leader des Enfants. Dragonson et les autres magiciens œuvrent pour atteindre les objectifs du groupe, pour accroître leurs connaissances de l'Esprit Dragon et des profondeurs des métaplans, et pour rassembler les reliques de leur inspirateur, Dunkelzahn.

L'Ordre Hermétique de l'Aurore Aurique

Type : Groupe initiatique

Membres : 25 (répartis en trois rangs, appelés cercles)

Commandements : Adhésion limitée (mages uniquement), Fraternité, Karma, Secret, Serment

Ressources/cotisations : Niveau moyen. Les membres payent 200 € de cotisation mensuelle. Bibliothèque hermétique d'indice 8 dans toutes les compétences. Boutique d'enchantement sur site. L'Ordre opère depuis la demeure de son chef, une devanture de magasin assez grande, située près de la Pacific University. Le sous-sol sert de lieu rituel. Le rez-de-chaussée est une petite boutique de magie, où les membres bénéficient de 25 % de réduction sur les articles proposés.

Coutumes : Fondé à Seattle au début des années 90, l'Ordre de l'Aurore Aurique se consacre à la recherche magique et à la progression de ses membres. Quoique voué à l'étude savante de la magie, il exploite également ses ressources pour s'opposer aux utilisations pernicieuses de la magie. La rumeur veut que ses mages de l'Ordre aient aidé une équipe de runners à démanteler un gang de gamins qui tentait d'imposer un racket de protection dans un quartier de Redmond, non loin des Barrens.



L'Ordre de l'Aurore Aurique favorise l'étude pacifique de la magie et n'apprécie guère la violence des shadowruns. La guérison et l'assistance magique aux nécessiteux doivent être la première responsabilité des membres, avec la recherche et l'initiation. Sans adopter de commandement formel, l'Ordre de l'Aurore Aurique s'applique à respecter une éthique stricte.

Les illuminés de l'Aube Nouvelle

Type: Groupe de conspirateurs

Membres: 500 dans le monde entier

Commandements: Adhésion limitée (mages uniquement), Croyance (progressisme magocratique), Fraternité, Lien, Serment

Ressources/cotisations: Niveau luxueux. Les cotisations s'élèvent à 200 ¥ par mois, ce qui suffit au groupe et laisse de l'argent pour les divers "projets spéciaux".

Coutumes: Les Illuminés de l'Aube Nouvelle (IAN) constituent le plus gros groupe magique public du Sixième Monde. Ils sont basés dans le district fédéral de Columbia, dans les UCAS, où se trouve d'ailleurs leur Grande Loge. L'organisation est constituée de cercles qui opèrent dans des villes du monde entier. Les cercles mineurs rendent des comptes aux cercles de marque des grandes villes, qui eux-mêmes répondent au Cercle Intérieur de DeeCee. Chaque cercle n'accueille pas plus d'une douzaine de membres. Certaines zones abritent plusieurs cercles.

Bien qu'ils cherchent à progresser sur la voie de l'Art, les Illuminés sont également des animaux politiques, qui croient dur comme fer en la supériorité de la magie et qui restent persuadés que les magiciens sont la solution à tous les maux du monde. Le Grand Magus des IAN, Rozilyn Hernandez, se présente à la présidence des UCAS en 2057, mais elle fut battue par Dunkelzahn. Les IAN continuent de soutenir des programmes de recherche magique confidentiels, en se faisant acquéreurs de connaissances magiques et d'artefacts (de manière pas toujours légale), et l'activisme politique.

L'Unité de Recherche 13 de Mitsuhamma

Type: Groupe à vocation/de conspirateurs

Membres: 10

Commandements: Adhésion limitée (mages de MCT uniquement), Lien, Obéissance (aux supérieurs de la corporation mais également aux supérieurs de l'Unité), Serment, Sorcellerie rituelle exclusive

Ressources/cotisations: Niveau luxueux. Aucune cotisation.

Employeur: Mitsuhamma Computer Technology

Coutumes: Fortement financée par MCT et composée de mages fidèles et besogneux, l'Unité de Recherche 13 est un groupe magique corporatiste typique. Elle fait partie intégrante des services de sécurité internes et sert d'équipe de choc quand quelqu'un use de magie contre la compagnie.

L'Unité 13 se charge aussi de la vérification de la sécurité sur certains sites, usant de sorts de manipulations de contrôle et de sonde mentale pour "valider" l'attitude d'employés. En outre, elle surveille depuis l'espace astral les membres importants ou suspects d'équipe de recherche et développement.

Les membres de l'unité 13 doivent se montrer loyaux envers Mitsuhamma. La réussite est le seul critère de statut. L'échec est inacceptable. L'Unité 13 utilise tous les moyens mis 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 minimale en nuyens égale à 1 000 fois le grade visé.

Les sœurs d'Ariane

Type: Groupe à vocation (Wicca)

Membres: 13

Commandements:, Adhésion limitée (femmes de la Wicca uniquement), Croyance (Wicca, protéger la Terre, défendre les droits de la femme, ne pas employer de magie offensive sauf pour se protéger ou défendre la Terre), Fraternité (sororité), Présence (rituel mensuel lors de la pleine lune), Secret

Ressources/cotisations: Niveau moyen. Les cotisations s'élèvent à 450 ¥ par mois. Le groupe dispose d'une petite maison à Snohomish, suffisamment intime pour organiser certaines célébrations en extérieur. Il achète du matériel magique en gros pour tous ses membres. La maison abrite une bibliothèque hermétique convenable (Sorcellerie 8, Invocation 4), et l'assemblée de sorcières dispose d'une loge charnanique d'indice 5.

Coutumes: Les Sœurs d'Ariane sont une assemblée de sorcières, des femmes qui pratiquent la Wicca. La Wicca (telle que les Sœurs la pratiquent) est une religion orientée vers le culte de la Terre, ou de la nature. Les Sœurs sont assez militantes, imputant au patriarcat (domination mâle de la société) tous les maux de la planète. Elles croient que le patriarcat, le règne des hommes, est un état plus naturel et harmonieux. Les hommes sont complètement interdits des rituels. Elles s'opposent à la pollution écologique et à l'exploitation de la Terre, et usent de magie quand les méthodes douces ne fonctionnent pas.

Bien qu'ouvert aux deux traditions magiques, le groupe tend vers le chamanisme (seules trois sœurs sont des magiciennes). Les Sœurs d'Ariane sont vaguement affiliées à des policlubs éco-activistes, dont certains exercent des activités éco-terroristes. Elles procurent souvent une assistance magique aux runs qui s'en prennent aux corporations polluantes ou dévastatrices pour les ressources naturelles.

AVATARS

Un avatar est un guide spirituel, l'incarnation du lien magique qui unit l'initié ou le groupe d'initiés aux forces supérieures de la magie. On débat encore pour savoir si les avatars existent vraiment ou non. Ils semblent plus nébuleux que les esprits et aussi détachés des affaires de la métahumilité que les totems et idoles.

Chaque avatar est différent, se pliant à la façon de voir les choses et à la voie des initiés pour lesquels il sert de protecteur. Les chamans considèrent souvent que leur avatar et leur totem ne font qu'un. D'autres, plus rares, tiennent l'avatar pour un messager ou serviteur de leur idole ou dieu. Les mages voient les avatars de diverses manières : des incarnations de forces élémentaires, d'antiques gardiens d'une sagesse mystique, etc.

Les avatars adoptent rarement une forme définie. Généralement, ils communiquent avec ceux qui subissent l'initiation par visions et songes, posant de curieuses questions et n'offrant que d'obscurs messages. Ils suivent la voie qu'empruntent les novices et qui mènent vers de plus vastes mystères, leur donnant en chemin conseils et autres coups de pouce. Ils apparaissent fréquemment durant les quêtes métaphysiques, où ils peuvent constituer un obstacle comme un bienfait.

Les avatars surgissent de temps à autre dans les espaces physique et astral, endossant alors la forme de leur choix. Ils y restent rarement longtemps, ne s'attardant que pour poser une question peu équivoque ou offrir la solution à un mystère complexe.

UTILISER UN AVATAR

En termes de jeu, les avatars sont de puissants esprits libres (voir *Les esprits libres*, page 113). Leurs interactions avec les personnages seront brèves et limitées. User de compétences magiques contre un avatar ou l'attaquer se révèle généralement inutile; ceux qui ont osé le faire ont affirmé s'être retrouvés dans des métaplans d'où ils ne pouvaient fuir, ou encore avoir temporairement perdu leurs talents magiques. Évidemment, l'avatar repart instantanément vers les métaplans quand il est en danger.

Chaque groupe d'initiés ou personnage autodidacte dispose d'un avatar qui sert de protecteur et de guide pour ce qui concerne les métaplans et les grands mystères. Les avatars sont tous uniques et ils affichent des caractéristiques propres aux initiés. Leur objectif principal reste inconnu, mais ils s'efforcent très clairement de servir au titre de mentor et de guide. Ils surveillent de très près les personnages pour voir s'ils ne s'écartent pas de leurs voies et croyance personnelles ou ne menacent pas l'intégrité de leur lien magique. De même, ils éloignent les initiés des mystères qui ne sont pas leurs.

Les membres d'un groupe parlent rarement de leur avatar entre eux, et donc encore moins aux étrangers. Ce tabou vient en grande partie de ceux qui pensent que les avatars relèvent de la superstition, mais également de la peur des représailles du reste du groupe ou de l'avatar en personne. Certains croient que les avatars sont vraiment des esprits libres, et qu'ils disposent donc de vrais noms dont ils ne souhaitent rien révéler. En théorie, un magicien qui prend le contrôle d'un avatar spirituel ou le déstabilise en quelque manière que ce soit risque de faire de gros dégâts au lien magique du groupe. Dans tous les cas, que ce soit les groupes d'initiés ou les personnes autodidactes, les connaissances traitant d'un avatar sont souvent considérées comme sacrées.

Les avatars offrent avant tout des occasions d'interprétation durant le jeu. Ils peuvent être le petit diablotin assis sur l'épaule du personnage ou l'esprit gardien qui le préviendra d'un danger imminent. Toutefois, il faut prendre soin à les utiliser prudemment. Jamais les joueurs ne doivent avoir la moindre chance de les exploiter.

MÉTAMAGIE

La métamagie régit les règles d'utilisation de la magie. Les initiés peuvent apprendre les techniques métamagiques qui suivent.

Activation permet de rendre permanents les effets d'un sort sans utiliser de focus de maintien.

Camouflage travestit l'aura et permet de percer à jour les artifices des autres.

Concentration donne un coup de main dès qu'il s'agit de canaliser les énergies magiques. Elle réduit le drain, annule les pénalités lors de l'utilisation de compétences magiques et amplifie les effets de la magie.

Conjuration permet d'invoquer de puissants esprits appelés esprits de *forme majeure*.

Divination permet de saisir le sens des augures et des signes traitant d'événements à venir.

Fixation permet d'attacher les sorts aux focus et d'en retarder les effets jusqu'à ce que certaines conditions soient remplies.

Possession permet à la forme astrale d'un initié de pénétrer un être vivant pour en prendre le contrôle.

Protection confère une forme de défense magique plus puissante pour contrer toute magie.

Purification écarte la pollution astrale qu'on appelle champs magiques.

Réflexion confère une sorte de défense magique qui renvoie un sort pernicieux à sa source.

APPRENDRE LA MÉTAMAGIE

Tous les initiés sont capables d'apprendre des techniques métamagiques. À chaque grade, le personnage peut tenter d'apprendre une technique métamagique tant qu'il remplit les conditions fixées. Par exemple, ni un invocateur ni un adepte ne pourront apprendre Activation ou Protection car ces techniques passent par l'utilisation active de la Sorcellerie, à laquelle ils ne peuvent se livrer. Les adeptes peuvent uniquement apprendre les techniques métamagiques de Concentration, Divination et Camouflage.

Le personnage doit également trouver une source d'apprentissage de la technique métamagique. Il a alors trois solutions: l'apprendre d'un autre initié qui la connaît, via une quête astrale ou en passant un marché avec un esprit libre.

Chaque méthode d'apprentissage appelle un test. En cas d'échec, le personnage ne peut apprendre cette technique sans gagner d'abord un nouveau grade. En obtenant un nouveau grade, il a la possibilité de retenter sa chance (ainsi qu'à toute autre technique qu'il compte apprendre à ce grade d'initiation). Si le personnage échoue une fois de plus, il doit attendre jusqu'à l'initiation de son grade suivant. S'il échoue une troisième fois, il n'a plus droit à la moindre tentative. Si l'un des ce test ne donne que des 1, le personnage ne peut plus apprendre cette technique.

D'un autre initié

La plupart des personnages appartenant à un groupe d'initiés choisissent d'emprunter cette voie. Nombre de groupes magiques enseignent les techniques métamagiques dans un ordre précis auquel les membres doivent se conformer. D'autres groupes ont un système d'enseignement des techniques métamagiques plus souple, même si certaines doivent être apprises en priorité. Évidemment, les personnes autodidactes apprennent les techniques métamagiques dans l'ordre qui leur sied suivant le précepteur qu'ils trouvent.

Pour apprendre d'un autre initié, il faut que le professeur en question connaisse la technique et qu'il soit d'un grade supérieur ou égal à celui de l'élève. Ce dernier doit bénéficier d'un test de Magie contre un seuil de réussite de 8 moins le grade du professeur. Divisez le temps de base de 14 jours par le nombre de succès pour déterminer la durée d'apprentissage de la technique.

Les groupes magiques enseignent le plus souvent gratuitement la métamagie à leurs membres. Les initiés qui donnent des cours en dehors de leur groupe magique demandent généralement 1 000 nuyens par jour de travail.

D'une quête astrale

Pour qu'une quête astrale révèle les secrets d'une technique métamagique (voir *Quête astrale*, page 92), les chamanes se rendent dans le métaplan natal de leur totem alors que les mages doivent voyager jusqu'à un métaplan aléatoire. L'indice de Quête est égal aux nombres de techniques métamagiques que le personnage connaît (seuil de réussite minimum de 2). Pour réaliser la quête, il faut lui consacrer un nombre de jours égal à son indice. Le personnage doit bien évidemment réussir la quête pour apprendre la technique métamagique.

D'un esprit libre

La troisième méthode d'apprentissage de la métamagie consiste à passer un marché avec un esprit libre (voir *Les*

esprits libres, page 113). Un esprit libre doté des pouvoirs de Dissimulation d'Aura et Possession peut les enseigner à un initié comme s'il s'agissait de techniques métamagiques. Son Énergie Spirituelle remplace alors le grade. Un esprit libre disposant du pouvoir de Sorcellerie peut enseigner les techniques d'Activation, de Réflexion et de Protection. Un esprit libre doté de Divination peut enseigner la technique métamagique du même nom. Tous les esprits sont capables d'enseigner Conjuration, mais ils demandent généralement deux fois le nombre de points de Karma habituel. Les esprits libres exigent souvent du Karma en échange de leur savoir, avec un minimum de points égal à leur Énergie Spirituelle.

FIXATION

Cette technique permet à l'initié de placer un sort dans un focus et de fixer des conditions, appelées *déclencheurs*, qui activeront la magie. La Fixation se révèle très utile pour créer toute une variété d'outils, de pièges et d'armes magiques. En revanche, elle présente certains inconvénients, comme un coût en Karma élevé, une vulnérabilité astrale et un contre-coup de drain.

Cette technique permet de créer et d'utiliser des focus de fixation (page 45). Seuls les initiés qui connaissent cette technique sont capables de créer un focus de fixation ou de lui lier un sort. Cela dit, n'importe quel personnage (même un Ordinaire) est à même d'utiliser un focus de fixation s'il sait comment l'activer. Pour plus d'informations sur la création des focus, reportez-vous à *Enchantement*, page 39.

Choix du sort et des déclencheurs

Avant de lier et de fixer un focus, le propriétaire doit se décider quant au sort. Il peut s'agir de n'importe quel sort que l'Éveillé est capable de lancer, jusqu'à une Puissance maximale égale à la Puissance de la fixation. On ne peut lier qu'un sort à la fois sur un focus de fixation.

Le propriétaire d'un focus de fixation peut toujours déclencher ou couper un sort fixé. Il s'agit d'une action simple qui requiert un contact physique avec l'objet. Toutefois, le propriétaire doit aussi préciser d'éventuelles conditions de déclenchement supplémentaires qui activeront ou couperont le sort. Ces déclencheurs peuvent être une action ou un mot de la personne qui touche le focus. Quiconque touche le focus et remplit les conditions du déclencheur active le sort (pour le meilleur et pour le pire). Notez que tous ces déclencheurs exigent que la personne soit en contact physique avec le focus de fixation.

Lorsqu'il s'agit d'un déclencheur plus précis ou encore qui fonctionne à distance, il est possible de lier au focus un sort de détection en plus de l'autre. Mais il faut alors disposer d'un focus à la Puissance au moins égale à la Puissance totale des deux sorts. Le sort de détection ne fonctionne que pour dire au focus quand activer ou couper le sort. Il n'offre aucune information au propriétaire ou au porteur du focus. La portée est normale (Puissance x Magie) depuis le focus. Exemple : un initié dispose d'un focus de Puissance 6 auquel il a lié un sort de Barrière de Puissance 4 et un sort de Détection des Balles de Puissance 2. Le sort de Barrière est censé s'activer lorsque le sort de détection sent qu'on va tirer, puis se coupe quand il n'y a plus de danger.

Lier le focus fixateur

Avant d'utiliser un fixateur (réutilisable ou non), le personnage doit le lier comme n'importe quel autre focus (page 189 de SR3). Le propriétaire précise le sort et le(s) déclencheur(s) qui seront fixés au focus une fois celui-ci lié. Seuls ce sort et ce(s) déclencheur(s) peuvent être liés au focus.

Si on change d'avis, il faut de nouveau lier le focus. Un focus de fixation lié porte la signature astrale du propriétaire et lui est lié de manière astrale, comme n'importe quel autre focus. Pour plus d'informations sur le coût d'un lien, reportez-vous à *Focus de fixation*, page 45.

Lier le sort

Pour "charger" le focus de fixation lié, le propriétaire doit lier le sort et le(s) déclencheur(s) au focus. Cela signifie qu'il lance le sort et que le joueur effectue un test de Lien. Ce processus est considéré comme une action exclusive. Pendant ce temps, le personnage ne peut utiliser de sort exclusif. En revanche, ses Réserves de Sorcellerie et de Sorts ne se reconstituent pas avant la fin du processus. En revanche, on peut se servir de la Réserve de Sorts, des modificateurs totémiques, des focus et du pouvoir élémentaire d'assistance sorcière.

Lancer le sort: L'initié lance le sort qui doit être lié au focus en se conformant aux règles habituelles. N'effectuez pas encore le test – contentez-vous de noter le nombre de dés à lancer pour le test de Sorcellerie. Il s'agira, une fois le focus de fixation activé, du nombre de dés à jeter pour "lancer le sort" de fixation. Vous effectuerez également plus tard le test de drain.

Si un sort de détection doit servir de déclencheur, c'est aussi maintenant qu'il faut le lancer. On lance donc le sort de détection juste après le sort fixé mais on considère que cela fait partie de la même action. Ainsi, les Réserves de Sorcellerie et de Sorts ne se reconstituent-elles pas. Là encore, notez le nombre de dés lancés. Ils permettront de déterminer plus tard si le sort de détection remarque ce qui déclenche le sort. Une fois de plus, vous effectuerez le test de drain plus tard.

Test de Lien: Lier le sort et les déclencheurs appelle une action complexe et un test de Sorcellerie contre un seuil de réussite égal à la Puissance du sort. Ne peuvent servir que les dés des Réserves de Sorcellerie et de Sorts inutilisés lorsque le sort a été lancé. En cas de réussite, le sort est lié au focus de fixation. Sinon, le lanceur doit immédiatement retenter sa chance, en utilisant les dés restant des Réserves de Sorcellerie et de Sorts, et en appliquant +2 au seuil de réussite. En cas de nouvel échec, le sort n'est pas lié et le lanceur doit sur-le-champ résister au drain du sort, ainsi qu'au drain du test de Lien (décris ci-dessous). Si le test ne donne que des 1, le fixateur du sort est détruit.

Drain: Une fois le sort lié, l'initié subit le drain découlant du test de Lien et de l'éventuel sort de détection utilisé au titre de déclencheur. Le joueur lance un nombre de dés égal à sa Volonté et d'éventuels dés de ses Réserves de Sorcellerie et de Sorts. Si la procédure a inclus un sort de détection, utilisez son code de drain, mais ajoutez la moitié de la Puissance du focus de fixation (arrondir à l'entier inférieur) à la Puissance du drain et +2 niveaux de drain. Si aucun sort de détection n'est entré en jeu, la Puissance du drain est égale à la Puissance du fixateur divisée par deux (arrondir à l'entier inférieur) avec un niveau de drain (M).

Notez que l'initié ne subit pas de drain pour le sort fixé. Cela lui tombera dessus une fois le fixateur déclenché.

Utiliser un focus de fixation

Une fois le sort lié au focus, celui-ci est actif et peut se déclencher comme précisé ci-dessus. Le propriétaire d'un focus peut "annuler" tout déclencheur. Il lui suffit de toucher le focus, cela lui permet d'activer et de désactiver le sort à volonté. Les autres utilisateurs doivent passer par le déclencheur du focus pour activer ou désactiver le sort.



Quand un focus de fixation est déclenché, il "lance" son sort; pour cela utilisez le nombre de dés déterminé au moment où le sort fut lié. Pour ce qui concerne la détermination des cibles, considérez que le focus de fixation est le "lanceur du sort". À moins que le focus ne soit assorti d'un sort de détection, il ne peut que se verrouiller sur lui-même ou sur son porteur. Si un sort de détection sert de déclencheur, le sort qui lui est lié peut viser n'importe quelle cible située à portée. Un focus de fixation activé est présent dans l'espace astral. Du coup, il peut aussi bien cibler un être physique qu'astral (voir *Détermination des cibles*, page 180 de SR3).

Quand le focus se déclenche, le propriétaire est soumis à un test de drain pour le sort "lancé". Cela arrive quoi que fasse l'initié à ce moment-là. Si l'initié est mort, le lien est brisé et le focus est inutilisable. Si le focus est désactivé ou détruit avant que le sort se déclenche, le propriétaire subit tout de même le drain.

Effets des sorts fixés

Les fixateurs servent normalement pour les sorts maintenus, comme c'est le cas pour les focus de maintien. Une fois lancé, le sort est maintenu par le fixateur jusqu'à ce qu'il soit coupé. On peut aussi fixer les sorts instantanés et permanents, mais le sort ne partira qu'une fois le fixateur déclenché. Les sorts permanents restent maintenus jusqu'à ce qu'ils acquièrent leur permanence, après quoi le fixateur est désactivé. Il faut alors relier le sort (s'il s'agit d'un focus réutilisable). Ainsi, une Boule Mana fixée sera lancée une fois le fixateur déclenché, mais elle ne se redéclenchera pas avant que le sort soit relié au focus.

Les fixateurs *non réutilisables* se déclenchent une fois puis s'éteignent définitivement. Ils ne servent donc qu'une seule fois, comme c'est le cas par exemple des élixirs alchimiques qui renferment des sorts de manipulation ou de guérison qui se déclenchent quand on les avale, ou des sorts de combat et de manipulation qui s'activent quand on secoue le focus, qu'on l'enflamme, etc., ce qui crée des "bombes" magiques. Hormis la signature astrale, les fixateurs non réutilisables ne laissent derrière eux aucune trace permettant de remonter jusqu'à leur propriétaire (page 170 de SR3).

Les fixateurs *réutilisables* sont des objets durables dont on peut se servir encore et encore, comme un anneau auquel est lié un sort d'*Invisibilité* qu'on peut activer et désactiver à volonté, un capuchon qui lance le sort *Masque*, ou une épée qui se couvre de flammes grâce au sort *Aura Enflammée*. Les fixateurs réutilisables durent jusqu'à ce qu'on les détruise en combat astral ou via d'autres dommages. Tous les sorts, dont les sorts maintenus, liés à des fixateurs réutilisables doivent être reliés après chaque utilisation.

Les sorts fixés et l'espace astral

Un focus doté d'un sort lié est actif, même si le sort en lui-même ne l'est pas tant qu'il ne se déclenche pas. Cela signifie que le focus est de nature duale et vulnérable aux attaques astreales. La perception astrale permet de facilement détecter l'aura magique du focus et de déterminer quel sort lui est lié.

Il est possible d'attaquer en combat astral un focus actif (mais pas le sort en lui-même). S'il est vaincu, tous les sorts instantanés liés se déclenchent. Les autres sont perdus. S'il est "tué", il perd son enchantement de manière permanente. Un sort maintenu lancé par un focus peut également être dissipé (voir *Dissipation*, page 183 de SR3). Si le focus est réutilisable, le sort dissipé doit être relié avant de pouvoir être déclenché de nouveau. Pour mettre hors de service le sort de manière permanente, il faut détruire le focus.

Utiliser la Fixation

La Fixation permet de créer toute une variété d'objets magiques destinés à divers usages. Le coût en Karma, l'incertitude quant au moment où le lanceur sera victime du drain mais aussi le fait que les focus de fixation puissent servir de lien matériel dans le cadre de la sorcellerie rituelle (voir page 36), tout cela confère une certaine rareté aux sorts fixés. Les sorts fixés mis sur le marché sont généralement très chers. Reportez-vous à *Équipement magique*, page 169 pour connaître le prix des focus de sorts.

Joueurs et meneurs de jeu peuvent s'inspirer des exemples suivants pour créer leurs propres focus de fixation.

Protection exécutive: Un bijou (comme un anneau ou un bouton de manchette) qui est un focus de fixation de Puissance 10, doté d'un sort d'*Armure de Puissance 5* et d'un sort de *Détection des Balles de Puissance 5*. Le sort de détection permet de lancer des dés pour remarquer toute balle traçant en direction du porteur et il déclenche l'armure si tel est le cas. Une fois le danger passé, le sort se désactive. Le focus est réutilisable et coûte 30 points de Karma (Puissance 10 x 3 parce qu'il est réutilisable). On trouve de tels objets entre les mains de cadres corporatistes, de chefs de la pègre et autres grosses huiles qui peuvent s'offrir une sérieuse protection magique.

Élixir de guérison: Une potion (un focus non réutilisable de Puissance 4) dotée d'un sort de *Traitement de Puissance 4*. Le sort se déclenche quand on boit l'élixir. On lance alors les dés du sort, qui se maintient jusqu'à ce que la guérison devienne permanente. Une telle potion coûte 4 points de Karma (Puissance 4 x 1 pour un focus non réutilisable) à sa création. On peut aussi lier un sort de guérison à un anneau ou à tout autre talisman. L'objet lance le sort sur ordre du porteur et se maintient jusqu'à ce que les effets deviennent permanents. Il faut ensuite relier le sort à l'objet. Il en coûte 12 points de Karma (Puissance 4 x 3 pour un focus réutilisable) pour le créer.

Bombe magique: Un focus non réutilisable de Puissance 8 avec un sort lié de Puissance 5 comme *Boule de Feu*. Le déclencheur est un sort de détection de Puissance 3 comme *Déetecter les Orks*, *Déetecter les Elfes* ou *DéTECTER un Individu*. Quand une cible potentielle arrive à portée et est détectée (via les dés du sort de détection), le sort se déclenche dans un périmètre centré sur le focus. Un tel objet coûte 8 points de Karma (Puissance 8 x 1 pour un focus non réutilisable) à sa création.

CONCENTRATION

Des siècles durant, des magiciens étudièrent le chant, la danse, les instruments de musique, les langues anciennes, etc. Depuis l'Éveil, les initiés ont découvert la raison qui se cachait derrière ces pratiques. La discipline mentale et physique requise pour exercer ces talents les aide à se concentrer, à se réconcilier avec le cœur de leur être, le puits duquel ils extraient leurs pouvoirs magiques.

La technique de la Concentration permet de réduire le drain et les pénalités affectant les seuils de réussite magiques. On peut aussi s'en servir pour mieux se débrouiller avec les compétences magiques.

Compétence Concentration

Pour mettre en œuvre la technique de la Concentration, l'initié doit utiliser deux compétences: Concentration et une autre compétence qui représente la méthode de concentration de l'initié, qu'on appelle *compétence créative*. La compétence Concentration est une compétence magique active (page 56 de SR3) liée à la Volonté. Elle représente la faculté du



personnage à user de la compétence créative pour se concentrer. L'indice de la compétence Concentration ne peut jamais supérior à celui de la compétence créative.

La compétence créative peut être active ou de connaissances. Toutefois, c'est généralement un talent artistique ou intellectuel. Il peut d'ailleurs s'agir d'une compétence que l'initié possède déjà. Seule une unique compétence peut être la compétence créative du personnage. Voici quelques exemples.

Danse: Le personnage danse tout en réalisant sa magie. La danse est courante chez les chamans mais on ne la retrouve pas qu'au sein de cette tradition. Lorsqu'il danse pour se concentrer, un initié le fait généralement dans un style propre à sa culture ou à sa tradition magique.

Chant: Le personnage chante tout en réalisant sa magie. Le chant va de la psalmodie au rock endiable. Les légendes magiques parlent de bardes qui accomplissent leur magie grâce à leur musique. En outre, des chamans issus de cultures et tribus différentes (comme les Navajo ou les Finns) sont des chanteurs remarquables.

Jouer d'un instrument de musique: Le personnage joue d'un instrument pour se concentrer. Jadis, les magiciens utilisaient des percussions, cornemuses, cornes et violons. Dans le Sixième Monde, ils se servent aussi de guitares électriques, de synthétiseurs, voire d'interfaces quand ils décident de se mettre à la cybernétique. L'utilisation de percussions est très répandue dans diverses traditions chamaniques. Les magiciens d'Asie préfèrent le plus souvent les carillons et flûtes de bambou.

Langues ésotériques: Le personnage lance des incantations dans une langue antique. Les mages emploient souvent le latin, le grec et l'hébreu. Il existe également des langages purement magiques, comme l'Enochien, établi au XVI^e siècle par le mage élisabéthain, le Dr John Dee. Nombre de traditions utilisent le langage antique de leur culture d'origine. Les magiciens de l'Europe du Nord psalmodient des runes, l'alphabet dans lequel sont écrits les *eddas* épiques de leurs ancêtres. Certains initiés exploitent un mélange de différents langages ou créent les leurs pour réaliser leur magie.

Méditation: Le personnage apaise son esprit via la méditation. Cela peut être une forme de méditation mobile, comme le *taï chi* chinois ou les *katas* des arts martiaux, ou une forme de méditation au repos, comme le *yoga* ou le *zazen* japonais.

Certains joueurs émettront le souhait d'inventer de nouvelles compétences créatives. L'Éveil permet aux magiciens

de saisir la valeur des anciennes traditions, mais il souleva également une vague d'expérimentation visant à découvrir de nouvelles et meilleures méthodes magiques. Cependant, pour respecter l'équilibre du jeu, les compétences créatives ne devront jamais être très utiles en dehors du cadre de la magie.

Considérons, par exemple, la possibilité de se servir d'une arme à feu au titre de compétence de Concentration. Pourquoi pas, après tout ? Et pourquoi pas non plus l'accepter dans le cas du tir à l'arc japonais zen ? Le problème est que cela permettrait au personnage d'attaquer un adversaire tout en préparant un sort dévastateur, et d'en recevoir en plus les bonus. De façon générale, la nature méditative d'arts comme le tir à l'arc zen doit toujours prévaloir sur leur nature combative.

Tout cela devient moins problématique si la compétence créative de l'initié lui permet également de gagner sa vie, comme dans le cas d'un magicien rocker qui se concentre en jouant de la musique.

Les chamans s'adonnent généralement à la danse, au chant et à la musique. Les mages préfèrent les compétences plus intellectuelles, comme la psalmodie et les langages obscurs. Toutefois, il s'agit là de stéréotypes, et les joueurs devront se fonder sur ce qui les intéresse et les met à l'aise.

Enfin, une compétence créative ne peut *jamais* être sur une puce. Le magicien doit la posséder et l'avoir apprise en personne.

Utiliser la Concentration

Un initié peut se servir de cette technique lorsqu'il utilise une compétence magique, sauf dans le cas d'une projection astrale.

L'initié doit être capable d'utiliser sa compétence Concentration sans entrave. Il lui est impossible de danser pour se concentrer s'il est attaché ou incapable de marcher, ni de chanter ou de parler s'il est bâillonné.

La compétence Concentration est utilisée lors des tests de Concentration. La Concentration est une action automatique. Le personnage ne gagne que l'un des bénéfices que cette technique procure (plus de succès, résistance au drain ou réduction des pénalités) lors d'une phase. L'action automatique de concentration doit être entreprise au cours de la même phase que l'activité pour laquelle elle entre en jeu. Effectuez un test de Concentration avant tout autre test de magie.

Actions exclusives: La Concentration sert pour les actions magiques exclusives car elle aide le personnage dans ce cadre.



Geasa: L'utilisation d'une compétence créative adéquate peut aussi convenir à un geas. Si un initié a le geas d'incantation et qu'il se concentre en chantant, psalmodiant ou parlant dans une langue antique, cela répond également aux exigences du geas.

Concentration et lancement d'un sort

Quand il se concentre pour obtenir plus de succès sur un test de Compétence Magique, l'initié doit user de perception astrale (page 170 de SR3). Cela signifie qu'il devient vulnérable aux attaques venant de l'espace astral. Le joueur annonce l'utilisation de la compétence (Sorcellerie, Invocation, etc.) comme d'ordinaire. Ensuite, il précise qu'il effectue un test de Concentration pour en améliorer le résultat. Le seuil de réussite du test de Concentration est le même que celui du test de Compétence Magique. Les modificateurs au test de Compétence Magique s'appliquent au test de Concentration. Pour chaque tranche de 2 succès obtenus au test de Concentration, ajoutez 1 succès au test de Compétence Magique. Si ce dernier ne produit aucun succès, l'initié n'a pas le droit de faire appel aux succès du test de Concentration.

Serre lance un sort de Boule de Feu et souhaite que cela soit une véritable réussite. Son seuil de réussite de base s'élève à 4. Il est légèrement blessé (+1), ce qui fait passer le seuil de réussite à 5. Il lance le sort en latin (Latin 5) alors qu'il fait apparaître la boule de feu entre ses mains. Le joueur procède au test de Concentration contre un seuil de réussite de 5 et obtient 3 succès. Ensuite, il effectue son test de Sorcellerie, pour lequel il obtient 4 succès. Les 2 succès du test de Concentration font passer le test de Réussite du Sort à 5 succès (le dernier n'a aucun effet). S'il avait raté son test de Sorcellerie, les 3 succès de son test de Concentration ne seraient pas entrés en jeu et le sort aurait échoué.

Concentration et drain

Grâce à la Concentration, l'initié peut tenter de réduire le drain dû à l'utilisation de magie. Le seuil de réussite du test de Concentration est la Puissance de drain de la magie employée. Pour chaque tranche de 2 succès obtenus, l'initié obtient 1 succès supplémentaire à son test de Résistance au drain. Si le test de Résistance au drain ne génère aucun succès, le joueur ne peut pas profiter des succès du test de Concentration.

L'Homme-Aux-Nombreux-Noms chante dans le cadre de sa compétence créative alors qu'il invoque un esprit de la nature de Puissance 8. Il a une Concentration de 5, un Charisme de 8 et une Magie de 8. Le drain de l'invocation est de 8M Étourdissants (page 186 de SR3). Le joueur lance les 5 dés de Concentration de Nombreux-Noms contre un seuil de réussite de 8.

Il obtient 2 succès, qui se transforment en 1 succès pour le test de Résistance au drain. Cependant, il doit encore effectuer un test de Résistance au drain contre un code de drain de 8M. S'il n'obtient pas au moins 1 succès, il perdra le bénéfice de son test de Concentration.

Concentration et malus

La Concentration permet également de compenser les malus affectant les tests de Compétence Magique d'un initié comme les modificateurs de couverture partielle, de blessure, de conditions atmosphériques, etc. Utilisez le même seuil de

réussite pour le test de Concentration que pour le test de Compétence Magique, en ajoutant tous les modificateurs applicables et en soustrayant le grade de l'initié.

Chaque tranche de 2 succès annule 1 point de modificateurs au seuil de réussite du test de Compétence Magique. La Concentration ne permet pas de réduire le seuil de réussite de base. Lancer un sort d'Éclair Mana contre une cible disposant d'une Volonté de 5 affiche un seuil de réussite minimum de 5, quel que soit le nombre de succès obtenus au test de Concentration.

Beumains, initié de grade 4, lance un Éclair de Force. La cible a une Constitution de 4, bénéficie d'une couverture partielle (+2) et la luminosité est faible (+2). De plus, Beumains a reçu des dégâts étourdissants légers d'un autre sort (+1). Ces modificateurs poussent le seuil de réussite à 9. Pendant que ses camarades arrosent la cible d'une grêle de plomb, Beumains se concentre, tirant des accords plaintifs de son synthétiseur portable Kashawa Pow-R-Key (Synthétiseurs 6). Le joueur lance ses 5 dés de Concentration contre un seuil de réussite de 5 (le seuil de réussite modifié moins son grade) et obtient 2 succès. Il effectue maintenant un test de Sorcellerie contre un seuil de réussite de 8 (9 - 1) pour voir si Beumains parvient à friser son adversaire.

Concentration et adeptes

Contrairement aux magiciens, les adeptes n'usent pas de cette technique pour améliorer leurs compétences magiques mais pour améliorer leurs performances en Athlétisme et Furtivité. Ils apprennent parfois à l'appliquer à d'autres compétences.

Un adepte qui apprend la Concentration commence avec la possibilité de l'appliquer à son Athlétisme et à sa Furtivité. En poursuivant son initiation, l'adepte apprend à l'appliquer à d'autres compétences. Un adepte qui apprend la Concentration au grade 1 pourra apprendre à l'appliquer à une compétence au grade 2, une autre au grade 3, etc. Apprendre à appliquer la Concentration à une nouvelle compétence est la seule technique métamagique que puisse apprendre l'adepte à ce grade.

Les champs de compétences pour lesquels les adeptes ont le droit d'apprendre la Concentration sont: Construction/Réparation, Combat de Mêlée, Combat à Distance, Connaissance, Langue, Social, Technique et Véhicule. La Concentration s'applique aussi aux compétences spéciales. Chaque compétence ou champ (comme les compétences musicales) est une technique à part. Bien que les adeptes puissent apprendre à appliquer la Concentration à la Sorcellerie, ils ne peuvent toujours l'utiliser que dans le cadre du combat astral.

Les adeptes peuvent user de la Concentration pour obtenir plus de succès et moins de malus dans les champs de compétences adéquats. Le meneur de jeu décide si la Concentration fait disparaître ou non un malus. Comme ils appliquent leur concentration sur des compétences ordinaires, les adeptes n'ont pas besoin d'user de perception astrale pour obtenir plus de succès via la Concentration.

Les adeptes peuvent se concentrer contre le drain provoqué par l'utilisation de leurs pouvoirs (comme Augmentation d'Attribut). Dans ce cas, effectuez normalement le test de Concentration contre celui de drain.

Johnny Zen est un adepte et un initié de grade 2. Au grade 1, il apprend Concentration (méditation



zen), qu'il peut appliquer à ses compétences physiques (Athlétisme et Furtivité). Au grade 2, il décide d'apprendre à appliquer sa Concentration au Combat à Distance, améliorant ses talents à l'arc. Johnny peut désormais se concentrer contre les pénalités appliquées à ses compétences de Combat à Distance ou pour améliorer la qualité de ses tirs.

Alors qu'il prévoit de tirer au travers d'un complexe corporatiste non éclairé au plus noir de la nuit, Johnny médite, cherchant un état parfait de paix et de quiétude. Avec son arc, il est à portée moyenne, ce qui lui confère un seuil de réussite de 5. Il ne bénéficie que d'une lumière partielle (+2) et a reçu une blessure légère en s'introduisant dans le complexe (+1). Le seuil de réussite est donc maintenant de 8. Le joueur lance ses 5 dés de Concentration (compétence Méditation 5) contre un seuil de réussite de 6 (8 - son grade) et obtient 2 succès. Il s'en sert pour ignorer la pénalité due à sa blessure puis prend deux actions pour viser.

PURIFICATION

Cette technique sert à se débarrasser des champs magiques temporaires (voir *Champs magiques*, page 83). Pour que cette purification soit efficace, il faut d'abord se débarrasser de l'origine du champ magique. Tenter, par exemple, de se débarrasser du champ magique d'une rivière polluée n'aura aucun effet si l'on ne nettoie pas les eaux de la pollution physique. La Purification n'est d'aucune utilité contre les champs magiques durables comme ceux que l'on trouve dans des sites tels que les grandes pyramides ou Auschwitz. C'est au meneur de jeu de décider si un champ magique peut ou non être purifié.

Purifier un champ magique efface aussi les traces et signatures astrales qui lui sont associées. Pour obtenir des renseignements d'une zone, il faut donc l'examiner avant de procéder à sa purification.

Un initié ne peut affecter que les champs magiques inférieurs ou égaux à son grade. Effectuez un test de Sorcellerie contre un seuil de réussite de (champ magique x 2). Le champ magique est réduit de 1 par tranche de 2 succès. L'initié doit ensuite résister à un drain de (champ magique) F via sa Volonté. La Purification prend un nombre d'actions complexes égal à deux fois le niveau de champ magique et exige de l'initié qu'il use de perception ou de projection astrale.

Après avoir terminé l'examen du lieu d'un meurtre, le Dr O'Malley, magicien médico-légal de la Lone Star, œuvre pour dissiper l'aura de violence qui hante la zone. O'Malley est un initié de grade 2 doté d'une Sorcellerie de 6. Le crime a provoqué un champ magique de 2. Le joueur lance 6 dés contre un seuil de réussite de 4 et obtient 4 succès. O'Malley a totalement éliminé le champ magique et dissipé le sentiment surnaturel que les personnes sensibles pouvaient avoir dans la zone (sans oublier d'éventuelles traces astrales restantes du crime).

DIVINATION

Cette technique permet à l'initié d'avoir un aperçu d'événements futurs traitant d'un sujet précis. Pour s'y livrer, l'initié doit ressentir le sujet de la divination ou lui être attaché par quelque lien magique, c'est-à-dire tout ce qui convient à un lien matériel de sorcellerie rituelle (page 34).

L'initié doit également disposer de deux compétences : Divination et une autre qui représente la méthode du personnage, qu'on appelle *compétence de prédiction*. La compétence Divination (voir page 30) est une compétence magique active liée à la Volonté. Elle représente la faculté du personnage à user de la compétence de prédiction pour entrevoir l'avenir. L'indice de la compétence Divination ne peut jamais être supérieur à celui de la compétence de prédiction.

La compétence de prédiction peut être active ou de connaissances. Cela dit, c'est généralement une faculté intellectuelle qui peut correspondre à une compétence que le personnage possède déjà. Seule une unique compétence peut être celle de prédiction du personnage. Voici quelques-unes des compétences de prédiction les plus courantes.

Astrologie : Le devin extripe de la position des étoiles au moment de la naissance des gens des prédictions les concernant. Le devin doit connaître la date de naissance du sujet mais également avoir accès aux tables et formules nécessaires à l'usage de cette compétence.

Radiesthésie : Le divin utilise un pendule ou quelque instrument similaire au-dessus d'une carte ou d'une représentation symbolique du sujet. Le mouvement du pendule fournit des renseignements, généralement sous la forme de réponses comme oui ou non.

Augures : Le divin obtient des informations de phénomènes naturels comme des vols d'oiseaux, le mouvement de la lumière sur l'eau, les schémas de croissance de plantes, etc. Cette compétence ne fonctionne généralement qu'en extérieur et dans les étendues sauvages, même si quelques-unes de ses applications le peuvent en ville.

Songes : Le divin doit dormir ou entrer en transe puis rêver ou avoir des visions sur le sujet de la divination. Les renseignements glanés sont souvent exprimés sous la forme de symbolisme onirique et de métaphores.

Cartomancie : Le divin utilise un système de symboles tirés aléatoirement pour obtenir des informations. Il peut s'agir de runes nordiques Futhark, du *I Ching* chinois, de cartes de tarot ou de tout autre instrument similaire (chacun est une compétence à part). La combinaison des différents symboles offre des indices sur le sujet de la divination.

Le test de Divination

Une fois que l'initié a réussi à établir un lien avec le sujet de la divination, il pose une question sur un événement à venir. Le meneur de jeu procède au test de Divination en lançant un nombre de dés égal à la compétence Divination de l'initié contre un seuil de réussite basé sur la complexité de la question posée, comme le montre la table de divination.

Le nombre de succès détermine l'utilité de la réponse, ajustée à la discréption du meneur de jeu. N'obtenir aucun succès signifie que la réponse est inutile. Un jet ne donnant que des 1 offre que des renseignements trompeurs. Un ou deux succès fournissent une réponse obscure qui renferme une vérité sous-jacente. Avec trois ou quatre succès, la réponse est modérément utile. Cinq succès ou plus donne approximativement au divin les détails souhaités. Toutefois, quel que soit le nombre de succès obtenus, le meneur de jeu a le droit de donner une réponse aussi précise ou vague qu'il le désire, de façon à laisser les personnages joueurs extrapolier sur le sens présumé de la découverte.

Un initié peut réaliser un nombre de divinations par semaine égal à son grade. Plus de tests de Divination sur le même sujet ne feront qu'augmenter le seuil de réussite de +2 par tentative jusqu'à ce que le meneur de jeu décide que le sujet ou la situation a subi un changement important.



Le meneur de jeu peut également user de divination pour fournir d'obscurs indices sur les intrigues de ses parties. Il lui est aussi possible de pimenter ce pouvoir en offrant aux personnages des "visions" et "présages" à des moments imprévus voire déplacés. Toutefois, il devra veiller à ce que la divination ne devienne pas pour les joueurs le moyen de trouver des solutions rapides à leurs problèmes en leur donnant, par exemple, des informations trompeuses et contradictoires.

CONJURATION

Cette technique permet aux initiés de conjurer des esprits particulièrement puissants qu'on appelle esprits de *forme majeure* (page 106). Seuls les initiés capables d'invoquer des esprits peuvent utiliser cette technique. Notez que certains esprits (comme les gardiens, alliés et esprits ancestraux) n'ont pas de forme majeure.

L'initié doit annoncer son intention d'invoquer un esprit de forme majeure et préciser quels bonus de forme majeure (voir page 106) s'appliqueront à l'esprit avant que soit effectué le test d'Invocation initial.

L'invoquation de l'esprit se déroule comme d'ordinaire. Une fois l'esprit présent, l'initié est soumis à un nouveau test d'Invocation et à un test de Résistance au drain supplémentaire. Ces deux tests n'exigent aucune action de la part de l'invocateur car ils font partie intégrante de la conjuration. Le test d'Invocation supplémentaire s'effectue contre un seuil de réussite égal à la Puissance de l'esprit x 2, moins le grade de l'initié. S'il est réussi, l'esprit prend sa forme majeure. S'il échoue, l'esprit est incontrôlé (mais conserve sa forme normale).

Le deuxième test de Résistance au drain s'effectue comme si l'esprit disposait d'une Puissance égale à (Puissance x 2) moins le grade de l'initié. La Puissance normale de l'esprit détermine si le drain est physique (voir page 186 de SR3). Tout succès obtenu sur un test de Concentration visant à invoquer un esprit est applicable; le joueur ne refait de test de Concentration à ce moment-là. Si le drain tue ou assomme l'invocateur, l'esprit de forme majeur est incontrôlé.

CAMOUFLAGE

Cette technique dissimule la véritable nature de l'aura de l'initié, montrant aux observateurs astraux une présence astrale moins puissante (voir *Perception astrale*, page 170 de SR3). Les initiés qui ont acquis

TABLE DE DIVINATION

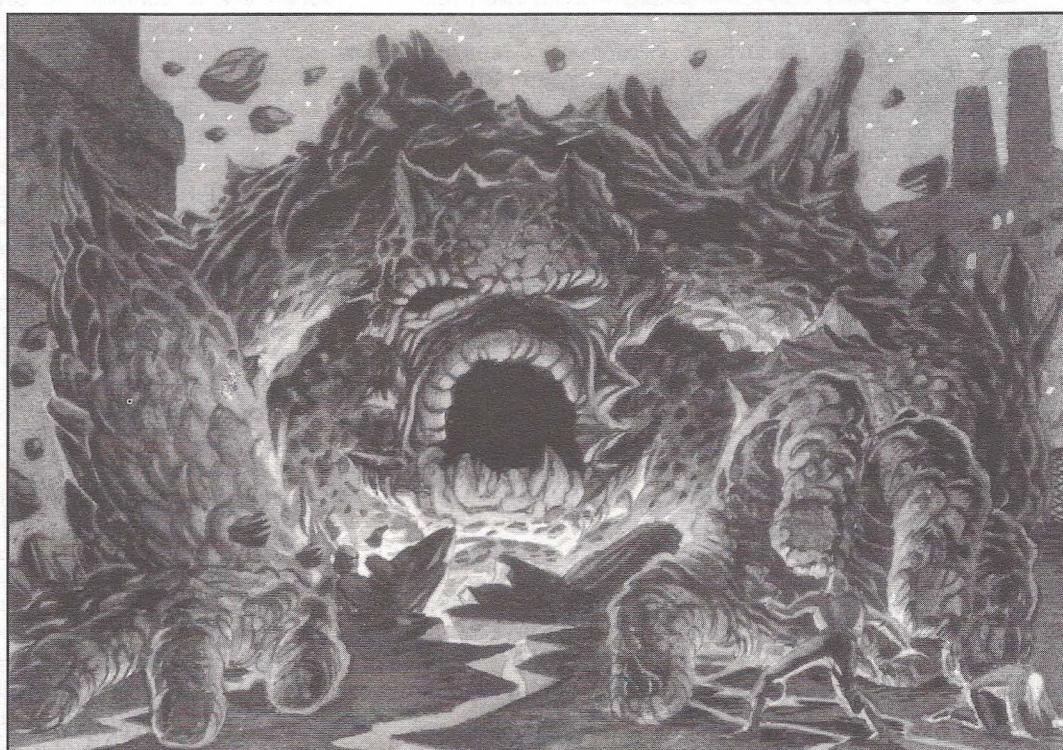
Nature de la question	Seuil de réussite
Très vague (Que me réserve le mois prochain?)	4
Vague (Mes vieux ennemis se rapprochent-ils?)	5
Générale (Vais-je mourir si j'effectue cette shadowrun?)	6
Précise (M. Johnson recevra-t-il un pot-de-vin de Yakashima?)	8
Très précise (M. Johnson recevra-t-il son pot-de-vin ce soir?)	10

cette technique peuvent donner à leur aura l'apparence de celle d'un Ordinaire ou d'un Éveillé non-initié. Le Camouflage permet également de dissimuler la nature duale du personnage pour qu'il ait l'air magique mais absent dans l'espace astral. Le Camouflage permet aussi de dissimuler les sentiments (haine, amour, jalouse, etc.) qui apparaissent dans l'aura pour qu'aucun autre mage ne puisse déceler l'état émotionnel de celui qui se camoufle. En revanche, les autres initiés sont capables de le percer à jour. Les initiés peuvent également percer à jour le camouflage de créatures capables de cacher leur véritable aura, comme certains esprits libres.

Pour simplifier les choses, le meneur de jeu peut appliquer les règles suivantes :

- L'aura d'un initié est toujours camouflée, sauf quand il se montre délibérément sous son "véritable jour".
- Un initié doit délibérément tenter d'examiner une aura camouflée quand il observe une foule. Si seuls deux initiés sont présents, le meneur de jeu peut effectuer un test secret pour déterminer s'ils se "remarquent".

Lorsqu'un initié examine une aura camouflée, le meneur de jeu effectue un test de Magie secret, contre un seuil de réussite égal à la Magie, la Puissance ou l'Essence de la cible, selon l'attribut le plus adéquat. Pour réussir, il faut obtenir un nombre de succès au moins égal au grade de la cible moins le grade de l'observateur. Si le grade de la cible est inférieur ou





égal à celui de l'observateur, 1 succès suffit pour percer à jour le camouflage.

Par exemple, un initié de grade 2 doté d'une Magie de 7 examine l'aura d'un initié de grade 4 doté d'une Magie de 6. L'observateur lance 7 dés contre un seuil de réussite de 6 et doit obtenir 2 succès (grade de la cible de 4 - grade de l'observateur de 2 = 2) pour percer le camouflage.

Si le test est réussi, la véritable aura du sujet est visible et on peut l'examiner de manière classique. Tout cela peut différer pour ce qui concerne les créatures dotées du pouvoir Dissimulation d'Aura (voir *Pouvoirs des esprits libres*, page 116).

Si le test initial visant à percer le camouflage échoue, l'initié n'a plus droit qu'à une tentative, avec un malus de +2 au seuil de réussite. Si ce test échoue également, l'initié se révèle tout simplement incapable de percer le camouflage.

Il n'y a pas de différence perceptible entre une aura camouflée et la réalité, sauf si le test de Camouflage est réussi.

Camoufler une forme astrale

Les personnages à la nature duale peuvent user de la technique du Camouflage pour que leur forme astrale ait l'air d'une simple aura. Ainsi, un personnage à la nature duale doué de perception astrale qui se camoufle n'aura pas l'air de ce qu'il est, sauf pour ceux qui parviennent à passer outre le camouflage. La forme astrale du personnage camouflé est toujours présente, aussi peut-il interagir normalement avec les autres formes astrales (barrières, magiciens usant de projection, etc.).

Les personnages qui font usage de projection astrale sont capables de masquer leur forme astrale pour qu'elle ressemble à une simple aura. Toutefois, les personnages doués de perception ou de projection astrales qui scrutent l'aura découvriront la supercherie car ils ne verront pas le corps physique censé accompagner l'aura.

Camouflage délibéré

Les règles de camouflage n'impliquent aucun effort réel de la part de l'initié. Si le personnage tente délibérément de camoufler son aura, lancez un nombre de dés égal à deux fois son grade contre un seuil de réussite égal à sa Magie. Chaque tranche de 2 succès contre 1 succès de l'observateur qui tente de percer le camouflage. Si, par exemple, l'initié camouflé obtient 4 succès, celui qui l'examine doit lui opposer au moins 3 succès pour percer le camouflage.

Le camouflage délibéré est une action simple exclusive, ce qui signifie que l'initié ne peut se livrer à aucune autre forme de magie pendant qu'il le maintient. Pour renoncer à son camouflage délibéré, l'initié doit entreprendre une action automatique.

Camouflage de focus et de sorts

Le camouflage décrit ci-dessus dissimule l'initié et un nombre de points de Puissance de focus et/ou de sorts maintenus ou activés qu'il porte égal à son grade. Ainsi, un initié de grade 4 est capable de camoufler jusqu'à 4 points de focus ou de sorts sans effort supplémentaire. Au-delà, la présence de focus ou de sorts sera visible dans l'espace astral.

Pour dissimuler plus de focus et de sorts, le personnage doit effectuer une tentative de camouflage délibéré, comme précisé ci-dessus. Le seuil de réussite est égal à la Puissance totale de focus et de sorts. Si le test est réussi, les focus et sorts du personnage sont camouflés à l'instar de son aura, et les succès du test entravent les facultés de perception de l'observateur.

POSSESSION

Cette technique permet à l'initié usant de projection astrale de prendre le contrôle du corps d'un être pendant un certain temps. Seuls les êtres actifs dans l'espace astral (dont les créatures duales) peuvent être la cible de ce pouvoir.

Prendre le contrôle

Pour user de Possession, un personnage doit affronter sa cible en combat astral, n'infligeant alors que des dégâts étourdissants. S'il l'emporte, sa forme astrale entre dans le corps de la cible et en prend le contrôle. On n'applique pas les dégâts étourdissants infligés à la cible durant ce combat avant que l'initié quitte le corps hôte. Le personnage ne peut rester dans le corps que durant un nombre d'heures égal à son grade. Un personnage peut aussi posséder un hôte volontaire, mais il lui faut alors être actif dans l'espace astral. Les êtres non sentants ne sont jamais des hôtes volontaires, mais les créatures duales ne peuvent résister. Un personnage ne peut posséder un être qui n'a pas de corps physique ou dont le corps est une création du pouvoir de Matérialisation, comme un esprit. Pour posséder un corps, le personnage doit se trouver près du corps en compagnie de la forme astrale de celui-ci.

Projection astrale : Un personnage ne peut pas posséder le corps d'un magicien qui use de projection astrale. En effet, le corps n'est pas, à ce moment-là, de nature duale. En revanche, un personnage peut posséder le corps d'un magicien qui use de projection astrale s'il le bat en combat astral et qu'ils se trouvent à vue. Le personnage doit alors prendre possession du corps dès qu'il vainc le magicien.

Interfacés et deckers : Les personnages interfacés ou connectés ne peuvent être possédés que s'ils sont actifs de manière astrale et vaincus en combat astral. Une fois possédés, ils sont immédiatement éjectés de leur icône ou véhicule. S'il le souhaite, l'initié usant de la Possession peut tenter de s'interfacer ou de se connecter.

Tenir les rênes

Lorsqu'il a le contrôle du corps hôte, le personnage devient une créature duale. Il peut se servir de tous les talents physiques et facultés magiques innées de l'hôte (dont les pouvoirs physiques d'une métacréature et les pouvoirs d'un adepte). Si des geasa pèsent sur les pouvoirs de l'hôte, il doit les respecter pour utiliser les pouvoirs. Un personnage usant de possession n'a pas accès aux compétences, sorts et souvenirs de sa victime. Utilisez les attributs physiques de l'hôte et les attributs mentaux du personnage. Un personnage peut se servir de magie pendant qu'il possède un corps, mais le drain inflige des dégâts physiques à sa forme astrale, pas au corps de l'hôte. En outre, si le sujet n'était pas d'accord ou inconscient, ajoutez +2 à tous les seuils de réussite pendant la durée de sa possession, pour simuler sa résistance subconsciente.

Les dégâts subis durant la possession sont infligés au corps hôte. Toutefois, toute magie basée sur le mana (dont les sorts mana et les pouvoirs de métacréatures mana) utilisée contre le corps possédé affecte l'initié.

La forme astrale d'un hôte n'est pas "mise dehors" durant la possession. Elle est tout simplement enveloppée par la forme astrale de l'initié. Si ce dernier connaît la technique du Camouflage (voir page précédente), il peut délibérément tenter de dissimuler la forme astrale de l'être possédé de la même manière que pour les focus et sorts. Considérez l'hôte comme un focus à la Puissance égale à son Essence.

Un initié qui possède un personnage peut franchir les barrières astrales de sa création, car la présence astrale de

l'initié est la dominante du corps. En revanche, le personnage possédé ne peut franchir ses propres barrières astrales. En effet, la barrière astrale ne reconnaîtra que la forme astrale dominante.

Désarçonnement

Il est possible de chasser un initié d'un corps de différentes manières. Premièrement, si l'hôte est tué ou assommé, le possesseur est dissipé (page 175 de SR3). L'initié peut aussi se faire chasser via le bannissement ou le combat astral. S'il est banni (avec un test d'opposition de Magie), il est dissipé. Selon les règles classiques, un initié peut être tué ou dissipé en combat astral. Si l'initié tente de rester dans le corps plus longtemps qu'un nombre d'heures égal à son grade, il est dissipé.

Lorsque la forme astrale de l'initié s'en va (volontairement ou non), l'hôte subit immédiatement les dégâts étourdissants infligés durant le combat astral, au début de la possession. Si l'hôte était volontaire, il lui faut maintenant résister au drain. La Puissance de ce drain est égale à la Magie plus le grade de l'initié et elle est dotée d'un niveau Fatal. Les dégâts du drain sont étourdissants et on y résiste à l'aide de la Volonté. Ces dégâts sont cumulatifs avec les dégâts (étourdissants ou physiques) qu'a subis le corps hôte durant la possession. L'individu possédé ne se souvient jamais de ce qui s'est passé pendant la possession.

ACTIVATION

Cette technique permet de rendre permanents les effets d'un sort maintenu, sans le recours d'un focus. Le sort continue de fonctionner sans que le lanceur n'y prête d'attention jusqu'à ce qu'il soit dissipé (page 183 de SR3).

Pour activer un sort, le personnage doit commencer par le lancer, le maintenir pendant un certain temps, puis dépenser du Karma. En outre, il doit user de perception astrale pour conserver le sort "en vue" pendant qu'il le maintient. Nourrissant le sort de Karma pour assurer sa permanence, il doit entretenir une surveillance astrale de tous les instants.

Le personnage lance le sort maintenu de manière normale puis est soumis à un test de Résistance au drain. Il est possible d'user de la Concentration pour compenser le drain.

Pour déterminer le temps de base de l'Activation d'un sort, utilisez la table de durée initiale de maintien pour les sorts permanents, page 177 de SR3. Effectuez un test de Sorcellerie pour réduire ce temps, en ajoutant un nombre de dés égal au grade de l'initié. Le seuil de réussite est le nombre total de dés utilisés pour lancer le sort. Cela inclut les dés de la Réserve de Sorts, les avantages totémiques, l'aide élémentaire, les focus et autres bonus. Divisez le temps de base par le nombre de succès et arrondissez à l'entier inférieur. Le temps minimum est de 1 tour de combat. S'il n'obtient aucun succès, l'initié doit maintenir le sort pendant une durée égale au double du temps de base. S'il n'obtient que des 1, cela signe la fin du sort.

L'Activation est une action exclusive, aussi est-il impossible d'entreprendre quelque autre action quand on use de cette technique. Cela signifie également qu'on ne peut activer les sorts exclusifs.

À la fin du dernier tour requis, le joueur dépense un nombre de points de Karma égal à la Puissance du sort. Le sort est alors activé et se maintient seul. Le joueur peut en dépenser plus (jusqu'à deux fois la Puissance du sort) pour qu'il soit plus difficile de le dissiper. Pour ce qui concerne la dissipation, la Puissance du sort est égale au Karma total dépensé pour l'activer.

Après avoir dépensé le Karma, effectuez un deuxième test de Résistance au drain contre le code de drain du sort. Vous êtes libre d'utiliser pour ce test de Résistance au drain les succès du test de Concentration effectué au moment de lancer le sort. Mais vous n'avez pas le droit d'effectuer un nouveau test de Concentration à ce moment-là. Le personnage peut mettre un terme à sa tentative visant à activer un sort si le temps investi lui semble trop long mais il est alors soumis à un second test de Résistance au drain.

Rikki Ratboy, qui est de bien méchante humeur depuis qu'on l'a vidé de l'Armadillo, est aplati sur un toit, en face du bar. Il se met à grommeler, et 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 verdâtre se matérialise au milieu du bar, visible à son regard astral, à défaut de l'être pour les crétins cybernétiques qui s'y saoulent.

Alors que le sort de Puanteur répand son indescriptible fétidité dans la salle, la clientèle se précipite en masse (NdT: en français dans le texte) vers les portes, les fenêtres et un mur de plâtre plutôt mince. Rikki ne peut retenir un rictus mais reste concentré sur l'espace astral, manipulant délicatement le sort. Fatigué mais jubilant devant sa revanche, le petit chaman Rat regagne rapidement les ombres, laissant une bombe puante permanente tournoyer à l'Armadillo. Personne ne touche le petit Rikki, bonhomme. Personne.

Rikki est un initié de grade 3 doté d'une Sorcellerie de 7. Il lance un sort de Puanteur de Puissance 1 (page 143). Le joueur lance 7 dés; 5 dés de Sorcellerie et 2 dés de sa Réserve de Sorts (mettant le reste de côté pour résister au drain). Après avoir lancé le sort (et résisté au drain de 2G), Rikki est soumis à un test pour voir combien de temps il doit le maintenir avant qu'il soit permanent. Son seuil de réussite est de 7 (le nombre de dés utilisés sur le test





de Sorcellerie). Le temps de base est de 15 tours car il s'agit d'un drain grave.

Le joueur lance 10 dés : sa Sorcellerie de 7, plus son grade d'initié de 3. Il obtient 2 succès. Rikki doit maintenir le sort pendant $(15/2 = 7.5)$ 7 tours de combat. À la fin de cette période, le joueur dépense 1 point de Karma (pour un sort de Puissance 1) et le sort de vient permanent. Il effectue un autre test de Résistance au drain contre un drain de 2G.

Magie et tatouages

Certains groupes, comme le Yakusa et quelques tribus, utilisent les tatouages et la scarification rituelle pour activer des sorts au porteur de la marque. Activer ainsi un sort à l'avantage de rendre sa dissipation plus facile. Il faut apprendre cette variante de l'Activation comme une technique métamagique à part. En outre, elle exige la connaissance des compétences Enchantement (voir page 30) et Tatouages.

Les encres utilisées pour dessiner un tatouage magique doivent être préparées par le biais de la compétence Enchantement. Une unité de radicaux végétaux ou minéraux est nécessaire pour chaque tranche de 2 points de Puissance du sort soumis à l'Activation. Ces radicaux doivent être mélangés à l'encre via un procédé alchimique spécial. Il faut alors effectuer un test d'Enchantement (Alchimie) contre un seuil de réussite égal au nombre d'unités utilisées (seuil de réussite minimum de 2). Le temps de base est de 10 jours.

Une fois les encres préparées, l'artiste peut commencer son travail. La taille du tatouage (en centimètres carrés) doit être au moins de la Puissance du sort activé $\times 100$. Les tatouages conçus dans le cadre de sorts puissants couvrent donc parfois presque tout le corps. Cette valeur est également le temps de base en jours nécessaire pour réaliser le tatouage. Le joueur effectue un test de Tatouage (4) et divise le temps de base par le nombre de succès. S'il n'obtient aucun succès, l'artiste doit y passer deux fois le temps de base. S'il n'obtient que des 1, le tatouage est fichu et le sujet arbore peut-être une cicatrice.

Une fois le tatouage prêt, on lance le sort et on l'active comme précisé ci-dessus. Pour ce qui concerne la dissipation, les sorts ainsi activés ont une Puissance effective égale à deux fois le nombre de points de Karma dépensés.

RÉFLEXION

Cette technique permet à l'initié de renvoyer un sort au lanceur.

Cela fonctionne comme la défense magique (page 182 de SR3). Le joueur alloue à la Réflexion des dés des Réserves de Sorcellerie et de Sorts, en tenant compte des mêmes restrictions que pour la défense magique. Lorsqu'un sort vise une cible protégée par des dés de Réflexion, l'initié peut les faire entrer en jeu. On lance les dés de Réflexion contre un seuil de réussite égal à la Puissance du sort pour contrer les succès comme le fait la défense magique. Toutefois, les choses diffèrent si ce jet donne plus de succès que le sort du lanceur. En effet, dans ce cas-là, le sort rebondit et s'en prend au lanceur.

avec la même Puissance. Les succès nets de l'initié usant de la Réflexion deviennent alors les dés de lancement du sort. On effectue ainsi un test de Lancement de Sort pour le sort réfléchi. Les succès supplémentaires augmentent les effets du sort comme d'ordinaire (réajustement du niveau de dégâts, etc.).

Contre un sort à zone d'effet, la Réflexion ne protège que les personnages qui disposent de dés alloués comme précisé ci-dessus. Les autres personnages situés dans la zone seront affectés, même si le sort est réfléchi (car seule une partie de l'énergie du sort repart dans l'autre sens). Si un sort à zone d'effet est réfléchi vers le lanceur, il n'affecte que ce dernier, pas les cibles situées dans la même zone que lui. Les manipulations élémentaires de zone constituent une exception à la règle. Si la cible d'un tel sort le réfléchit avec succès, c'est tout le sort qui repart vers l'envoyeur et qui "explose" dans une zone dont le lanceur est le centre.

Un magicien frappé par un sort réfléchi peut user de défense magique ou de dés de Protection pour résister à ses effets. Ainsi, un magicien a toutes les chances d'épuiser sa réserve de dés de défense pour résister à ses propres sorts et donc de devenir très vulnérable. Un sort réfléchi peut être une fois de plus réfléchi par le lanceur originel s'il s'agit également d'un initié qui connaît cette technique. Les sorts lancés par le biais de la sorcellerie rituelle peuvent aussi être réfléchis (encore faut-il avoir suffisamment de dés), auquel cas le sort affecte tous les membres du cercle de manière égale (voir *Sorcellerie rituelle*, page 34).

Serre se fait attaquer par un mage corporatiste et a alloué 6 dés à la Réflexion. Le mage lance un Éclair Mana de Puissance 4 en utilisant 3 dés de Sorcellerie, plus 3 dés de sa Réserve de Sorts. Il lance donc 6 dés contre un seuil de réussite de 6 (la Volonté de Serre) et obtient 2 succès. Serre lance ses 6 dés de défense contre un seuil de réussite de 4 (la Puissance du sort) et obtient 4 succès. L'Éclair Mana repart en direction du mage corporatiste avec une Puissance de 4. Serre lance 2 dés contre un seuil de réussite de 5 (la Volonté du mage corporatiste). Le mage utilise alors sa propre défense magique pour tenter de détourner le sort.

PROTECTION

Cette technique est la version initiée de la défense magique (page 182 de SR3). Là où la défense magique permet à un magicien de contrer les effets d'un sort en cours, la Protection confère une sorte de bouclier magique au sujet que l'initié souhaite protéger. Cette Protection ne fonctionne que dans le champ de vision de l'initié. Un initié peut protéger un nombre de sujets égal à son grade. Les initiés sont capables d'user de défense magique et de Protection simultanément, mais il est alors nécessaire d'allouer les dés séparément et seule une technique peut servir à protéger une personne à la fois.

L'initié alloue des dés de Sorcellerie et de Réserve de Sorts à la Protection. Chaque sujet protégé gagne autant de dés pour les tests de Résistance aux Sorts effectués jusqu'à l'action suivante de l'initié. Si l'envie s'en fait sentir, on peut ensuite de nouveau allouer des dés à la Protection. Cela fonctionne contre tous les sorts, y compris ceux de manipulations élémentaires. En outre, la Protection augmente le seuil de réussite de tout sort lancé contre le sujet de +1 par dé alloué, jusqu'à un maximum égal au grade de l'initié. Les initiés peuvent "empiler" leur Protection pour conférer une meilleure défense à un individu ou un groupe.

Cullen Trey souhaite protéger son pote Jack Skater et lui-même d'un chaman plutôt hostile. Trey est un initié de grade 3 doté d'une Sorcellerie de 7 et d'une Réserve de Sorts de 6. Il alloue 2 dés de Sorcellerie et 2 dés de Réserve de Sorts à la Protection, Skater et lui-même étant les sujets (il est capable de protéger jusqu'à trois personnes). Trey et Skater ajoutent 4 dés à tous les tests de Résistance au Sorts jusqu'à l'action suivante de Trey. En outre, le seuil de réussite de tous les sorts qui leur sont lancés augmente de +3 (cela devrait être +4 en raison du nombre de dés, mais le grade de Trey fixe la limite à +3).

LES PLANS

Les magiciens ont identifié trois "royaumes" d'existence : le monde matériel, le plan astral et les métaplans. Le monde matériel est celui dans lequel nous vivons avec toutes ses lois physiques. Le plan astral est le miroir du plan matériel. En effet, il existe dans le même espace mais "latéralement". Il semble se nourrir de la force vitale, des émotions et des esprits. En outre, il est régi par des lois physiques différentes. Au-delà de ces deux plans se trouvent les impénétrables confins des métaplans, foyers des esprits, que les magiciens exploitent pour en découvrir davantage sur la magie et eux-mêmes.

Ce chapitre renferme des informations sur le paysage qu'offre l'espace astral, dont la forme astrale de la Terre et les impressions que laissent derrière eux des événements fortement émotionnels et magiques qu'on appelle champs magiques (voir page 83). Il traite également des diverses méthodes de sécurité astrale (page 88) et détaille les effets exacts des barrières astrales (page 82). Il décrit enfin le royaume connu sous le nom des métaplans et la façon dont les magiciens s'y rendent via les quêtes astrales (page 92).

TERRAIN ASTRAL

Le "terrain" du plan astral est composé de plusieurs parties. Les formes astreales (comme les esprits, les magiciens usant de projection, les créatures duales, etc.) sont solides et brillantes, en particulier la forme astrale de Mère Terre. Les "ombres" intangibles et auras des objets et êtres physiques sont également visibles mais immatérielles. Le mana, qui imprègne le plan astral (ainsi que les autres royaumes), est invisible.

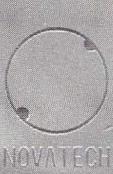
TRAVERSER LA TERRE

Mère Terre est une créature duale, qui dispose d'une existence à la fois dans les plans matériel et astral. La terre astrale est aussi solide que la terre normale, du moins tant qu'elle est liée à la Terre elle-même. Les monticules de terre et autres structures similaires sont aussi tangibles et solides dans le plan astral que sur le plan matériel. En revanche, les matériaux de la Terre ouvragés par les humains, ou séparés de la Terre vive, n'affichent pas cette propriété ; la pierre taillée, le béton, la brique et autres matériaux similaires n'ont pas de forme astrale. Seuls la roche et le sol font partie de la Terre.

Bien que les formes astreales soient solides et qu'elles ne puissent se traverser, la taille de la forme astrale de la Terre fait exception à la règle. Les formes astreales peuvent traverser la forme astrale (relativement) diffuse de la Terre naturelle, mais il s'agit d'un parcours lent et difficile, qui n'est pas sans rappeler lorsque l'on creuse le sol.

Traverser la Terre naturelle demande un temps de base de 30 minutes par mètre. Procédez à la forme un test de Charisme (4) pour la forme astrale puis divisez le temps de base par le nombre de succès pour déterminer le temps nécessaire. Au titre de faveur ou de service, les élémentaires de la terre et les gnomes peuvent fournir leur aide pour le déplacement ; ils ajoutent alors leur Puissance au test de Charisme. Traverser de grandes quantités de Terre





demande parfois plus longtemps qu'un magicien ne peut se le permettre au niveau de la projection astrale. S'il n'obtient aucun succès, le personnage se révèle incapable de traverser la Terre. Toutefois, il lui est possible d'effectuer un nombre de tentatives supplémentaires égal à son Charisme, avec un modificateur de +2 au seuil de réussite à chaque fois.

Un personnage a le droit de renoncer à traverser la Terre quand il le souhaite pour revenir à son point d'origine. Un voyageur ne laisse derrière lui aucun "passage" dans la Terre. Du coup, toute personne désireuse de suivre une forme astraile traversant la Terre ou retournant à la surface est soumise au même test de Charisme pour se frayer un chemin.

Orion, un mage de la rue, souhaite jeter un œil à une installation souterraine secrète corporatiste. Malheureusement, la seule entrée du complexe est étroitement surveillée par des esprits veilleurs. Orion décide donc de tenter sa chance en passant par la terre qui entoure l'installation. Le meneur de jeu sait que le complexe se trouve à 12 mètres de profondeur, aussi faudra-t-il 6 heures de temps de base pour qu'Orion traverse cette terre. Le joueur qui incarne Orion lance les 5 dés de Charisme du mage contre un seuil de réussite de 4 et obtient 3 succès. Il faudra donc 2 heures à Orion pour traverser la terre et atteindre le complexe. Il espère que les murs intérieurs ne sont pas trop protégés. Une fois dans la place, Orion devra sortir par la porte principale ou emprunter dans l'autre sens le chemin de l'aller. Dans ce cas, le joueur devra procéder à un nouveau test de Charisme.

SE PERDRE

Traverser des objets limite le champ de vision de la forme astraile. Une forme astraile située dans un objet opaque est incapable de voir quoi que ce soit. Lorsqu'un personnage réalise la traversée d'un objet solide pour laquelle il faut entreprendre plus d'une action, le meneur de jeu effectue un jet secret d'Intelligence (4) pour voir s'il part dans la bonne direction. Ajoutez +1 au seuil de réussite pour chaque demi-heure de voyage en aveugle. Si le test échoue, le personnage part dans la mauvaise direction et ne s'en aperçoit pas avant de sortir de l'objet en question. Si le test ne produit que des 1, le voyageur astral est complètement perdu. Dans ce cas, la seule option du personnage est de tenter de retrouver son chemin vers son corps physique (page 172 de SR3). Les esprits doivent retourner à leur métaplan natal.

Cette règle ne concerne que les personnages qui traversent de très gros objets (de plus de quelques mètres d'épaisseur). Toutefois, elle n'inclut pas les gros objets dotés d'ouvertures, comme les immeubles. Les élémentaires de la terre et les gnomes peuvent aussi "guider" les voyageurs astraux au titre de faveur ou de service ; eux ne se perdent jamais.

Alors qu'Orion traverse la Terre en direction du complexe corporatiste, le meneur de jeu effectue un test secret d'Intelligence. Il lance les 5 dés d'Intelligence d'Orion contre un seuil de réussite de 8 (4 + 2 heures de voyage). Les dés donnent 1,

1, 2, 3 et 5. Aucun succès. Le meneur de jeu part donc du principe qu'Orion emprunte une mauvaise direction. Après s'être débattu dans le sol pendant près de trois heures sans avoir trouvé le complexe, Orion devient nerveux et décide de renoncer. Il doit maintenant retourner vers la surface, tout en espérant qu'il ne se perdra pas.

VISIBILITÉ ASTRALE

Le plan astral est constamment éclairé par l'aura luisante de la Terre, mais également par celle des autres créatures vivantes. L'intensité lumineuse du plan physique n'a aucun effet sur la visibilité astrale en raison de ce degré de lumière diffuse. Toutefois, le voyage astral au travers d'obstacles à demi-opaques comme l'eau, le brouillard, la fumée ou le feu peut limiter la visibilité et ajouter des modificateurs aux tests de combats, de recherches, d'examens et autres activités astrales. Ceux-ci apparaissent sur la table des modificateurs de perception astrale. Tenter de découvrir "l'ombre" d'un objet physique ordinaire sur le plan astral alourdit la recherche. En effet, le gris uniforme du plan astral rend la quête de tels objets difficile.

L'éclat de l'aura des créatures vivantes, vives et brillantes sur le plan astral, peut déranger un voyageur astral voire faire obstacle à la visibilité astrale quand elles sont regroupées ou rassemblées en grand nombre. Tenter, par exemple, de trouver une autre forme astraile parmi les auras grouillantes d'une foule assistant à un concert en plein air ou d'un grand banc de poissons se révélera difficile, d'où un modificateur de +2. Trouver une aura dans une forêt dense ou dans une rame de métro bondée sera encore plus difficile, d'où un modificateur de +4.

Être sous l'eau n'inflige généralement aucune pénalité à la visibilité astrale car le niveau de lumière ambiant du plan astral n'est pas affecté, quelle que soit la profondeur à laquelle se trouve le personnage. Toutefois, les eaux peu profondes (50 mètres ou moins) sont généralement agitées de formes de vie microscopiques ou à peine visibles. Aussi, considérez-les comme une biomasse pleine. L'eau polluée est sans vie mais imposera certainement une légère pénalité du fait du champ magique.

BARRIÈRES ASTRALES

Comme précisé à la page 172 de SR3, toutes les barrières astrales sont de nature duale. Leur forme astraile ressemble à un mur estompé mais solide, qui bloque toutes les formes astrales et autres champs de vision de même essence. Les êtres et objets de nature duale (comme les focus actifs) ne

TABLE DES MODIFICATEURS DE PERCEPTION ASTRALE

Condition	Modificateur
Fumée/brouillard légers	+1
Fumée/brouillard épais	+2
Flamme non couverte	+2
Flamme intense (dans un haut fourneau par exemple)	+3
Cherche un objet physique ordinaire	+2
Champ magique (voir page suivante)	+niveau
Biomasse pleine (comme une piste de danse, des eaux de 50 mètres ou moins)	+2
Biomasse bondée (comme une jungle dense, une rame de métro aux heures de pointe)	+4

peuvent franchir une telle barrière sans la vaincre au préalable en combat astral.

La composition physique d'une barrière va de runes peintes sur le sol à de véritables murs. Elle ne correspond pas forcément à l'apparence de la forme astrale. Toutefois, même si la composition physique de la barrière n'est qu'une marque au sol ou un cercle de pierres levées, il y a un "mur" invisible de mana sur le plan matériel qui lui correspond sur le plan astral.

Comme ce mur de mana existe sur le plan matériel, tout effet magique qui tente de franchir la barrière entre en conflit avec elle. Les sorts lancés contre une cible située de l'autre côté de la barrière ont un modificateur de seuil de réussite égal à sa Puissance. La Puissance de la barrière s'ajoute également aux seuils de réussite des tests de Dissipation dont la cible se trouve de l'autre côté. Dans la plupart des cas, la barrière bloquera totalement les effets magiques. Les pouvoirs de métacréatures à distance, la défense magique, la protection et autres utilisations de compétences magiques ne franchiront pas une barrière. À moins que le contraire ne soit spécifié, les barrières du plan matériel n'affectent pas les pouvoirs de métacréatures qui ont pour portée "Soi-même" et les pouvoirs d'adeptes.

Personnages/objets ordinaires: Les personnages et les objets ordinaires dotés d'un pouvoir de métacréature ou d'un sort maintenu franchissent sans problème les barrières astrales sur le plan matériel. En revanche, les sorts et les pouvoirs sont arrêtés par la barrière et cessent de fonctionner.

Sorts activés: Si un personnage n'effectuant pas une projection astrale et possédant un sort activé (ou un objet doté d'un sort activé) franchit une barrière astrale sur le plan matériel, effectuez un jet en opposition entre le total de Karma dépensé pour activer le sort et la Puissance de la barrière. Si le sort activé l'emporte, il passe. Malgré tout, le personnage qui a créé la barrière sait qu'un sort vient de la franchir. Si la barrière l'emporte ou que le test produit une égalité, le sort activé est détruit.

FORCER UNE BARRIÈRE

En certaines circonstances, un objet ou individu de nature duale entrera malencontreusement en conflit avec une barrière astrale du fait de son élan. Il peut s'agir d'un focus actif qui porte un personnage en train de courir et qui traverse un cercle hermétique, ou encore d'un être dual pris dans un ascenseur qui franchit une rune de garde. Dans de telles situations, il n'est pas possible de déterminer qui remporte le conflit en s'en remettant à quelques tours de combat astral. Il faut trouver une solution plus expéditive. En voici une aussi rapide que vicieuse.

Quand il s'agit d'un focus, effectuez un test en utilisant sa Puissance contre un seuil de réussite égal à la Puissance de la barrière. Si le nombre de succès est supérieur ou égal à la moitié de la Puissance de la barrière (arrondir à l'entier inférieur), le focus franchit cette dernière sans encombre. Si on obtient au moins 1 succès, mais pas assez pour atteindre la moitié de la Puissance de la barrière, le focus est désactivé de force. Si on n'obtient aucun succès, le focus est désactivé de force et la barrière peut tenter de détruire son enchantement. La barrière doit alors obtenir 1 succès dans un test de Puissance contre deux fois la Puissance du focus (voir page 176 de SR3).

Quand il s'agit d'un être doué de perception astrale, effectuez un test de Charisme contre un seuil de réussite égal à la Puissance de la barrière. Si le nombre de succès est supérieur ou égal à la moitié de la Puissance de la barrière (arrondir à l'entier inférieur), le personnage traverse cette dernière sain et sauf. Si on obtient au moins 1 succès, mais pas assez

pour atteindre la moitié de la Puissance de la barrière, le personnage doit renoncer à sa perception ou sa projection astrales (encore faut-il qu'il personnage soit capable de se projeter). Si le personnage est en projection, sa forme astrale restera dehors alors que son corps physique passera. Si on n'obtient aucun succès, le personnage est dissipé (page 175 de SR3).

Quand il s'agit d'une créature duale, utilisez les règles traitant des personnages doués de perception astrale. Si l'être n'est pas capable d'effectuer de projection astrale, il devra passer en force et résister via sa Volonté à (Puissance de la barrière x 2) F dégâts étourdissants. S'il dispose d'un indice de Magie et qu'il reçoit des dégâts Fatals étourdissants, il est soumis à un test de perte de Magie.

Notez que Franchir une barrière ne signifie pas qu'elle est vaincue. Si on l'attaque en combat astral juste après, elle dispose toujours de sa Puissance maximale.

Quand quelque chose force ainsi une barrière, on voit une légère décharge de mana sur le plan matériel et une lueur éclatante sur le plan astral. Les personnages physiques remarqueront cela s'ils bénéficient d'un test de Perception réussi (10).

Quelle que soit l'issue, le créateur de la barrière est informé que quelque chose est passé ou a tenté de passer. Si un focus est involontairement passé de force au travers d'une barrière, la personne à laquelle il est lié est également au courant du conflit.

CHAMPS MAGIQUES

Le terme de "champ magique" se réfère à la présence de puissantes influences magiques et émotionnelles capables d'affecter les flux de mana et le plan astral.

Des événements qui se sont déroulés dans une zone y laissent parfois des impressions émotives, qu'elles soient positives ou négatives. Imaginons qu'un magicien descende une rue poussiéreuse, jette un œil à un bâtiment de brique et de bois, mais ne distingue rien de spécial. S'il se met en tête de sonder magiquement l'endroit de plus près, il s'enfuit en hurlant – il vient de poser le regard sur les baraquements d'Auschwitz. La cathédrale de Chartres sera aussi déroutante pour les sens qu'Auschwitz, mais les impressions astrales y seront incroyablement magnifiques.

Les théoriciens pensent que les champs magiques sont la conséquence de la présence mana "chargé" ou "souillé" dans une zone. Quelle qu'en soit la cause, les effets restent les mêmes : la manipulation du mana par le biais des compétences magiques y est plus difficile. Les champs magiques sont engendrés par divers événements dont ceux qui suivent :

- Les émotions intenses, qu'elles soient positives ou négatives, suscitées par amour ardent, une passion, la ferveur d'un culte religieux dévoué, une tristesse profonde, l'excitation, la rage, etc. Les émotions courantes ressenties lors d'actes de violence génèrent également ces effets.
- Le manque ou la destruction de nature, qu'ils soient intentionnels ou non. Cela inclut la pollution de l'environnement, un mort naturel, un homicide, l'emprisonnement, voire la monotonie et la banalité.
- Les activités magiques fortes ou prolongées, dont la sorcellerie rituelle, les sorts et invocations de très forte Puissance, l'enchantement, les épreuves initiatiques, le sacrifice, etc.

Les champs magiques disposent généralement d'un indice allant de 1 à 5, même s'il est possible d'en trouver de plus forts encore (voir Déchirures mana, page 85). Le meneur de jeu détermine l'intensité du champ magique. Pour plus de

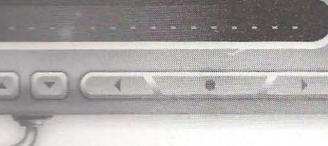
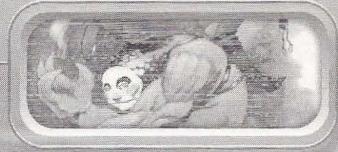


TABLE DES NIVEAUX DE CHAMP MAGIQUE

Niveau 1: Tout lieu dans lequel le champ magique a été brièvement ou récemment généré : le site d'une discussion animée ou d'une liaison passionnée, une convention de magiciens ou un bar fréquenté par des Éveillés, les alentours d'une corpo aliénante, un hôpital, tout lieu dans lequel un crime ou une action héroïque a été perpétré dans l'heure écoulée.

Niveau 2: Tout lieu dans lequel le champ magique fut généré par un grand nombre de personnes ou sur une longue période de temps : un concert de rock ou une émeute, un match de sport ou un festival, une prison de haute sécurité ou une boutique d'enchanteur, une salle d'hôpital pour patients en phase terminale ou une clinique de cyberware, un laboratoire de recherche corporatiste ou une grande usine.

Niveau 3: Tout site où un champ magique d'importance fut produit dans un passé récent (jusqu'à 100 ans en arrière) : les champs de bataille majeurs, les forêts ravagées, les zones résidentielles livrées aux flammes, les boutiques d'organes, la plupart des cathédrales, monastères, lamaseries, lieux de pèlerinage, etc.

Niveau 4: Tout lieu dans lequel les conditions de création du champ magique sont encore présentes : un champ de bataille encore utilisé, le repaire d'un dragon, une zone fortement polluée comme un crassier ou une exploitation minière à ciel ouvert, les sites depuis longtemps associés à de fortes émotions comme le cimetière national d'Arlington ou Stonehenge, les lieux de morts massives et brutales comme ceux d'une catastrophe aérienne ou d'un attentat terroriste.

Niveau 5: Tout site dont le champ magique fut généré par un événement historique d'envergure : tout lieu situé à moins de 5 km de l'emplacement d'une explosion atomique comme Hiroshima ou Nagasaki, tout camp de la mort ou goulag comme Auschwitz ou les "camps de rééducation" des Américains d'Origine, toute zone toxique mortelle ou site de stockage de déchets radioactifs.

détails, reportez-vous à la table des niveaux de champ magique. En général, les sources "négatives" (la violence, etc.) génèrent des champs magiques plus élevés que les sources positives, et plus rapidement de surcroît. Toutefois, le meneur de jeu fixera peut-être ses propres conditions de création d'un champ magique. Si un site entre dans plusieurs catégories, choisissez le champ magique le plus élevé. Le champ magique d'une zone peut changer suivant les événements et impressions.

La plupart des champs magiques ont une espérance de vie de quelques heures ou jours au mieux. Toutefois, plus l'événement est fort, plus ses traces seront durables. Une fois la source du champ magique dissipée, l'impression s'affaiblira au fil du temps, disparaissant en l'espace de quelques heures ou de plusieurs jours voire semaines, à la discrédition du meneur de jeu. Ce dernier devra néanmoins tenir compte de l'intensité de l'impression originelle. La technique métamagique de Purification (voir *Métagamie*, page 69) permet également de dissiper de tels champs magiques.

Un champ magique affecte en même temps le mana des plans matériel et astral. Un personnage qui examine une zone affligée d'un champ magique le remarquera immédiatement.

En effet, le champ magique produit un effet visible sur le plan astral, semblable à un miroitement ou à de brouillard. Ces impressions astrales laissent un "goût" émotif, qui permet à l'observateur de dire grossièrement ce qui s'est passé. Elles n'offrent pas de vision détaillée ou de "rediffusion" mais emplissent tout simplement l'observateur d'émotions. Un enquêteur astral saura par exemple dire qu'un meurtre a été commis dans la pièce quelques heures auparavant. En revanche, il ne pourra préciser qui est mort, qui est l'assassin, comment le crime a été commis, etc.

Les personnages Éveillés qui ne sont pas actifs dans le plan astral peuvent tout de même ressentir un champ magique quand ils pénètrent dans une zone. Pour le vérifier, le meneur de jeu doit effectuer un test de Magie secret contre un seuil de réussite de 12 moins le niveau du champ magique. Par exemple, une zone dotée d'un champ magique de 3 présentera un seuil de réussite de 9 pour ce qui concerne sa détection. Un succès suffit pour que le personnage ressente le champ magique et son niveau approximatif.

Le niveau de champ magique est un modificateur applicable au seuil de réussite de tous les tests de compétences magiques (Sorcellerie, Invocation et Enchantement), que dernières soient utilisées sur le plan matériel ou astral. Le modificateur s'applique également aux tests astraux effectués dans la zone : combat, perception, analyse, etc. Par exemple, un personnage qui lance un sort ou examine une zone dotée d'un champ magique de 5 sera victime d'un modificateur de +5.

De plus, les personnages résistant au drain dans une zone dotée d'un champ magique sont victimes d'un modificateur au seuil de réussite du drain de +1 par tranche de 2 points de champ magique. Par exemple, un magicien subissant un drain dans une zone dotée d'un champ magique de 1 ne sera victime d'aucun modificateur, mais si le champ magique s'élève à 2 ou 3, le seuil de réussite du drain sera de +1.

SITES DE POUVOIR

Dans certains lieux, le champ magique favorise l'utilisation de la magie plutôt qu'il ne l'entrave. Ces endroits sont connus sous les noms de *sites de pouvoir* et *lignes de mana*. D'une façon ou d'une autre, le mana de tels lieux est chargé de telle manière qu'il est plus puissant et aisément manipulable. Les champs magiques des sites de pouvoir et lignes de mana ne gênent en rien l'utilisation de la magie. Le mana semble y être concentré.

La plupart des sites de pouvoir sont assez petits et renferment généralement des lieux comme une grotte, une grotte, une tour, une montagne, une plage, un puits, un carrefour ou une falaise. Nul ne sait comment ou pourquoi naissent les sites de pouvoir, s'ils sont le reflet d'un événement passé ou s'ils sont la conséquence de quelque effet naturel. Comme les habitations humaines tendent à égaliser le niveau de mana, les sites de pouvoir sont le plus souvent isolés. Quand ils les découvrent, les magiciens, esprits et autres créatures Éveillées les protègent avec acharnement pour empêcher qu'ils soient pillés ou détruits.

Les lignes de mana ressemblent à de mystiques filets d'énergie, des cordons de puissance magique qui parcourent une région. Elles sont plutôt rares mais se manifestent partout

dans le monde. Souvent, elles relient des sites de pouvoir, agissant un peu comme des conduites de mana. On leur donne de nombreux noms: ley lines en Europe, feng-lung en Chine, lignes de chant ou voies oniriques. À l'instar des autres sites de pouvoir, les lignes de mana sont gardées par des magiciens. On dit que certains initiés ont développé des techniques métamagiques applicables à la manipulation des lignes de mana.

Les sites de pouvoir et les lignes de mana croissent et décroissent au fil du temps. On sait également que les lignes de mana dérivent, changent de direction, disparaissent ou apparaissent de manière spontanée.

Utiliser les sites de pouvoir et lignes de mana : Les sites de pouvoir et les lignes de mana disposent d'un indice allant de 1 à 5. Tout magicien travaillant dans la zone d'un site de pouvoir ou d'une ligne de mana peut, chaque tour, ajouter un nombre de dés égal à l'indice du phénomène sur tous ses tests de compétences magiques et astraux. Il répartit alors les dés comme il l'entend (comme dans le cadre d'un focus de pouvoir). Les sites de pouvoir ne réduisent pas le drain. Plusieurs magiciens peuvent exploiter un site de pouvoir en même temps.

Quand un personnage use de la compétence Talismans pour récolter des matériaux d'enchantement (voir page 40) dans un site de pouvoir ou une ligne de mana, il ajoute au test de Récolter un nombre de dés égal à l'indice de l'endroit.

POUVOIR SPÉCIALISÉ

La plupart des champs magiques affectent de la même façon les tests magiques et astraux dans une zone. Toutefois, en certains lieux, les champs magiques se "spécialisent" dans certains types d'activités, limitant ou aidant ces dernières et n'ayant aucun effet sur les autres. Par exemple, le champ magique d'un site religieux n'affectera pas) les adorateurs s'y livrant à la magie (ou servira de site de pouvoir. En revanche, il affectera les non-croyants comme n'importe quel champ magique et sera encore plus virulent contre les ennemis de la religion en question. Les champs magiques toxiques sont les sites de pouvoir des chamans toxiques (page 124). Toutefois, les pénalités de champ magique normales s'appliquent aux facultés magiques des autres individus. Le meneur de jeu choisit la spécialisation et les effets des champs magiques.

Certaines zones sont spécialisées contre des compétences ou activités magiques précises. Par exemple, le désert du Mojave est spécialisé contre l'Invocation, ce qui y rend son utilisation plus difficile - pour le plus grand plaisir des esprits qui y vivent.

Le meneur de jeu peut exploiter les champs magiques spécialisés pour équilibrer les effets de la magie dans ses parties. Il pourra ainsi donner un coup de pouce aux facultés magiques des personnages joueurs ou de leurs ennemis. Les effets d'un champ magique peuvent aussi servir à donner aux personnages (ou joueurs) une leçon de responsabilité ou à mettre de l'humour dans une situation.

DÉCHIRURES MANA

Dans les champs magiques d'un niveau supérieur à 5, le flux de mana est corrompu. L'espace astral en devient dangereusement pollué et contaminé, une situation que l'on qualifie de *déchirure mana*. Les déchirures mana sont rarement le fait d'une utilisation normale de la magie ou même de tentatives humaines. Pour que le niveau d'un champ magique passe au-dessus de 5, quelque chose de véritablement contre nature doit survenir.

Un exemple de déchirure mana est le souffle Cermak de Chicago. Dans ce cas précis, on fit sauter une charge nucléaire dans une ruche d'esprits insectes alors qu'un millier d'entre

eux devaient être investis (voir *Chamans insectes*, page 127). En outre, les chamans insectes se livraient à une sorte de magie rituelle destinée à créer une barrière pour que les intrus restent à l'écart pendant l'investiture. La charge tactique explosa dans l'enceinte de la barrière. La collision de ces forces créa en son centre un champ magique de niveau 7. Les déchirures mana apparaissent également là où on fait pendant longtemps usage de métamagie sacrificielle (voir *Magie du sang*, page 133). La troisième souche de la BAF (page 90) est aussi capable de créer une déchirure en vidant une zone de son énergie magique.

User de magie dans une déchirure mana est difficile car le champ magique crée des "interférences" qui inhibent sérieusement la magie. Chaque niveau de déchirure mana réduit l'indice de Magie du personnage (d'Essence pour les métacréatures, de Puissance pour les esprits). Cela reste vrai tant que le personnage se trouve dans la zone déchirée. Reportez-vous à la table des effets de la déchirure (page suivante). Cette réduction affecte sa Réserve de Sorts du personnage. Un adepte dont la Magie est ainsi réduite est incapable d'user en même temps de plus de facultés (en terme de points de Pouvoir) qu'il n'a en Magie. Un personnage dont l'attribut Magie tombe à 0 ne peut plus se servir de magie dans la zone déchirée. Les métacréatures dont l'Essence est réduite à 0 ne peuvent plus utiliser leurs pouvoirs. Les esprits dont la Puissance est réduite à 0 ne peuvent même plus exister dans la zone déchirée et ils sont dissipés.

En partant du principe qu'un personnage est tout de même capable d'utiliser sa magie dans une déchirure mana, sachez qu'il s'agit d'une opération difficile et épuisante car le mana est corrompu. Un personnage qui souhaite user de perception ou de projection astrale doit d'abord bénéficier d'un test de Volonté contre un seuil de réussite égal au champ magique ; autrement, l'action est à ce point déplaisante qu'il est incapable de la réaliser. Toute action provoquant du drain est beaucoup plus dévastatrice dans une déchirure mana. Appliquez les modificateurs de la table des effets de la déchirure à tous les tests de drain. À l'instar des champs magiques classiques, les déchirures mana augmentent également de l'indice du champ magique le seuil de réussite des tests de Compétences Magiques et Astraux effectués dans la zone.

Il est difficile de gérer les déchirures mana sur le plan astral. Tout personnage qui y est actif est soumis à un test de Résistance aux Dégâts (en utilisant sa Volonté et sa Réserve Astrale s'il s'agit d'un initié) à la fin de chaque tour de combat, et ce tant qu'il y reste actif. Il résiste aux dégâts physiques conformément à la table des effets de la déchirure (page suivante).

Les créatures duales et les esprits sont également soumis aux tests de Résistance aux Dégâts astraux. Comme de tels êtres trouvent les déchirures mana douloureuses, ils font tout leur possible pour quitter la zone. Les créatures duales prises dans une déchirure doivent bénéficier d'un test de Volonté (6) réussi ou devenir extrêmement violentes et folles. Les esprits invoqués ou appelés dans une déchirure mana tenteront d'échapper au contrôle de leur invocateur; effectuez un test d'opposition entre la Puissance de l'esprit et la Magie de l'invocateur (toutes deux non modifiées par la déchirure). Si l'esprit remporte ce test, il retourne à son métaplan.

Le meneur de jeu peut affubler d'un Défaut Mental (page 22 du SR Companion) tout personnage Éveillé qui passe beaucoup de temps dans une déchirure mana tout en étant actif de manière astrale. En terme de coût, le Défaut sera égal au nombre d'heures passées sur le plan astral et dans la déchirure. Le meneur de jeu pourra aussi, à son entière discréption, remettre un tel Défaut aux personnages qui sont dissipés ou qui subissent de lourds dégâts de drain dans une déchirure mana.



TABLE DES EFFETS DE LA DÉCHIRURE

Champ magique	Réduction de Magie	Dégâts astraux par tour de combat	Modificateur au ND magique/astral	Modificateur à la Puissance du drain	Modificateur au niveau de drain
6	-2	6L	+6	+3	+1 niveau
7	-4	7M	+7	+3	+1 niveau
8	-6	8G	+8	+4	+2 niveaux
9	-9	10F	+9	+4	+2 niveaux
10	-12	14F	+10	+5	+3 niveaux

Eli, Suri et Bandi ont le malheur de se retrouver au beau milieu d'un affrontement dans une déchirure mana au champ magique de 7. Tant qu'ils restent dans la zone, leur indice de Magie est réduit de 4 points.

Eli décide de lancer un sort. Il dispose d'un indice de Magie de 8 (réduit à 4), d'une Volonté de 6 et d'une Intelligence de 5, aussi sa Réserve de Sorts s'élève-t-elle à 5 dans la déchirure. Il choisit de lancer Vague Toxique (Puissance 6, dégâts moyens). Son seuil de réussite Pour lancer le sort est victime d'un modificateur de +7, ce qui le fait passer à 11. Il y parvient de justesse et fait disparaître une partie de ses adversaires. Le code de drain du sort est normalement de 4F, mais la déchirure mana le fait passer à 9F. Pire encore, comme la Puissance du sort est plus élevée que son indice de Magie, les dégâts dus au drain sont physiques.

Suri, une adepte, dispose d'un indice de Magie de 6 (réduit à 2). Comme Réflexes Améliorés à 2 coûte 3 points de pouvoirs, elle ne peut en user dans la déchirure. Elle décide donc d'en venir à son pouvoir de Perception Astrale (qui coûte 2 points de pouvoirs), mais le joueur doit d'abord réussir un test de Volonté (7). Il le rate. Suri ne peut utiliser aucun de ses autres pouvoirs d'adepte durant cette action.

Bandi, qui use de projection astrale, a encore plus de problèmes. Tous ses seuils de réussite sont victimes d'un modificateur de +7 en raison de la déchirure. En outre, elle doit résister à 7M dégâts physiques par tour passé dans la déchirure.

L'ESPACE

Sur Terre, les déchirures mana sont très rares. Toutefois, en dehors de l'atmosphère terrestre, elles sont monnaie courante. L'espace est pratiquement dénué de vie, ce qui distord le champ de mana et élève les champs magiques au rang de déchirures mana. Le plan astral situé en dehors de l'atmosphère terrestre est un vaste vide qui s'étend à l'infini. Une forme astrale exposée à une telle déchirure mana est en danger de mort.

L'aura terrestre (connue sous le nom de Gaïasphère parmi les théoriciens magiques) s'étend jusqu'à la lisière de l'atmosphère (environ 80 kilomètres d'altitude). À 71 kilomètres, le champ magique est de 1. Il augmente ensuite de 1 par kilomètre d'altitude supplémentaire, jusqu'à un maximum de 10 à 80 kilomètres d'altitude. À cette altitude, l'atmosphère n'est que déchirure mana. Certaines recherches tendent à démontrer que le champ magique est réduit à bord des stations orbitales et autres lieux similaires en raison de leur grande concentration d'êtres vivants. Toutefois, le nombre de personnes embarquées à bord d'un engin spatial ou suborbital

n'aura que peu d'effet sur le champ magique. Le nombre d'êtres vivants requis pour contrecarrer les effets d'une déchirure mana correspond à celui que l'on trouve à bord de grandes installations orbitales, comme la plate-forme *Daedalus* d'Ares ou la station de Zurich-Orbital. Même alors, le champ magique n'est réduit que d'un ou deux niveaux.

Dans l'espace, les formes astrales sont victimes de tous les effets classiques d'une exposition à une déchirure mana, d'hallucinations et d'état confusionnel, ce qui empêche parfois les voyageurs de rentrer à l'abri de la Gaïasphère. Un personnage usant de projection astrale qui voyage au-delà de la Gaïasphère doit réussir un test d'Intelligence (6) pour fuir la déchirure mana et revenir.

Les personnages qui se catapultent au-delà de la Gaïasphère en usant de mouvement astral rapide (page 172 de SR3) meurent le plus souvent très rapidement car ils s'exposent sur-le-champ aux plus bâantes profondeurs d'un vide dépourvu de vie (14F dégâts physiques par tour).

User de magie en dehors de la Gaïasphère est impossible, sauf pour les plus grands initiés. Cela reste tout de même extrêmement dangereux pour ces derniers en raison de l'accroissement des codes de drain (reportez-vous à la table des effets de la déchirure). La déchirure mana de niveau 10 de l'espace, par exemple, augmente la Puissance du drain de +5 et les dégâts dus au drain de 3 niveaux ! Même si le personnage disposait d'un indice de Magie supérieur à 12 et qu'il pouvait lancer un sort, un drain de 2L passerait à 7F et il s'agirait certainement de dégâts physiques.

HOULE MANA

La houle mana est comparable à une tempête d'énergie magique invisible. Plus rare et infiniment plus explosive qu'un champ magique, elle est capable de modifier de manière totalement imprévisible les effets de la magie. Elle survient sous certaines conditions inhabituelles, comme les conjonctions astrologiques. Toutefois, nul n'a pour l'instant réussi à mettre au point un système fiable visant à prévoir la formation, l'emplacement ou l'intensité d'une houle mana. Elle peut apparaître n'importe où, à n'importe quel moment.

La houle mana peut affecter une zone de la taille d'un petit jardin, d'un quartier, d'un pays ou d'un hémisphère. Elle dure de quelques minutes à plusieurs semaines. Toutefois, on n'a jamais vu de houle mana durer plus d'un cycle lunaire (28 jours). Le meneur de jeu décide de la zone affectée et de la durée de la houle dans sa campagne.

Un personnage doté de perception astrale saura détecter la présence d'une houle mana dans une zone si le joueur réussit un test de Perception Astrale (6), modifié par tout champ magique présent.

Lors d'une houle, il devient difficile de contrôler la magie, qui a des conséquences imprévisibles. En termes de jeu, la houle affecte la magie en modifiant sa Puissance et/ou son

drain. La houle mana n'affecte que la Sorcellerie et l'Invocation, utilisations de la magie qui manipulent directement le mana. Elle n'affecte pas les facultés magiques relativement "ancrées" comme la projection astrale et les pouvoirs d'adépte ou de métacréature.

Le meneur de jeu peut se contenter de choisir un effet approprié au scénario (reportez-vous à la table de houle mana) ou le déterminer aléatoirement en lançant 1D6 sur la table.

SORCELLERIE

Tous les tests du sort affecté sont effectués en utilisant la Puissance du sort modifiée comme précisé dans la table de houle mana (avec une Puissance minimale de 1).

Gardez à l'esprit que toute modification de la Puissance d'un sort affecte son drain. Si le niveau de drain d'un sort est Fatal et qu'il faut l'augmenter, ajoutez +2 au seuil de réussite du test de Résistance au drain. Si la Puissance augmente au-delà de l'indice de Magie du lanceur, le personnage doit résister à un drain physique. Si une diminution de la Puissance du sort réduit le niveau de drain sous Léger, il reste Léger ou ne provoque aucun drain (à la discrédition du meneur de jeu).

TABLE DE HOULE MANA

Jet de 1D6	Effet
1-2	Lancez 1D6, consultez la table de diminution de Puissance
3-4	Lancez 1D6, consultez la table d'augmentation de Puissance
5-6	Lancez 1D6, consultez la table de modification de drain

TABLE DE DIMINUTION DE PUISSANCE

Jet de 1D6	Effet
1 ou 6	Aucun effet
2	Réduisez la Puissance de 1
3	Réduisez la Puissance de 2
4	Réduisez la Puissance de 3
5	Réduisez la Puissance de moitié

TABLE D'AUGMENTATION* DE PUISSANCE

Jet de 1D6	Effet
1 ou 6	Aucun effet
2	Augmentez la Puissance de 1
3	Augmentez la Puissance de 2
4	Augmentez la Puissance de 3
5	Doublez la Puissance

TABLE DE MODIFICATION DE DRAIN

Jet de 1D6	Effet
1 ou 6	Aucun effet
2 ou 3	Augmentez le drain d'1 niveau
4 ou 5	Diminuez le drain d'1 niveau

* Toutes les pénalités correspondant à l'exécution d'une magie plus puissante que l'attribut Magie du lanceur s'appliquent (Drain, page 161 de SR3)

La houle mana affecte tous les sorts lancés sur les plans matériel et astral de la zone touchée. Cela inclut les sorts lancés par le biais de la sorcellerie rituelle (page 34). S'il le désire, le meneur de jeu peut déclarer qu'une houle mana augmente ou réduit le seuil de réussite d'un lien rituel plutôt que d'affecter la Puissance ou le drain du sort.

INVOCATION

User d'Invocation dans une zone affectée par une houle mana est risqué car l'esprit qui répondra disposera peut-être d'une Puissance plus élevée que l'invocateur ne l'espérait. Le conjurateur est victime d'un drain basé sur la Puissance de l'esprit qui apparaît, pas sur celle de l'esprit qu'il espérait invoquer.

Un esprit à la Puissance plus élevée que prévu restera pour s'acquitter des services requis, mais il fera montre d'in-subordination et d'entêtement.

Mariah la magicienne accepte le défi d'un gang et décide de lancer une Boule de Feu. Elle ne le sait pas mais cette nuit correspond à une conjonction astrologique majeure, à l'origine d'une houle mana entre minuit et 2 heures. Elle est en plein dedans. Mariah lance son sort de Puissance 4 et choisit des dégâts moyens, pour un drain de 3F. Le meneur de jeu effectue un jet sur la table de houle mana et obtient un 3. Il consulte la table d'augmentation de Puissance et obtient un 4, ce qui confère +3 à la Puissance du sort.

Lorsque Mariah lance son sort, la Puissance de ce dernier est de 7 (ce qui la dépasse puisqu'elle ne connaît Boule de Feu qu'à la Puissance de 5). Le drain se base sur la Puissance effective du sort. Il passe donc à 4F et le sort fait beaucoup plus de bruit que Mariah ne s'y attendait - encore faut-il qu'elle reste consciente pour en être témoin.

MAGIE SAUVAGE

Dans certaines parties du monde, comme Los Angeles, Hong Kong ou la Nouvelle-Orléans, le flot de mana change sans arrêt en raison des changements de niveaux d'activité et des champs magiques ; des changements du nombre de plantes, d'animaux et de métahumains non toxiques, mutés, irradiés ou cybernétisés dans une zone donnée ; et la présence de sites de pouvoir, d'écoles de magie et de pratiquants dans ces dernières. Un simple volume d'utilisations, d'abus et d'influences et la magie y devient farouche et imprévisible, provoquant d'étranges événements et situations. Des esprits libres et incontrôlés s'installeront par exemple soudainement dans une zone sans raison apparente. Le nombre de créatures paranormales augmentera brusquement. Des fantômes et autres phénomènes paranormaux deviendront monnaie courante.

Pour simuler ce paramètre aléatoire, lancez 2D6 au coucher de soleil de chaque journée que les personnages passent dans une zone dite "sauvage". Sur un résultat de 10 ou plus, d'étranges événements ont lieu. Libre à vous d'inventer l'événement du jour quand il survient, ou de créer une table d'événements magiques inattendus en vous inspirant de la table de magie sauvage. Chaque zone "sauvage" sera dotée de ses propres bizarries. Aussi, nous invitons le meneur de jeu à s'inspirer de cette table et à faire travailler son imagination pour créer des événements propres à la zone en question.

TABLE DE MAGIE SAUVAGE

Jet de 3D6	Résultat
3-4	2D6 défunts s'animent sous la forme de corps cadavres (voir <i>Les métacréatures</i> page 26).
5	Un individu tué récemment revient sous la forme d'une apparition (voir page 120).
6	Un individu tué récemment revient sous la forme d'un spectre (voir page 120).
7-8	Attaques aléatoires de créatures sur-naturelles pendant 24 heures (rats du diable, harpies, etc.; voir <i>Les métacréatures</i>).
9-12	Les effets de la houle mana sont suspendus pendant 1 heure ce jour-là (à choisir ou à déterminer au hasard).
13	Un esprit incontrôlé d'une <i>Puissance</i> de 2D6 apparaît et se déchaîne.
14	Au lever du soleil, tous les esprits liés ont droit ce jour-là à un test pour tenter de se libérer, comme s'il s'agissait d'esprits alliés (voir <i>Perdre un allié</i> , page 112). Si l'esprit l'emporte, il se libère.
15	L'aura d'un personnage ou d'une créature Éveillés devient visible pendant 2D6 minutes chaque fois que le sujet use de magie, et même s'il dispose de facultés comme le Camouflage. Le joueur de tout personnage capable de remarquer la magie a automatiquement le droit d'effectuer un test à cette occasion.
16	Tout individu qui subit des dégâts gagne sur sa prochaine attaque 1D6 dés de bonus contre la personne qui l'a blessé. Il faut utiliser ce dé avant le lever ou coucher de soleil suivant.
17	Toutes les formes astrales deviennent visibles jusqu'au coucher de soleil suivant, même aux observateurs ordinaires.
18	Un esprit de sang (page 134) apparaît et est attiré vers la première personne à user de violence ailleurs.

SÉCURITÉ ASTRALE

Alors que l'avènement de la technologie matricielle mena au développement rapide des contre-mesures d'intrusion, la renaissance de la magie conduisit au développement de mesures de sécurité astrales.

La meilleure sécurité est la *sécurité active*. Elle consiste en patrouilles de l'espace astral par des magiciens ou esprits. Comme les magiciens ne travaillent pas pour des clous et que le temps qu'ils peuvent passer dans l'espace astral est limité à quelques heures, ce type de sécurité magique est très coûteux.

Les esprits peuvent aussi effectuer des patrouilles astrales. Un élémentaire lié peut donc se voir assigner la garde astrale d'un site pendant 24 heures, et ce au titre de service.

Le maître d'un élémentaire peut le lier de façon permanente pour qu'il garde un site en sacrifiant un nombre de points de Karma égal à sa *Puissance* (voir *Lier les gardes élémentaires*, page 98).

On peut également invoquer les esprits de la nature et leur demander de garder un site propre à leur domaine jusqu'à ce qu'ils aient rendu tous leurs services (au lever ou coucher de soleil suivant). Les veilleurs, loa, esprits de sang et alliés peuvent aussi servir de gardes astraux (voir *Tâches des veilleurs*, page 101).

Les métacréatures de nature duale peuvent servir de gardes astraux, mais comparées à celles des esprits, leurs facultés sont des plus limitées. En effet, les créatures duales sont incapables de traverser les objets physiques pour poursuivre les intrus astraux. Toutefois, de nombreuses corporations usent d'animaux de garde, comme des chiens de l'enfer et des barghest, dans le cadre d'une surveillance ordinaire destinée à prévenir toute intrusion.

La sécurité astrale *passive* est moins chère et donc plus courante. Elle consiste en mesures destinées à dissuader ou bloquer les intrus astraux. Les barrières astrales existent sous la forme de loges chamaniques et de runes de garde (page 173 de SR3). Un cercle hermétique constitue une barrière efficace quand on s'en sert, mais il est inutile dans le cadre de la sécurité continue. Les sorts fixés (page 70) sont d'usage pour ce qui concerne la sécurité astrale, en particulier pour fournir des runes de garde "réactives" et autres contre-mesures similaires. Le reste de la sécurité astrale passive est basé sur la biotechnologie d'avant-garde et inclut des créatures conçues pour détecter et gêner les formes astrales.

PATROUILLES ASTRALES

Un magicien astral ou un esprit est capable de patrouiller dans une zone d'environ 10 000 mètres carrés à la recherche d'intrus. L'efficacité des rondes astrales dépend de la zone protégée, de l'Intelligence du garde et des circonstances.

Effectuez un test d'Intelligence pour déterminer si le garde détecte un intrus dans la zone qu'il patrouille. Prenez un seuil de réussite de base de 2, puis appliquez les modificateurs fournis par la table de patrouille astrale. Si plus d'une forme astrale patrouille, utilisez le garde disposant de l'Intelligence la plus élevée. Pour détecter l'intrus, il suffit de remporter le test contre le seuil de réussite final. Les gardes astraux ont alors le choix entre s'attaquer aux intrus ou se contenter d'alerter d'autres forces de sécurité.

TROMPER UNE BARRIÈRE ASTRALE

Les barrières astrales classiques bloquent toutes les formes astrales à l'exception de leur créateur et des individus que celui-ci désigne. Pour les franchir, tous les autres personnages doivent les vaincre en combat astral.

Un initié connaissant la technique métamagique de Camouflage (page 75) ou un esprit disposant du pouvoir de Dissimulation d'Aura (page 116) peut tenter de "synchroniser" son aura avec la barrière. Effectuez un test comparé en utilisant, pour l'initié ou l'esprit, un nombre de dés égal à deux fois le grade de l'initié (ou l'Énergie Spirituelle de l'esprit) contre un seuil de réussite égal à la *Puissance* de la barrière. Pour ce qui concerne la barrière, lancez un nombre de dés égal à sa *Puissance* contre un seuil de réussite égal au grade ou à l'Énergie Spirituelle. Si l'initié ou l'esprit obtient plus de succès que la barrière astrale (en cas d'égalité, c'est la barrière qui l'emporte), il la traverse en toute impunité, comme s'il s'agissait de son créateur. En revanche, si l'initié ou l'esprit souhaite ensuite la traverser de nouveau, le joueur doit remporter un autre test comparé.

MODIFICATEURS DE PATROUILLE ASTRALE

Situation

La zone de patrouille fait :

- Moins de 2000 mètres carrés +0
- Entre 2001 et 5000 mètres carrés +1
- Entre 5001 et 10000 mètres carrés +2
- Entre 10001 et 20000 mètres carrés +4
- Entre 20001 et 40000 mètres carrés +6
- Entre 40001 et 80000 mètres carrés +8

La zone de patrouille est un :

- Terrain libre (découvert, campagne plate) -4
- Terrain normal (campagne typique) -2
- Terrain limité (sous-bois, rue de banlieue) +0
- Terrain restreint (dédale urbain, forêt dense) +2
- Terrain complexe (intérieur d'immeuble) +4

Champ magique

L'intrus dispose d'un focus ou sort actif

L'intrus est présent sur le plan astral

L'intrus est un esprit

Esprit gardien disposant d'un pouvoir de recherche

Formes astrales supplémentaires patrouillant dans la zone

Modificateur

+0	
+1	
+2	
+4	
+6	
+8	
-4	
-2	
+0	
+2	
+4	
+ niveau	
-1/2 points de Puissance*	
-1/2 points de Magie	
-1/2 points de Puissance	
-2	
-1 par forme en plus	

* Sauf si camouflé (voir Camouflage, page 75)

RUNES DE GARDE

Les runes de garde sont décrites à la page 173 de SR3. Mesures de sécurité passive courantes, elles constituent des barrières dans l'espace astral. Comme leurs créateurs sont automatiquement informés des attaques astrales dont elles font l'objet, les runes de garde représentent un moyen efficace de détecter les intrus astraux. Ce qui suit concernant les runes de garde est optionnel.

Esprits et runes de garde

Comme ils sont originaires du plan astral, les esprits sont capables de créer des runes de garde et le feront au titre de service/faveur pour un personnage qui les invoque. Lorsque vous effectuez le test, utilisez leur *Puissance* plutôt que la Magie. Les esprits dotés du pouvoir de Dissimulation d'Aura (page 116) peuvent aussi créer des runes de garde camouflées (voir ci-dessous).

Runes d'alarme

Dans l'espace astral, une rune d'alarme ressemble à une vague lueur et on la remarque donc très difficilement. Les personnages usant de projection ou de perception astrales peuvent profiter d'un test de Perception Astrale pour détecter une rune de garde. La *Puissance* de la rune sert alors de modificateur au seuil de réussite. Une rune d'alarme prévient son créateur lorsqu'une entité astrale non accréditée la franchit. Les initiés peuvent synchroniser leur aura pour se jouer d'une rune d'alarme comme s'il s'agissait d'une rune classique. Pour créer une rune d'alarme, utilisez les règles de création de runes normales, mais réduisez le temps nécessaire de moitié.

Runes polarisées

Une rune polarisée ressemble à un morceau de verre poli. D'un côté, la rune est opaque et on ne peut pas voir à travers. De l'autre, elle est presque invisible. Ceux qui se trouvent du côté transparent voient facilement tout ce qui se trouve "dehors" (du côté opaque). Les personnages usant de

projection ou de perception astrales peuvent profiter d'un test de Perception Astrale (8) pour remarquer la face "transparente" d'une rune polarisée. Celle-ci sert de barrière astrale dans les deux sens. On crée les runes polarisées en suivant les règles propres aux runes classiques.

Runes de camouflage

Les initiés dotés de la technique métamagique de Camouflage peuvent créer une rune dite de *camouflage*. Une rune de camouflage offre tous les avantages d'une rune standard. En outre, elle donne sur le plan astral un air ordinaire à tout effet magique qui s'y produit. L'effet magique doit avoir une *Puissance* inférieure ou égale à la *Puissance* de la rune pour que cette dernière le camoufle.

Sur le plan astral, les runes de camouflage sont complètement invisibles. Seul un initié (ou un esprit doté du pouvoir de Dissimulation d'Aura) est capable de voir une rune de camouflage.

Pour la remarquer, il doit pénétrer le camouflage de la rune en utilisant les règles traitant de la technique du même nom (voir page 75). Son test de magie s'effectue contre la *Puissance* de la rune. Si le nombre de succès est supérieur ou égal à la différence de grades entre l'initié qui a créé la rune et l'observateur, ce dernier pénètre le camouflage.

Si le camouflage n'est pas percé à jour, la rune reste invisible, mais elle agit toujours comme une barrière astrale et empêchera tout mouvement. Si l'on découvre une rune de camouflage en la touchant, on peut l'attaquer en combat astral tout à fait normalement. Toutefois, il faut voir une rune de camouflage pour lui lancer un sort ou la tromper avec une aura synchronisée (voir ci-dessus).

Si l'on pénètre le camouflage de la rune, non seulement elle devient visible pour l'initié, mais l'on distingue aussi de l'autre côté toute activité magique camouflée.

Ces runes ne camouflent que les activités magiques aux yeux d'observateurs extérieurs. Si la barrière astrale est franchie, les effets camouflés sont visibles. Si une autre barrière astrale (opaque) se trouve dans de la rune de camouflage, cette dernière ne la rendra pas translucide. La barrière restera visible aux yeux d'observateurs externes.

Les règles régissant les runes standards s'appliquent aux runes de camouflage. Si plusieurs initiés contribuent à la création d'une rune de camouflage, utilisez le grade le plus bas quand il s'agira de la percer à jour.

OPTIONS DE SÉCURITÉ PASSIVE

L'utilisation de la projection astrale dans le cadre de l'espionnage corporatiste et du terrorisme a conduit au développement de plusieurs contre-mesures technologiques destinées à se charger des intrus astraux. La plupart constituent de véritables révoltes dans le domaine de la biotechnologie.

Index de rue, disponibilité et autres caractéristiques de ces options de sécurité apparaissent dans la table d'équipement magique, page 169.



Biofibre

La biofibre est une forme de vie végétale "biomécanique" semblable au bois qui pousse en grandes feuilles plates. La biofibre est de nature duale. Elle existe donc à la fois sur les plans matériel et astral. Tant qu'on la garde en vie (via de complexes substances nutritives), elle fonctionne comme une barrière face aux formes astrales, comme n'importe quel mur physique. À l'instar de n'importe quelle barrière astrale, la biofibre dispose d'un indice de *Puissance* et elle agit de la même manière (page 173 de SR3). On place les feuilles de biofibres sur les murs des zones de haute sécurité. On leur offre ensuite les substances nutritives indispensables et on les surveille de près. Détruire la barrière astrale tue la biofibre.

La biofibre est connue pour sa fragilité et il est difficile de l'entretenir. Elle coûte 100 nuyens par point de *Puissance* et par mètre carré. En termes de substances nutritives et d'attention, elle coûte 5 nuyens par mètre carré et par mois. La biofibre existe jusqu'à une *Puissance* maximale de 10.

Bactérie Astrale Fluorescente (BAF)

La BAF est une souche bactérienne génétiquement modifiée dont les propriétés affectent les formes astrales. À l'origine, elle fut conçue comme une mesure de sécurité, mais certaines découvertes (comprenez: accidents de recherche) conduisirent aussi à son utilisation contre les êtres astraux. Il existe trois souches de BAF, chacune disposant d'un niveau d'action astrale différent.

La *souche I* est une forme bactérienne ordinaire que l'on conserve sous forme d'aérosols. Cette suspension est très sensible aux formes astrales qui la franchissent. Elle meurt alors et relâche une substance chimique qui luit aux ultraviolets. Répandue dans l'air, la souche I révèle la présence de formes astrales, laissant alors une silhouette brillante de bactéries mortes sous une lueur UV.

La *souche II* est de nature duale. Elle fonctionne un peu sur le même principe que la biofibre, constituant une barrière au mouvement astral lorsqu'on la met en suspension nutritive dans un récipient physique, comme un mur. La colonie bactérienne dispose d'un indice de *Puissance* et constitue une

barrière astrale normale. En suspension dans l'air, la souche II n'a aucun effet sur les formes astrales. Elle empêche juste le mouvement astral rapide (page 172 de SR3) et impose un modificateur de perception de +2 tant que l'on se trouve dans le BAF. Une lumière fluorescente permet également de révéler le passage de formes astrales au fur et à mesure que le nuage bactérien se déplace, laissant une "ombre" là où se trouve la forme astrale.

La *souche III* est une variante mutante de nature duale de la BAF. Elle recherche activement et se nourrit des énergies magiques et formes astrales. Elle poursuit les personnages Éveillés et métacréatures actifs sur le

plan astral, mais également les focus et objets astraux comme les runes de garde pour s'en saisir.

La souche III se déplace sous la forme d'un nuage. Chaque nuage dispose d'un indice de *Puissance* qui mesure sa force. Il couvre une zone au rayon approximativement égal à son indice. À tout moment, le nuage peut s'agrandir ou se rétrécir alors que la bactérie se déplace dans l'espace astral et se nourrit. Lorsque le nuage se fixe sur une cible, il se contracte généralement en un plus petit volume pour que toutes les bactéries qui le constituent puissent se rapprocher de la source de nourriture. Sur le plan matériel, ces nuages bactériens sont invisibles et inoffensifs. Toutefois, ils ont tendance à se fixer sur les personnages Éveillés qui deviennent porteurs sans même le savoir. Sur le plan astral, la souche III est visible et ressemble à un nuage légèrement luisant. Cependant, à moins que le joueur ne réussisse un test de Champ Magique (8) ou un test de Perception Astrale contre un seuil de réussite de 12 moins l'indice du nuage, un personnage le considérera comme un inoffensif champ magique mineur. Un nuage de souche III se déplace lentement (1 mètre par tour de combat), aussi est-il facile de l'éviter quand on le voit venir.

Si une cible active sur le plan astral entre en contact avec un nuage de souche III, ce dernier s'y fixe et commence à la drainer de son énergie magique. Le processus de sustentation a un temps de base qui dépend de la *Puissance* du nuage, comme indiqué sur la table de drain de la souche III. Pour ce qui concerne le nuage, effectuez un test de *Puissance* contre un seuil de réussite égal à la *Puissance* (pour les focus et esprits), Magie (pour les personnages Éveillés) ou Essence (pour les métacréatures) de la cible. Divisez le temps de base par le nombre de succès. Une fois ce laps de temps écoulé, le nuage draine 1 point de l'attribut affecté et l'ajoute à son propre indice. Sans succès, le temps de base s'écoule mais rien ne se passe. Le nuage continue de drainer sa cible jusqu'à ce qu'elle n'ait plus d'énergie ou soit tuée. Les victimes vivantes affichent les symptômes de la grippe quand elles sont affectées par la souche III (fièvre et état fébrile), le tout ne faisant qu'empirer alors que le nuage les draine de leur énergie.

Chaque point drainé augmente la *Puissance* du nuage de 1 point. Quand il atteint une *Puissance* de 11, le nuage se divise. Le nuage de *Puissance* 6 continue de drainer sa victime, et celui de *Puissance* 5 part à la recherche d'une autre proie. Un nuage de souche III se dirigera toujours vers la cible la plus puissante (à l'indice le plus élevé). Les personnages qui camouflent leur aura (voir *Camouflage*, page 75) pour ressembler à un Ordinaire sont ignorés.

Si l'attribut affecté tombe à 0, la souche III draine totalement la cible. Les objets magiques sont détruits et les êtres vivants meurent. Les points perdus (*Puissance*, Magie ou Essence) le sont de manière permanente.

Un personnage infecté par la souche III peut tout simplement cesser d'être actif de manière astrale pour empêcher le nuage de se nourrir. De même, il suffit de désactiver les objets comme les focus. Toutefois, la cible restera porteuse car la souche III attendra qu'elle redevienne active sur le plan astral. Les métacréatures de nature duale ne peuvent pas cesser d'être actives astralement et n'ont aucun moyen de repousser un nuage de souche III. Cependant, il semblerait que cette souche n'ait aucune existence dans les métaplans. Aussi, un esprit peut se "désinfecter" en retournant sur son métaplan d'origine (voir *Les métaplans*, ci-dessous).

Il est possible de détruire une souche III en se conformant aux règles standards de combat astral ou en lançant un sort de Stérilisation (page 148). Le sort Soigner Maladie permet également de la détruire. Considérez qu'il s'agit d'une maladie Fatale et réduisez la *Puissance* permanente du nuage de 1 point pour chaque tranche de 2 succès obtenus au test de Sorcellerie. Si elle tombe à 0, le nuage est détruit.

Les nuages de souche III qui n'ont rien à se mettre sous la dent meurent de faim, perdant alors 1 point de *Puissance* par semaine. Ils peuvent se nourrir de champs magiques, mais ils n'y survivront que pendant une période égale à la *Puissance* du champ en question.

TABLE DE DRAIN DE LA SOUCHE III

Indice	Temps de base
1-5	18 heures
6-9	12 heures
10+	6 heures

Plantes grimpantes gardiennes

Ce type Éveillé de lierre fut découvert en Amazonie et génétiquement modifié pour pousser plus vite. On s'en sert généralement pour recouvrir les flancs d'immeubles et autres structures. Les plantes grimpantes sont de nature duale, et leur forme astrale peut se déplacer indépendamment de leur forme physique, un peu comme les magiciens usant de projection astrale. La forme astrale de la plante reste "enracinée" à sa forme physique et ne peut se déplacer que de quelques mètres dans l'espace astral. La plante s'en prend en combat astral à toute forme astrale qui la touche, tentant alors de piéger et de dissiper l'intrus. De nombreuses rumeurs parlent de plantes grimpantes gardiennes capables de tuer les intrus astraux qu'elles capturent.

L'indice de *Puissance* de ces plantes grimpantes se calcule de la même manière que celui d'un esprit. Utilisez l'indice de *Puissance* pour les plantes grimpantes qui usent de "projection" astrale; autrement, servez-vous des caractéristiques standards. Les plantes grimpantes ont un bonus d'Allonge de +1 (les spécimens les plus vieux et grands auront parfois une Allonge de +2) sur les plans matériel et astral. Elles tentent souvent de s'agripper à leur cible. Pour ce faire, effectuez un test d'Attaque de Mêlée en utilisant la Réaction (plan matériel)

ou la *Puissance* (plan astral) de la plante. Si la plante obtient un nombre de succès nets supérieur ou égal à la Rapidité du personnage, elle parvient à s'en saisir. Pour se libérer, le personnage doit entreprendre une action complexe et remporter un test d'opposition de Force; ajoutez à ce test un nombre de dés égal aux succès nets que la plante grimpante a obtenus à son test d'Attaque de Mêlée.

Les plantes grimpantes gardiennes coûtent environ 100 nuyens par point de *Puissance* et par mètre carré qu'elles couvrent. Par exemple, suffisamment de plantes grimpantes gardiennes pour recouvrir un mur de 100 mètres carrés coûtera 10 000 nuyens par point de *Puissance*.

Plantes grimpantes gardiennes

Co	F	Ra	Ch	V	I	E	Ré
P	P + 3	P	P	P	P	P	P + 2

INIT: Ré + 1D6, astral P + 20 + 1D6

Attaques: Force (M), *Puissance* astrale (M)

Réserves: Combat P x 1.5, Combat astral P x 1.5, Karma P/3

Note: Allonge +1

Pouvoirs: Certaines ont Drain d'Essence (page 9 de *Les métacréatures*)

Constructions sangsues

Ces créatures génétiquement créées grandissent dans des cuves. Elles sont issues de la biotechnologie sur laquelle on travaillait dans l'Arcologie de Renraku aujourd'hui scellée. Bien que ces formes de vie ne soient pas encore disponibles sur le marché, la rumeur veut qu'un certain nombre de corps en aient volé le secret et qu'elles développent au sein de leurs installations. Les sangsues sont des créatures visqueuses, semblables à des limaces, qui disposent d'un unique cycle de vie. Pendant leurs premiers jours, elles rampent lentement, s'accrochent à un objet grâce à de petits tentacules fibreux et exsudent une sécrétion adhésive, résistante et qui sèche très vite. C'est idéal pour attacher un prisonnier à un lit ou un mur, ou pour renforcer une surface en y apposant plusieurs couches. Les sangsues confèrent à ces surfaces une texture gluante. Après deux jours, le métabolisme des sangsues ralentit considérablement. Elles restent cramponnées sur place et leur peau durcit et se transforme en un matériau dense. La présence de sangsues augmente l'indice d'une barrière jusqu'à 1,5 fois l'indice d'origine de la surface en question.

L'aspect le plus intéressant des sangsues est qu'elles servent de système d'alarme astral. Les sangsues détectent automatiquement toute forme astrale qui les traverse, après quoi elles émettent une plainte aiguë pendant plusieurs minutes, qui avertit alors tout système de sécurité ordinaire de la présence d'un intrus astral.

Les sangsues n'ont pas de caractéristiques. Elles meurent automatiquement si on les frappe. Pour ôter une sangsue fixée, il faut réussir un test de Force (12).

LES MÉTAPLANS

Il existe au-delà du plan astral des royaumes uniquement connus des initiés, qui seuls au sein de l'humanité ont le pouvoir de s'y rendre. Ces endroits sont les *métaplans*, qu'on appelle souvent plans "supérieurs", "intérieurs" ou "extérieurs" de l'espace astral selon la personne à laquelle on s'adresse. En vérité, aucun repère tridimensionnel ne permet de définir les métaplans. Ils sont quelque part, en dehors du monde matériel.

Les scientifiques, occultistes et théoriciens magiques débattent sans fin sur la nature "réelle" des métaplans. Ils se chamaillent également pour savoir s'il s'agit de lieux à proprement parler ou d'hallucinations particulièrement réaliste-



Quelle que soit la vérité, tous les initiés se rendent dans les métaplans sans s'occuper de ces querelles. Comme tous vous le diront, les métaplans ont tout l'air d'endroits bien réels habités par des êtres tout aussi réels. Un voyageur peut y mourir - et il n'y a rien de plus réel que cela.

Suivant la conception que vous en avez, il existe un nombre infini de métaplans ou un seul et unique. On sait que quatre métaplans correspondent aux éléments hermétiques de la terre, de l'air, du feu et de l'eau. Quatre autres correspondent aux catégories des domaines chamaniques naturels : le royaume de l'homme, les eaux, le ciel et la terre. Des initiés se sont rendus dans d'autres métaplans, qui correspondent à divers lieux magiques ou mythiques, comme la Guinée, la demeure des loa, également connue sous le nom de la Terre sous la Mer. Il existe des métaplans dans lesquels on ne peut normalement pas se rendre. Il est, par exemple, impossible d'aller dans le métaplan de la mort sans disposer d'un ancêtre spirituel pour guide. Quelle que soit leur tradition, les magiciens peuvent se rendre dans n'importe quel métaplan. Les chamans peuvent aller dans le métaplan du feu et les magiciens dans le métaplan de l'homme, s'ils y trouvent quelque intérêt.

En termes de jeu, les métaplans ne sont guère différents les uns des autres. Toutefois, la division en plans distincts est courante dans la littérature magique. En outre, le "thème" d'un métaplan aidera à poser le décor et l'ambiance d'une quête astrale.

QUÊTE ASTRALE

Chaque fois qu'un personnage entre dans un métaplan, il s'engage dans une *quête astrale*. Il lui est impossible de retourner à son corps tant qu'il n'a pas accompli la quête. S'il échoue, il est mis à la porte des métaplans et sa forme astrale est dissipée.

Chaque quête astrale dispose d'un *indice de quête*. Toutefois, cela ne signifie aucunement que celui qui entreprend la quête le connaît. Si la quête implique un indice que le personnage contrôle (atteindre, par exemple, un nouveau grade d'initié), il connaît l'indice de quête. Par contre, lors d'une quête visant, par exemple, à découvrir le vrai nom d'un esprit, seul le meneur de jeu connaît l'indice de quête.

Le but d'une quête astrale est d'atteindre la Citadelle, le cœur des métaplans. Une fois là-bas, le personnage obtient ce qu'il venait chercher dans les métaplans.

Il n'est pas possible de voyager au hasard dans les métaplans. Un personnage doit impérativement choisir une destination avant de quitter son corps. Une fois là-bas, il ne peut se rendre dans un autre plan. Si un initié souhaite visiter un métaplan sans y avoir quoi que de soit de précis à faire, l'indice de la quête astrale est de 1D6.

LE GARDIEN DU SEUIL

Pour commencer une quête astrale, le personnage doit se projeter sur un métaplan. Les initiés doués de projection astrale peuvent le faire seuls. Les autres doivent accéder au métaplan par l'intermédiaire du pouvoir Portail Astral d'un esprit libre (voir *Pouvoirs des esprits libres*, page 117). Dans tous les cas, le personnage doit se projeter directement sur le métaplan.

Si plusieurs individus souhaitent entreprendre une quête ensemble, il leur est possible de partir de différents endroits du moment qu'ils commencent en même temps dans l'intention de voyager ensemble. Un magicien de Manhattan pourra accompagner un collègue de Seattle et un autre de Tokyo en quête astrale comme s'ils se trouvaient dans la même pièce.

Toutes les quêtes astrales débutent de la même manière : le magicien flotte dans le vide obscur jusqu'à l'endroit où vit le gardien du seuil.

Le gardien protège les métaplans. Certaines traditions prétendent que le gardien représente l'ombre du voyageur, ou son côté obscur. D'autres croient qu'il s'agit d'un puissant gardien spirituel du portail qui sépare les mondes depuis l'aube des temps. Quelle que soit la vérité, le gardien propose toujours un test au voyageur avant de le laisser entrer dans les métaplans.

Le gardien n'a pas de forme précise. Son apparence et son attitude varient d'une rencontre à l'autre. En général, l'apparence du gardien correspond d'une manière ou d'une autre à la quête ou à celui qui l'entreprend. Un ennemi, un être cher, un camarade défunt, toutes les formes sont possibles. En effet, son apparence et son comportement annoncent ce qui attend le voyageur.

En outre, le gardien sait tout du voyageur astral : ses crimes, secrets, vrai nom, numéro de compte en banque, tout. Si vous entreprenez une quête astrale avec des compagnons, attendez-vous à ce que le gardien révèle des potins qu'il n'aurait jamais dû déterrer. Bien sûr, il est fair-play et dévoilera quelque chose au sujet de chaque membre du groupe. Il est impossible de contourner ce désagrément en se projetant séparément dans les métaplans pour rejoindre ses compagnons une fois le gardien passé. Le groupe doit commencer la quête uni, et si un personnage est repoussé vers son corps, il ne plus se joindre à la quête.

Après avoir déballé le linge sale des voyageurs, le gardien leur fait passer un test pour qu'ils fassent montre de leur valeur. Ce test doit être joué pour avoir un impact maximum sur l'aventure ou la campagne. En termes de jeu, chaque personnage est soumis à un test contre un seuil de réussite égal à l'indice de quête en utilisant une compétence ou un attribut que choisit le meneur de jeu (en fonction du dessein de la quête).

Lorsque le test se solde par un échec, le gardien ricane et la quête échoue. Sinon, ajoutez pendant la quête astrale 1 dé supplémentaire à la Réserve de Karma du personnage par tranche de 2 succès. Une fois la quête terminée, ces dés disparaissent.

LES MÉTALIEUX

Bien que les horizons des métaplans varient grandement et puissent changer en l'espace d'un instant, ils disposent tous d'une structure commune.

Chaque métaplan est composé de *lieux*, qui correspondent à des expériences humaines. Un même lieu, situé sur un même métaplan, visité lors de deux quêtes différentes, sera sans doute entièrement différent.

Un lieu peut être un "paysage" abstrait d'énergie magique ou paraître aussi réel que le monde matériel. Il peut être peuplé de créatures issues de cauchemars, dépourvu de vie ou bondé d'êtres ayant leurs propres soucis. Il peut ressembler à n'importe quel décor historique, fantastique ou mythologique.

L'apparence de votre personnage pourra même changer de place en place. Dans un lieu, il pourrait être un chevalier du Moyen Âge engagé dans une bataille, puis se retrouver au beau milieu d'un règlement de compte urbain dans un autre. La culture astrale est souple à l'infini. Chaque métaplan dispose de plusieurs lieux connus de la métahumanité, décrits ci-dessous, mais il en existe d'autres. S'il le souhaite, le meneur de jeu peut créer des lieux spécifiques pour une quête qui n'apparaîtront pas dans d'autres endroits. Certains lieux sont au-delà de l'entendement humain. Qui sait quels types de

lieux un dragon ou un esprit libre peut visiter dans les métaplans ?

En chaque lieu, le voyageur est confronté à une sorte de défi. S'il en vient à bout, il lui est possible de s'enfoncer dans le métaplan et donc de se rapprocher de la Citadelle. Certains défis sont dangereux voire mortels. Chaque lieu met à l'épreuve une compétence ou un attribut mais peut aussi être l'occasion d'une simple interprétation de votre personnage.

Les dégâts subis dans un lieu sont physiques ou étourdissants. Ils sont bien réels et affectent le corps physique comme le corps astral. Soigner le corps physique - en transe dans le monde matériel -, c'est aussi soigner la forme astrale. Chacune de ces guérisons ajoute +1 aux seuils de réussite des tests de quête du personnage.

Si le personnage sombre dans l'inconscience du fait de dégâts étourdissants pendant la quête, sa forme astrale est dissipée et retourne à son corps (page 175 de SR3). S'il reçoit des dégâts physiques fatals, il retourne aussi à son corps et meurt en raison des blessures. Il s'agit de dégâts réels, aussi meurtriers que s'il se faisait tirer dessus. Occupez-vous des pertes de Magie en vous conformant aux règles habituelles. Dans tous les cas, la quête échoue.

Lorsqu'un personnage passe le gardien du seuil et arrive dans les métaplans, le meneur de jeu lance 1D6 et consulte la table des métalieux. La quête astrale commence en ce lieu. Si le personnage survit au défi du lieu, notez-le et gardez la trace de tous les lieux qu'il visite au fil de la quête.

Ensuite, lancez 2D6. En partant du lieu actuel du personnage, descendez d'autant de lignes sur la table des métalieux. Le résultat vous indique le lieu suivant de la quête où le personnage doit se rendre. Si le résultat dépasse le nombre de lieux restant sur la table, poursuivez en repartant du haut de la table.

Si le jet de dés pousse le personnage jusqu'à la Citadelle, la quête est réussie. Autrement, gérez le défi du nouveau lieu et poursuivez. Lorsqu'un jet de dés envoie le personnage vers un lieu déjà visité, rendez-vous à celui situé juste au-dessus sur la table. S'il s'y est déjà rendu, remontez encore d'une ligne, etc. Si cette manipulation vous entraîne au-delà du "haut" de la table, reprenez en bas mais sautez la Citadelle.

Par exemple, un voyageur commence au lieu de bataille et survit au combat qui s'y déroule. Le jet suivant l'envoie au lieu de destin, puis au lieu de charisme et encore au lieu de destin. Comme il s'est déjà rendu au lieu de destin, il remonte d'un lieu sur la table. Cela l'envoie de nouveau au lieu de charisme, aussi remonte-t-il encore d'un lieu. Il s'agit du lieu de bataille. Il y est déjà passé, aussi fait-il le "tour" de la table jusqu'à la Citadelle. Comme il ne peut s'y rendre ainsi, il se rend au lieu suivant qui est celui d'esprits. Comme il n'y est pas encore passé, c'est sa nouvelle destination.

Si le déplacement aléatoire fait passer le personnage par chaque lieu de la table, il se rend automatiquement à la Citadelle.

Plutôt que d'exploiter ce système de déplacement aléatoire, le meneur de jeu voudra peut-être concevoir une quête astrale dans le détail. Si tel est le cas, le voyageur se déplace de lieu en lieu suivant les plans du meneur de jeu. Ainsi, le meneur de jeu choisit les défis que le voyageur doit surmonter en chaque lieu, mais également le nombre de ces lieux par lesquels il devra passer pour atteindre la Citadelle.

TESTS DE QUÊTE

Résoudre le défi de chaque lieu appelle un test de Résistance aux Dégâts. Effectuez un test pour résister au code de dégâts propre à chaque lieu en utilisant la compétence ou l'attribut approprié, comme s'il s'agissait de la Constitution du personnage (voir la table de test de quête, page suivante). Un initié peut bénéficier des dés de sa Réserve Astrale dans le cadre de ce test. Autrement, seuls les dés de la Réserve de Karma permettent de donner un coup de pouce au test. La Réserve Astrale est restaurée chaque fois que le personnage entre dans un nouveau lieu.

Plutôt que de résoudre le défi via un simple test, le meneur de jeu peut mettre en place de véritables opportunités d'interprétation. Quoique plus dangereuses, elles sont plus amusantes quand on les gère avec impartialité et dans le sens d'une bonne histoire. Le meneur de jeu pourra même concevoir des quêtes astrales aux intrigues et rencontres dignes de celles d'une aventure. En général, surmonter l'un de ces défis permet automatiquement au voyageur d'atteindre la Citadelle, mais les risques sont certainement plus élevés que si l'on opte pour l'alternative du test de Résistance aux Dégâts. Vous trouverez dans cette partie des suggestions de défis opportuns.

Si le meneur de jeu résout une quête astrale par le biais de l'interprétation plutôt que des dés, appliquez toutes les Réerves de dés normales de *Shadowrun* en vous conformant aux règles correspondantes. Considérez la situation et les circonstances comme si elles avaient lieu dans le monde matériel.

Lieu de bataille

Le défi du lieu de bataille est le combat. Le personnage doit vaincre en combat quelque métacréature propre au métaplan. Il peut s'agir d'un esprit, d'une créature normale ou Éveillée. D'autres métahumains constituent des adversaires envisageables. Le meneur de jeu choisira un adversaire dont la force sera déterminée par l'indice de quête.

Le combat peut être physique ou astral. S'il s'agit d'un combat physique, les sorts, focus et autres fonctionneront normalement, ce qui inclut la projection astrale.

Le meneur de jeu pourra permettre au personnage de disposer de ses armes et armure habituelles, voire lui en remettre de nouvelles. Les focus d'armes restent avec le personnage sous leur forme normale.

Un combat astral constituera certainement un défi suffisant pour un magicien solitaire qui entreprend une quête. S'il est accompagné de quelques samouraïs des rues, il s'agira sans doute d'un combat physique.

Lieu de charisme

Le défi se base sur une situation sociale. Le personnage devra faire cesser un lynchage, plaider pour qu'on l'épargne durant un procès ou faire un sermon. Dans ce cas, il faut venir à bout de la situation grâce au Charisme, aux compétences sociales, ou en faisant montre de courage en prenant une décision humaine. Mettre un terme à une scène de lynchage en tirant sur tout ce qui bouge n'est pas une réussite.

Si la situation tourne au pugilat, le personnage ne résout pas le problème. Le meneur de jeu pourra décider que la quête est réussie si les circonstances le justifient.

TABLE DES MÉTALIEUX

Jet	Lieu
1	Lieu de bataille
2	Lieu de charisme
3	Lieu de destin
4	Lieu de peur
5	Lieu de savoir
6	Lieu de magie
7	Lieu d'esprits
8	Citadelle

Lieu de destin

En ce lieu mystique, le personnage et son double astral doivent se vaincre d'une manière ou d'une autre, qu'il s'agisse d'un combat, physique ou astral, ou d'un champ de compétences. Tous deux doivent mener à bien une tâche comme la création d'un sort ou d'un enchantement. Celui qui s'en sort le mieux l'emporte. Dans le même ordre d'idées, un personnage pourra remonter dans le temps pour empêcher ou provoquer quelque événement historique.

Lieu d'esprits

Dans ce lieu, le voyageur doit user de combat astral ou de bannissement pour vaincre un esprit du métaplan. La *Puissance* de l'esprit est égale à l'indice de quête. Si un groupe est présent, augmentez la *Puissance* de l'esprit de 1 point par tranche de 2 personnes effectuant la quête. Si des Ordinaires sont présents, le meneur de jeu pourra transformer l'affrontement en combat physique, comme dans le lieu de combat. L'armement moderne est acceptable; c'est-à-dire si le combat se déroule comme si l'esprit attaquait les personnages dans le monde matériel.

Lieu de magie

Ce lieu implique un défi, une mission ou un test de nature magique. Le voyageur peut, par exemple, devoir venir à bout d'un danger en lançant des sorts (et en résistant au drain), en bannissant un esprit ou en inventant une formule.

Lieu de peur

Ce lieu met le personnage aux prises avec ses peurs ou teste de quelque manière son courage. Des exemples de solutions heureuses incluent: résister à la torture, nager en pleine tempête dans des eaux infestées de requins pour sauver un ami qui se noie ou toute autre démonstration de courage au mépris du danger.

Lieu de savoir

Ce lieu exige du personnage qu'il résolve une énigme ou s'acquitte d'une tâche en employant une compétence scientifique ou intellectuelle. Dans le même ordre d'idées, le défi pourra dépendre d'une compétence correspondant au métaplan. Cela s'applique généralement aux plans chamaniques, où l'utilisation de compétences de survie, d'escalade ou de pilotage peut se révéler pertinente.

La Citadelle

La Citadelle est le cœur de l'énergie magique du métaplan. Une fois que le personnage l'atteint, il a rempli l'objectif de la quête et en tire les fruits. Il reçoit les connaissances, informations ou pouvoirs qu'il recherchait, puis retourne à son corps physique.

TYPES DE QUÊTES

Pourquoi s'attirer tous ces ennuis? Quelles sont les récompenses d'une quête astrale réussie? Ce qui suit constitue quelques-unes des raisons pour lesquelles un initié entreprend une quête astrale. Le meneur de jeu est invité à en créer d'autres. Peut-être un personnage a-t-il besoin d'en apprendre davantage au sujet de quelque objet magique ancestral, peut-être doit-il entrer en contact avec l'avatar spirituel de son groupe magique, ou peut-être Coyote l'entraîne-t-il dans une chasse à l'oie sauvage?

Affrontement spirituel

Un esprit peut être complètement détruit si un magicien entreprend une quête sur son plan d'origine pour l'affronter en combat astral dans la Citadelle. Cela concerne les esprits libres, les esprits de la nature, les élémentaires, les alliés, et tout autre esprit disposant d'un plan d'origine, dont ceux qui ont une vie cachée. La première étape d'une telle quête consiste à trouver l'esprit (voir *Déterminer le plan d'origine*, page 114). Quand le personnage atteint la Citadelle, l'esprit apparaît et l'affronte en combat astral jusqu'à la mort.

Apprendre la métamagie

Un initié a la possibilité d'apprendre une technique métamagique en entreprenant une quête à l'indice égal au nombre de techniques qu'il connaît déjà (seuil de réussite minimum de 2). Les chamans se rendent dans le métaplan d'origine de leur totem. Les mages voyagent jusqu'à un métaplan hermétique tiré au hasard. Les quêtes visant à apprendre la métamagie durent (indice de quête) jours.

Apprendre une formule

Une quête astrale permet d'obtenir un perçu de la création d'une formule magique (qu'il s'agisse d'un sort, d'un allié, d'un focus ou d'autre chose). Le magicien choisit l'indice de sa quête. Une quête réussie confère un nombre de dés supplémentaires égal à l'indice de quête dans le cadre du test de compétence de conception de la formule. Par exemple, un magicien créant une formule d'esprit allié doté d'une Invocation de 5 entreprend une quête d'indice 3. S'il réussit, il peut lancer 8 dés pour concevoir la formule.

Les chamans entreprennent cette quête sur le plan d'origine de leur totem. Les mages le font sur le métaplan de l'élément correspondant à la formule, comme le métaplan régissant l'objet du sort (voir page 17) ou le plan d'origine d'un allié. Dans le cas des formules ne correspondant pas à un élément particulier, le meneur de jeu choisit un élément au hasard, basé sur les influences astrologiques ou quelque autre événement.

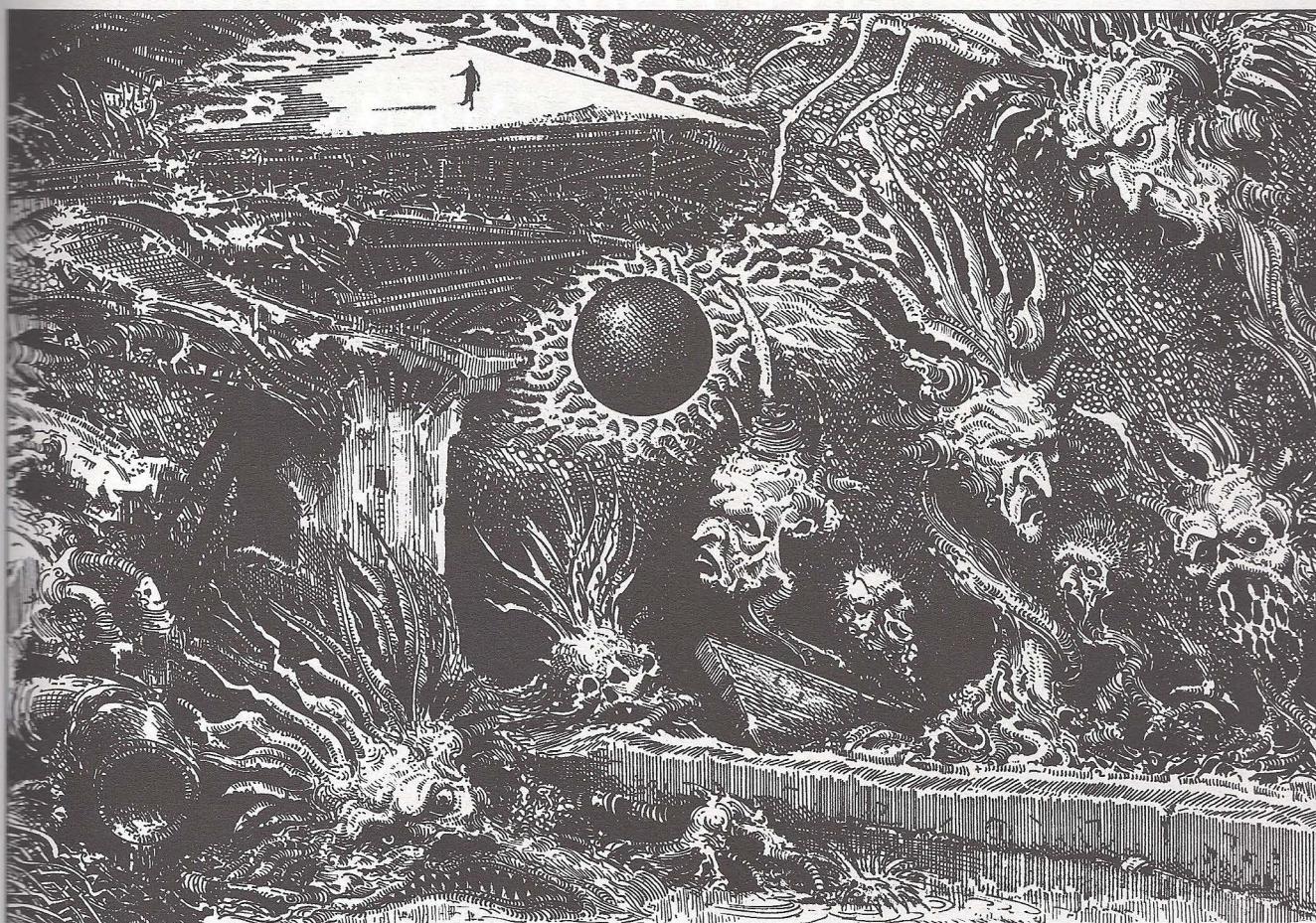
Apprendre un sort

Un magicien peut obtenir des informations qui l'aideront à apprendre un sort en entreprenant une quête astrale sur le métaplan adéquat (page 17). En termes de Karma, une quête réussie réduit le coût d'apprentissage du sort de l'indice de quête choisi. En outre, elle permet d'ajouter au test d'apprentissage du sort un nombre de dés égal à l'indice de quête (voir page 179 de SR3).

La quête est réalisée sur le même plan que pour *Apprendre une formule*, ci-dessus.

TABLE DE TEST DE QUÊTE

Lieu	Compétence ou attribut	Dégâts
Bataille	Compétence de combat de mêlée	(Indice)G physiques
Charisme	Compétence sociale	(Indice)M étourdissements
Destinée	Magie (ou Essence)	(Indice)G étourdissements
Peur	Volonté	(Indice)F étourdissements
Savoir	Compétence de connaissances	(Indice)M physiques
Magie	Compétence magique	(Indice)G étourdissements
Esprits	Aucun	Voir <i>Lieu d'esprits</i>



Aura véritable

Une quête astrale autorise le magicien à lire avec précision la véritable aura d'un initié usant de Camouflage (voir page 75). L'indice de quête est égal au grade de l'initié. Cette quête ne prend pas de temps sur le plan matériel, mais le magicien doit examiner l'aura camouflée (et savoir qu'elle est camouflée) avant de se projeter vers les métaplans.

Dissimulation astrale

Divers choses permettent de remonter jusqu'à un personnage via le plan astral : un focus, un lien matériel de sorcellerie rituelle, une thèse, etc. Lorsqu'un personnage porte l'un de ces objets que l'on peut suivre à la trace, il lui est possible de "dissimuler" le lien en entreprenant une quête astrale sur le métaplan de son choix.

Le personnage choisit l'indice de sa quête. Lorsqu'il parvient à la Citadelle, il y dissimule le lien astral. Toute personne désireuse d'utiliser le lien pour remonter jusqu'au personnage doit réaliser une quête de même indice sur le même plan. Pour trouver le bon plan, effectuez un test comme si elle tentait de pénétrer une aura camouflée (page 75).

Initiation

Une quête astrale permet de s'acquitter d'une épreuve initiatique (voir *Les épreuves initiatiques*, page 58). Les quêtes initiatiques ont lieu pendant que le magicien se trouve plongé dans une transe profonde et que son esprit voyage

loin. En termes de temps, la quête dure (indice de quête) jours.

Nom véritable

Un personnage peut entreprendre une quête astrale pour découvrir le vrai nom d'un esprit libre (voir *Noms véritables*, page 114). Cette quête permet également de voir l'aura d'un esprit libre qui use de Camouflage. L'indice de quête est égal à la *Puissance* de l'esprit + l'*Énergie Spirituelle*.

Retrouver un esprit dissipé

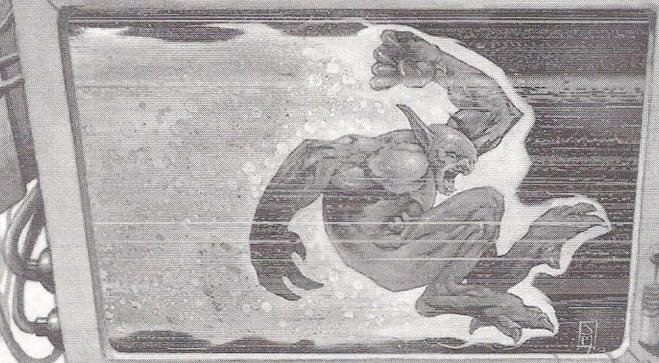
Un invocateur dont l'esprit a été dissipé peut entreprendre une quête sur le plan de celui-ci, avec un indice égal à la *Puissance* de l'esprit, pour qu'il revienne dans le monde matériel. Les personnages peuvent également entreprendre cette quête pour ramener un allié afin qu'il habite un nouveau corps (voir *Occupation*, page 108).

DURÉE DE LA QUÊTE

Toutes les quêtes astreales (sauf l'initiation et l'aura véritable) demandent (indice)D6 heures sur le monde matériel. Dans les métaplans, le temps est très subjectif. La quête aura l'air de durer que quelques minutes ou plusieurs années. Cela dépend des caprices de l'univers (et du meneur de jeu).

Les quêtes astreales durent un nombre d'heures bien supérieur à l'Essence des personnages. Toutefois, un personnage ne perd pas de point d'Essence durant une telle quête.

LES ESPRITS



Les philosophes ne savent pas quoi en faire. Les théologiens virent au vert quand on met le sujet sur le tapis. Mais quand les invokeurs les appellent, ils viennent. Ce sont les esprits.

S'agit-il d'entités indépendantes ou bien de simples incarnations de la volonté du magicien, issues des énergies de l'espace astral ? Sont-ils sentants ou ne font-ils que refléter l'entendement de leur invokeur ? Sont-ils l'écho de notre psyché ou de quelque chose de supérieur ? Nul ne saurait l'affirmer. Tout ce qu'on peut dire, c'est qu'ils existent et qu'ils viennent quand on les appelle. Parfois, ce sont les plus formidables alliés des magiciens ; parfois, leurs pires ennemis.

Les règles de *Shadowrun* présentent les informations nécessaires sur les élémentaires et esprits de la nature. Ce supplément propose plusieurs autres types d'esprits. Il explique comment les magiciens invoquent les veilleurs, ces simples serviteurs qui s'acquittent de leurs tâches dans l'espace astral. Il décrit les esprits loa et les zombies qu'invoquent les disciples du vaudou, les esprits élémentaires qu'invoquent les disciples de la tradition wuxing, mais également d'autres genres d'esprits qu'invoquent les chamans, comme les esprits ancestraux. Il révèle comment créer des alliés, les puissantes familiers issus des légendes, chacun constituant un compagnon ou serviteur unique. Et il décrit les esprits libres et les fantômes, ces esprits qui sont leurs propres maîtres et qui poursuivent de bien mystérieux desseins.

RÈGLES TRAITANT DES ESPRITS

À moins que le contraire ne soit précisé, les esprits de ce chapitre se conforment aux règles présentées dans le chapitre *Esprits et dragons*, pages 257 à 266 de SR3. Ce supplément présente également de nouvelles règles concernant les esprits et leurs nouveaux pouvoirs spirituels.

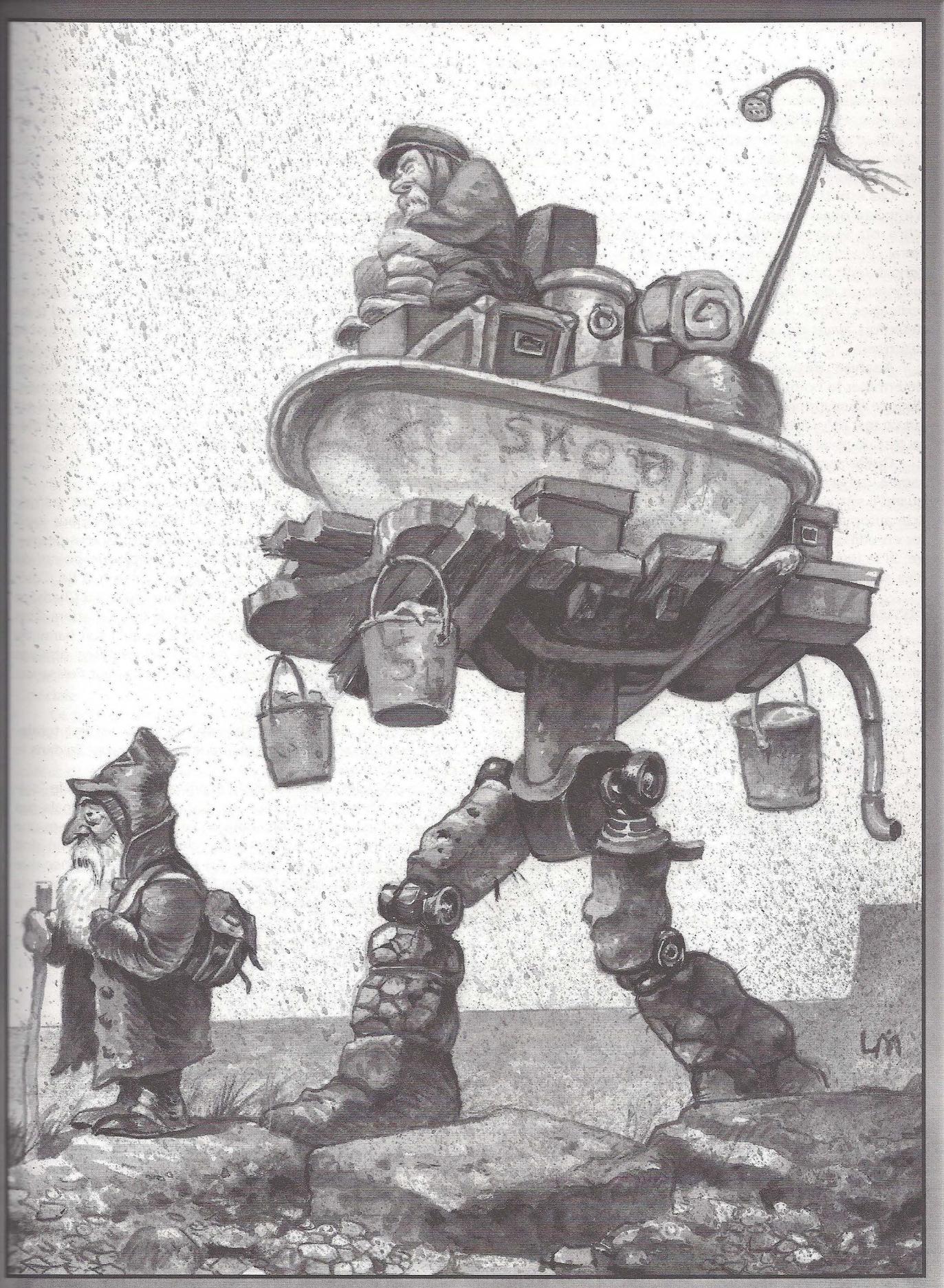
MOUVEMENT ASTRAL

À moins que le contraire ne soit précisé, l'indice de mouvement normal des esprits est de *Puissance* × 5 mètres par tour sur le plan astral. Cependant, les esprits peuvent se déplacer beaucoup plus vite, jusqu'à un indice de *Puissance* × 1 000 km/h.

Déplacement métaplanaire

À moins que le contraire ne soit précisé, tout esprit peut entreprendre une action complexe et passer directement du plan matériel ou astral à son plan d'origine, et vice versa (voir *Les métaplans*, page 91). Comme cela n'exige pas de lui qu'il se déplace dans le plan astral, les barrières astrales ne sauraient l'entraver. La plupart des esprits sont uniquement capables de se rendre dans leur propre métaplan.

Un esprit que son invokeur met "en attente" retournera le plus souvent à son métaplan pour y patienter. Une fois appelé, il reviendra sur le plan astral et apparaîtra à l'invokeur. Les





esprits qu'on appelle ainsi ne peuvent qu'apparaître devant l'invocateur; on ne peut leur ordonner de se manifester ailleurs dans le monde. On ne peut appeler les esprits limités à un domaine particulier que dans celui-ci.

Un invocateur peut exploiter ce "raccourci métaplanaire" pour qu'un esprit franchisse une barrière astrale, mais cela dépense alors un service.

Les esprits libres (voir page 113) peuvent se rendre dans n'importe quel métaplan. En outre, ils sont capables d'apparaître où ils le souhaitent dans les royaumes physique et astral, directement depuis les métaplans, et ce tant qu'ils connaissent déjà l'emplacement en question. S'il leur est inconnu, ils doivent s'y rendre par des moyens astraux ou ordinaires. Ainsi, la plupart des magiciens réfléchissent à deux fois avant de laisser un esprit libre pénétrer dans leur sanctuaire.

Analyse des esprits: Un personnage est capable de déterminer le nombre et le type d'esprits dont un invocateur dispose dans les métaplans. Il lui faut obtenir 5 succès ou plus sur un test d'Analyse Astrale (page 171 de SR3). Le résultat de ce test ne révèle pas la *Puissance* des esprits.

Quête astrale: Un personnage qui entreprend une quête astrale (page 92) peut emmener un esprit lié ou l'appeler quand il se trouve dans les métaplans. Toutefois, l'esprit bénéficie automatiquement d'un test d'opposition visant à le libérer en utilisant sa *Puissance* contre le Charisme du personnage. Si le test a lieu sur le métaplan d'origine de l'esprit, doublez sa *Puissance* pour ce jet de dés.

DISSIPATION

Si un esprit subit des dégâts fatals étourdissants en combat astral, ou si l'on détruit sa forme matérielle en combat physique (via des dégâts physiques ou étourdissants), il est dissipé. Un esprit dissipé est incapable de réapparaître sur les plans astral ou matériel avant 28 jours moins sa *Puissance*, avec un minimum de 24 heures.

Chaque esprit affiche une affinité avec un métaplan, qu'on appelle *plan d'origine*. Un élémentaire du feu vient du métaplan du feu, un esprit des Cités vient du métaplan de l'Homme, etc. Les esprits peuvent à leur gré se rendre jusqu'à leur métaplan d'origine, et ils y retournent de toute façon quand on les dissipe.

Les élémentaires liés qui sont dissipés comptent toujours dans le nombre maximum d'élémentaires qu'un mage est capable de lier en même temps. Un mage dont tous les élémentaires sont ainsi dissipés devra en relâcher un s'il souhaite invoquer des renforts.

Les veilleurs (page 100) ne sont jamais dissipés. Le fait de les éliminer détruit de manière permanente leurs fragiles énergies.

La seule façon de ramener d'exil un esprit dissipé plus tôt que prévu est d'entreprendre une quête astrale sur son métaplan d'origine. L'indice de quête est alors égal à la *Puissance* de l'esprit en question (voir *Quête astrale*, page 92). On ne peut jamais ramener les esprits bannis.

APPARITIONS SPONTANÉES

Les théoriciens débattent depuis des années pour savoir si les esprits basés sur un domaine (voir *Domaines*, page 183 de SR3) y sont présents quand on ne les invoque pas. Des récits documentés traitent d'esprits de la nature et autres ayant fait une apparition "spontanée" dans certains domaines sans qu'on les ait invoqués. D'aucuns affirment que ce sont des esprits libres (voir page 113), mais d'autres prétendent qu'il s'agit simplement d'apparitions temporaires de forces de la nature qui nous dépassent.

En termes de jeu, ces esprits "spontanés" ont une durée de vie limitée et ils ne s'intéressent guère aux affaires de la métahumanité. Cela dit, les personnages peuvent tenter de leur parler ou de marchander avec eux, mais ils font montre d'une grande résistance face à l'utilisation de l'Invocation. Pour ce qui concerne les tentatives de bannissement, de lien ou de contrôle des esprits se manifestant de manière spontanée, doublez les seuils de réussite du magicien et réduisez de moitié le nombre de ses succès (en arrondissant à l'entier inférieur).

AUGMENTATION DES SERVICES ÉLÉMENTAIRES

Un mage qui souhaite augmenter le nombre de services que doit un élémentaire lié a le droit de réaliser un rituel d'Invocation pour sceller une nouvelle allégeance. Chaque succès obtenu sur le test d'Invocation ajoute un service à ceux que doit encore l'élémentaire, renforçant ainsi le lien. Le mage doit résister au drain de l'Invocation comme à l'accoutumée. Si les dégâts assomment ou tuent le mage, l'élémentaire est incontrôlé. Si le test d'Invocation ne donne que des 1, l'élémentaire est également incontrôlé.

LIER LES GARDES ÉLÉMENTAIRES

Comme précisé dans la partie *La sécurité astrale* (page 88), un mage peut lier un élémentaire pour qu'il patrouille dans une zone et garde un site de manière permanente. Pour ce faire, il doit verser un nombre de points de Karma égal à la *Puissance* de la créature. Une fois lié, l'élémentaire ne compte plus dans le nombre limité au Charisme du personnage que ce dernier a le droit de lier. Il gardera alors le site pendant un an et un jour, jusqu'à ce qu'il soit banni ou vaincu en combat astral. Les gardes élémentaires dissipés reprennent leurs fonctions sous 28 jours moins leur *Puissance*.

SOIGNER UN ESPRIT

Un esprit qui retourne sur son métaplan revient totalement guéri de ses blessures quand le mage le rappelle dans le cadre d'un service.

Le magicien qui a invoqué l'esprit peut également le "soigner", et donc éliminer tous les dégâts physiques (mais pas étourdissants) qu'il a subis. Pour ce faire, il doit dépenser une action complexe exclusive et l'un des services que lui doit l'esprit. Cette action ne soigne pas la perte de *Puissance* due au bannissement (page 188 de SR3), car il ne s'agit pas de dégâts au sens propre du terme. Si le fait de soigner un esprit dépense son dernier service, il s'en acquitte puis disparaît.

Un esprit récupère 1 case de dégâts sur son moniteur de condition par minute qu'il passe à l'écart de tout combat.

POUVOIRS DES ESPRITS

Cette section décrit de nouveaux pouvoirs spirituels et apporte des précisions sur celui de Recherche (page 261 de SR3). La liste des pouvoirs d'esprits et de métacréatures apparaît également aux pages 6 à 14 de *Les métacréatures*.

Divination

Type : M • Action : Complexe exclusive • Portée : Soi-même • Durée : Instantanée

Ce pouvoir permet à l'esprit de se hasarder en conjecture au sujet des prochaines actions d'entités situées sur son domaine, un peu comme la technique métamagique de Divination (voir page 74). Dans le cadre du test de Divination, l'esprit utilise sa *Puissance*. Le nombre de succès détermine la quantité d'informations que révèle l'esprit. Celui-ci prononce-ra autant de mots que sa *Puissance* x 2, mais rien de plus. Le meneur de jeu offrira une réponse aussi précise ou vague qu'il

l'entendra, ce qui permettra aux joueurs d'extrapoler sur ce qu'ils croiront avoir compris de la réponse de l'esprit.

Possession

Type : M • Action : Complexe • Portée : LDV • Durée : Maintenue

Ce pouvoir permet à l'esprit de posséder un être vivant. Il est semblable à la technique métamagique de Possession (voir page 76) mais présente les différences suivantes.

L'esprit peut également habiter un hôte volontaire, mais celui-ci doit alors être actif sur le plan astral (à l'exception des invocateurs loa et de leurs serviteurs, que l'on peut posséder grâce au lien magique qu'ils établissent avec le loa). L'hôte invite l'esprit à l'habiter, mais ce dernier décide quand il part, sauf si on l'exorcise.

L'esprit a bien évidemment accès à ses propres connaissances et compétences, mais également à celles de son hôte. Tous les attributs physiques de l'hôte augmentent d'un nombre de points égal à la *Puissance* de l'esprit. En outre, on remplace les attributs mentaux de l'hôte par ceux de l'esprit. Si l'hôte ne s'est pas soumis de bon gré à la possession, ajoutez +2 au seuil de réussite de tous les tests de l'esprit pendant qu'il possède ce corps.

Si la victime est tuée ou assommée, l'esprit est indemne mais il doit reprendre sa forme astrale. Bannir l'esprit possesseur le dissipe mais ne le tue pas. Les sorts mana et les pouvoirs de métacréatures affectent l'esprit, mais les sorts et pouvoirs physiques n'affectent que le corps hôte.

Les esprits usant de Possession conservent l'usage de tous leurs pouvoirs à l'exception de ceux qui suivent : Engloutissement, Matérialisation et Sécrétions Corrosives.

Recherche

Type : P • Action : Complexe exclusive • Portée : LDV • Durée : Spéciale

Ce pouvoir est décrit à la page 261 de SR3. Les règles qui suivent constituent une extension.

Pour utiliser le pouvoir de Recherche d'un esprit, l'invocateur doit très clairement cerner le sujet de ce qu'il cherche. En usant du lien astral qui les relie, l'esprit lie l'image en question dans l'esprit de l'invocateur. Si l'ordre est trop vague - par exemple, "repère tous les gardes corporatistes du quartier" - l'esprit sera incapable de s'exécuter. Il n'est pas nécessaire que le magicien voie tous les gardes, mais il doit apporter des précisions à l'esprit : la description d'un uniforme ou l'image "générique" de gorilles corporatiste en civils lourdement armés.

Les esprits de la nature n'aiment pas avoir affaire à la technologie de pointe. Un esprit du Foyer envoyé à la recherche d'un fichier secret dans un bâtiment administratif en trouvera certainement la version papier si l'invocateur connaît le titre du fichier (et si l'esprit s'intéresse suffisamment aux humains pour saisir de tels concepts), mais il aura des problèmes pour farfouiller des données électroniques. Il sera peut-être capable de pénétrer une station de travail (il s'agit après tout de l'esprit d'un bâtiment administratif), mais, il ne sera pas aussi compétent qu'un decker.

Si l'objet de la recherche ne se trouve pas dans le domaine de l'esprit, une recherche réussie révélera ce fait. Une recherche manquée signifie que l'esprit est incapable de déterminer si l'objet est présent.

Si la cible de la recherche est protégée par une barrière astrale, ajoutez la *Puissance* de cette dernière au seuil de réussite du test de Recherche de l'esprit. S'il le remporte, l'esprit sait que la cible est de l'autre côté de la barrière mais pas précisément où.

Recherche (version avancée optionnelle)

Type : P • Action : Complexe exclusive • Portée : LDV • Durée : Spéciale

La version avancée du pouvoir de Recherche propose un système de résolution spécifique aux esprits de la nature. Le meneur de jeu doit choisir entre le système de base ou le système avancé et se servir de celui qui convient le mieux à l'histoire en cours.

Un esprit peut fouiller une zone de son domaine égale à 10000 mètres carrés fois sa *Puissance*. Chaque fois que la zone de recherche est doublée, ajoutez +2 au seuil de réussite.

Son test de Recherche s'effectue avec un nombre de dés égal à deux fois sa *Puissance*. Le seuil de réussite de base de recherche des êtres vivants est de 4. Pour les objets non vivants, utilisez la table de résistance des objets, page 181 de SR3. Si la cible est cachée ou de l'autre côté d'une barrière, ajoutez l'Essence du dissimulateur ou la *Puissance* de la barrière au seuil de réussite.

Le temps de base d'une recherche est égal à 20 minutes fois le nombre de "zones de base" fouillées. Par exemple, pour un esprit de *Puissance* 4 fouillant 120000 mètres carrés (3 fois sa zone de base), le temps de base est de 60 minutes (20 x 3). Pour les esprits majeurs, le temps de base de la recherche est égal à 10 minutes fois le nombre de zones de base. Même si la recherche est infructueuse, l'esprit y a passé tout le temps de base.

Tempête

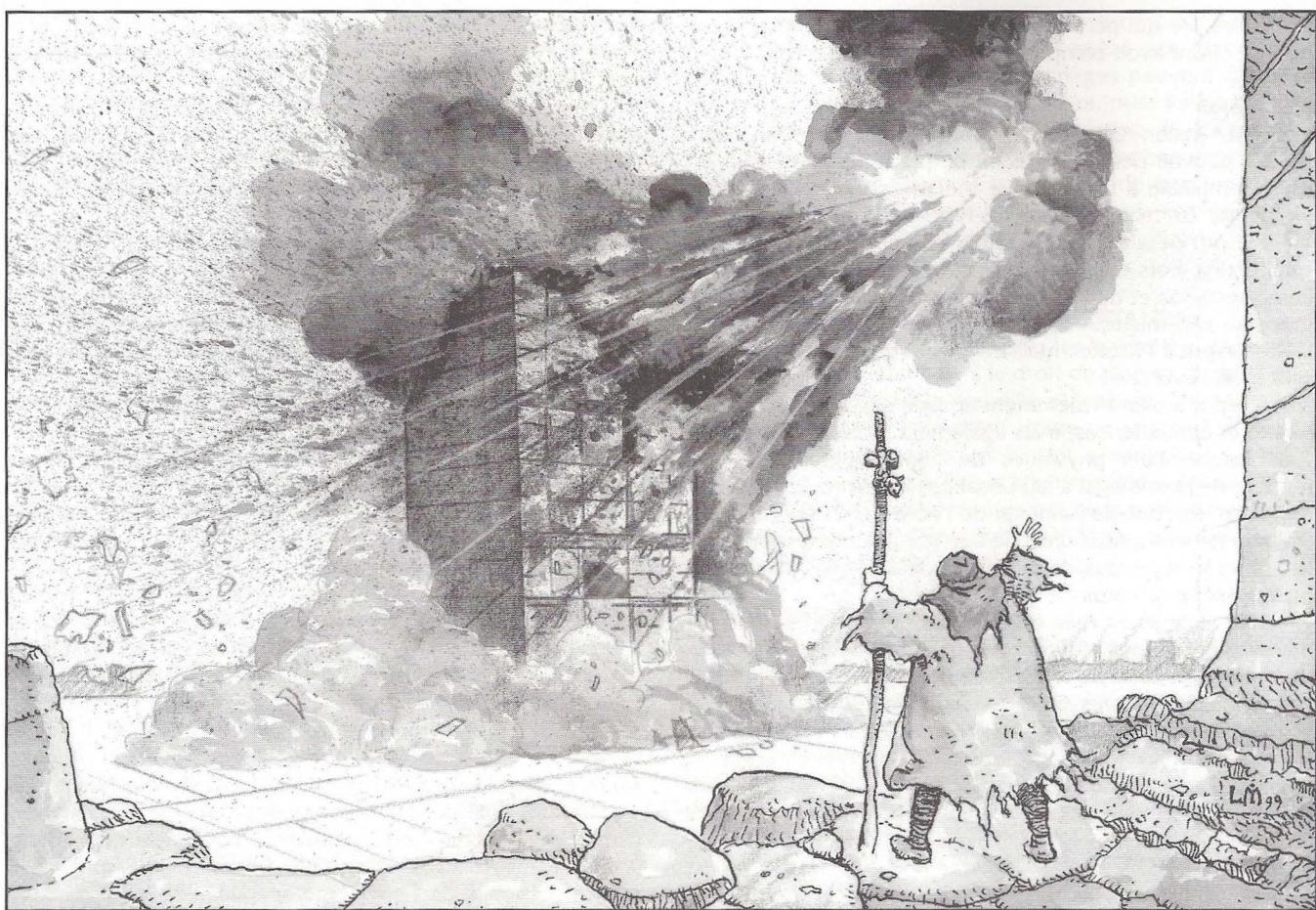
Type : P • Action : Exclusive • Portée : LDV • Durée : Maintenue

L'esprit doté de ce pouvoir peut provoquer une tempête dans son domaine. Cette tourmente couvrira au maximum une zone dont le rayon est égal à la *Puissance* de l'esprit x 100 mètres. Les tempêtes sont accompagnées de vents furieux, d'éclairs, de pluie et de tornades ou présentent des phénomènes dévastateurs propres au domaine, comme des raz-de-marée, tremblements de terre, avalanches et crues subites. Les esprits des Tempêtes peuvent user de ce pouvoir quel que soit le domaine.

Un invocateur peut demander à un esprit lié d'user de ce pouvoir pour réaliser un *coup de tempête*. Il s'agit d'une attaque dévastatrice qui exploite la violence et la *Puissance* de la tempête : éclairs de foudre, grêles de cailloux, chutes d'arbres, vagues violentes, tornades, éboulis de rochers, etc. Tout ce qui se trouve dans la zone subit les dégâts du coup de tempête, sauf les créatures et objets protégés par le pouvoir de Garde d'un esprit de *Puissance* supérieure ou égale, ce qui inclut l'esprit qui est à l'origine de la catastrophe. Un esprit du domaine dans lequel se trouvent les cibles peut aussi les protéger via son pouvoir de Garde. Par exemple, un esprit des Montagnes peut user de Garde sur un personnage pris dans un coup de tempête au sein de régions montagneuses.

Un coup de tempête requiert une action complexe et on ne peut y avoir recours qu'une fois par tour de combat. Ses dégâts s'élèvent à (*Puissance*)G. Une armure n'offre aucune protection, mais les dés de Réserve de Combat permettent d'y résister. Ces dégâts s'appliquent également aux véhicules, mais ils ne font alors que (*Puissance*/2)M.

Chaque fois que l'invocateur a recours à l'esprit pour qu'il réalise un coup de tempête, il doit résister au drain comme s'il invoquait l'esprit (toutefois, il n'est pas nécessaire d'effectuer un second test de drain pour ce qui concerne les esprits de forme majeure). Chaque coup de tempête est un service distinct. Si un esprit incontrôlé use de Tempête, il doit résister à (*Puissance*)F dégâts chaque fois qu'il lance un coup de tempête.



LES ESPRITS VEILLEURS

Un veilleur est un esprit qu'un magicien invoque et auquel il confie des tâches simples. Tout magicien capable d'user de l'Invocation peut conjurer des veilleurs.

En général, le rituel d'invocation ne requiert aucun équipement particulier et peut être réalisé à n'importe quel moment. Le test d'Invocation s'effectue contre un seuil de réussite égal à la *Puissance* de l'esprit. Chaque succès donne au veilleur une espérance de vie d'1 heure.

Le drain d'invocation d'un veilleur est toujours de (*Puissance* + heures d'espérance de vie)L. Il s'agit toujours de dégâts étourdissants, jamais de dégâts physiques. La *Puissance* maximale qu'un personnage peut donner à un veilleur est égale à sa Magie divisée par 2 (arrondir à l'entier supérieur). L'invocateur doit résister au drain engendré par l'invocation grâce à son Charisme (page 161 de SR3). Un initié a le droit de Concentration pour réduire le drain (voir *Concentration*, page 71). L'invocateur peut également décider de diminuer l'espérance de vie du veilleur pour réduire le drain.

Un personnage peut maintenir simultanément un nombre de veilleurs égal à son Charisme. Les veilleurs ne comptent pas dans le nombre maximum d'élémentaires liés dont un mage peut disposer à un même moment. Si nécessaire, gardez trace de ces deux totaux. Les personnages peuvent dissiper les veilleurs qu'ils ont invoqués à volonté, avant même que leur durée de vie n'arrive à terme, que l'esprit soit présent ou non.

En dépensant du Karma, en usant de matériaux rituels, ou en combinant les deux, il est possible de garder un veilleur plus longtemps. Un magicien a le droit d'invoquer un veilleur qui restera des semaines, plutôt que des heures. Pour cela, il lui suffit de dépenser un nombre de points de Karma égal à

son espérance de vie en semaines, ou de dépenser un même nombre d'unités de matériaux, pour 1 000 nuyens par unité. Ainsi, un magicien qui invoque un veilleur pour 5 semaines peut payer 5 points de Karma, utiliser 5 unités de matériaux rituels, ou s'en remettre à une combinaison des deux (par exemple, 3 unités et 2 points de Karma).

Que son espérance de vie se mesure en heures ou en semaines, le veilleur finit toujours par se dissoudre en énergie astrale.

Les esprits veilleurs ne peuvent jamais disposer de plus de 1 point de Karma.

Avec une Invocation de 7, soeur Suzanne invoque facilement les esprits. Elle souhaite qu'un veilleur lui fasse une commission. Choisisson un veilleur de Puissance maximale (Puissance 3; son indice de Magie divisé par deux), soeur Suzanne effectue un test d'Invocation (3). Elle obtient 1, 1, 2, 3, 4, 4 et 6, ce qui lui confère 4 succès et donne au veilleur une espérance de vie de 4 heures. Soeur Suzanne doit maintenant effectuer un test de Résistance au drain de (Puissance + heures)L, soit 7L. Ayant un Charisme de 4, Suzanne lance 4 dés. Elle obtient 2, 2, 3 et 7. Comme elle ne bénéficie que d'un succès, soeur Suzanne subit un drain léger et le joueur coche 1 case sur le compteur Etourdissement de son moniteur de condition.

CARACTÉRISTIQUES DES VEILLEURS

Les veilleurs n'existent que sur le plan astral. Ils ne le quittent jamais, que ce soit pour se matérialiser sur le monde matériel ou pour se rendre sur un métaplan.

Les veilleurs entendent et voient le monde matériel. Ils peuvent même s'y manifester, devenant alors visibles et audibles pour les êtres vivants du monde matériel (page 172 de SR3). Toutefois, à l'instar des apparitions, il leur est impossible de toucher les choses matérielles ou d'affecter directement le plan physique.

Les indices d'attributs d'un veilleur sont égaux à sa *Puissance*. Les veilleurs sont résolus et intelligents, du moins pour ce qui concerne les tâches qu'on leur confie, car tout le reste tend à passer au-dessus de leur tête astrale. Leur intelligence est comparable à celle d'un chien fidèle et bien dressé. En outre, ils prennent leurs ordres au pied de la lettre (ne dites jamais à un veilleur de fouiller *tous* les coins et recoins d'un immeuble...).

Les veilleurs surmontent rarement les difficultés inattendues. Par exemple, si l'on envoie un veilleur chercher quelque chose et qu'une barrière astrale bloque son chemin, il restera certainement sur place jusqu'à ce que son espérance de vie arrive à terme et qu'il se dissolve.

Il est possible de bannir les veilleurs normalement et de les affronter en combat astral. Un veilleur est étroitement lié à son invocateur, et nul autre magicien ne peut en prendre le contrôle.

En combat astral, les veilleurs infligent (*Puissance*)L dégâts étourdissants. Ils sont incapables d'infliger des dégâts physiques. Du coup, il leur est impossible d'affecter les formes astrales sensibles aux dégâts physiques uniquement, comme les barrières et focus.

VEILLEURS ET PISTAGE ASTRAL

Un veilleur est capable de dénicher tout endroit ou personne connus de son invocateur. En revanche, il est incapable de trouver une chose non vivante, même si l'invocateur connaît parfaitement l'objet en question. Toutefois, il peut trouver un objet enchanté si l'invocateur en a analysé l'aura.

Le meneur de jeu effectue pour le veilleur un test de *Puissance* secret contre un seuil de réussite égal à 9 moins l'*Intelligence* de l'invocateur. Si l'esprit cherche un initié, augmentez le seuil de réussite du grade de la cible. En effet, les schémas complexes d'énergie métamagique confondent les veilleurs. N'appliquez pas ce modificateur si l'initié que le veilleur recherche est aussi l'invocateur.

L'esprit use de sa *Puissance* magique pour découvrir l'image mentale obtenue auprès de son invocateur. Pour déterminer le temps qu'il lui faudra, divisez par le nombre de succès qu'il a obtenu à son test de *Puissance* 2 heures s'il cherche un être vivant, 4 heures s'il s'agit d'un objet magique 6 heures dans le cas d'un lieu. Si le test a échoué, l'esprit errera en proie à la plus grande confusion jusqu'à ce que son espérance de vie arrive à terme.

Si la cible franchit une barrière astrale pendant la recherche, le veilleur perdra sa trace devant cet obstacle. Si la cible se projette vers un autre métaplan pendant la recherche, le veilleur perdra sa trace car elle est désormais hors de sa portée. À ce moment, effectuez un test de *Puissance* (4). Si le veilleur obtient au moins 1 succès, il retournera jusqu'à son maître pour lui faire part de son échec. Autrement, il errera sans but dans l'espace astral jusqu'à sa dissolution.

Si nécessaire, un veilleur peut pister son invocateur. Le seuil de réussite est alors de 6 moins la Magie de l'invocateur (avec un seuil de réussite minimal de 2). Divisez 2 heures par le nombre de succès pour déterminer le temps que cela prend.

Janos le mage a besoin d'envoyer très rapidement un message discret à son amie Katzchen. Il sait

qu'elle est en ville, mais pas précisément où. Il décide donc d'invoquer un veilleur. Il effectue son test d'Invocation et conjure un esprit de Puissance 3 doté d'une espérance de vie de 3 heures. Il ordonne à l'esprit de remettre un message à Katzchen, de noter sa réponse et de la lui ramener, où qu'il se trouve.

*Marmonnant à plusieurs reprises le message, le veilleur part à la recherche de Katzchen. Les 3 dés lancés contre un seuil de réussite de 4 (9 moins l'*Intelligence* de Janos de 5), accordent à l'esprit 1 succès. Il lui faudra donc 2 heures pour trouver Katzchen (c'est un être vivant). "Ah, je vais être tellement en retard!!!" gémit-il alors qu'il trouve finalement la trace de son aura. Comme Katzchen n'est qu'à 100 kilomètres, il ne faut au veilleur que quelques minutes pour la rejoindre. L'esprit délivre donc le message de Janos, obtient la réponse de Katzchen (ce qui prend environ 20 minutes), puis se met en quête de son maître. Janos a une Magie de 7, aussi le seuil de réussite est-il de 2. L'esprit obtient 3 succès, ce qui signifie qu'il retrouvera Janos en 40 minutes (120/3). Cela signifie que le veilleur se promène depuis 120 + 20 + 40 = 180 minutes. Alors que le veilleur rejoint Janos, il dit: "Je l'ai trouvée, maître. Elle m'a dit... gloups!" Le temps imparti à l'esprit est écoulé et il disparaît. Janos n'est pas très content.*

TÂCHES DES VEILLEURS

Le veilleurs ont de nombreuses utilisations. Ils peuvent servir de gardes astraux ou de systèmes d'alarme, ou effectuer des "écoutes" magiques. Ils sont capables de porter des messages et de ramener des réponses. Des instructions plus compliquées les plongent dans la plus grande confusion. Voici quelques tâches typiques dont un veilleur peut se charger.

Alarme

L'invocateur assigne au veilleur un endroit à garder dans l'espace astral avec l'ordre d'attaquer les intrus astraux. Le veilleur peut patrouiller dans une zone d'environ 10 000 mètres carrés (voir *Patrouilles astrales*, page 88) et autoriser certaines personnes à passer sans problème. Le nombre maximum de personnes qu'un veilleur peut ainsi reconnaître est égal à sa *Puissance*.

Le veilleur patrouillera la zone assignée à son indice de mouvement normal (5 x *Puissance* en mètres par tour de combat). S'il remarque une personne non accréditée dans sa zone de patrouille, il se dépêchera de prévenir un individu précis. Si ce dernier ne se trouve pas dans la zone gardée, le veilleur le cherchera pour l'informer de la présence d'un intrus. L'invocateur peut aussi ordonner à l'esprit de prévenir une autre personne située en un endroit précis (un bureau de surveillance, par exemple) de l'intrusion.

Chien d'attaque

Le veilleur doit garder un endroit situé dans l'espace astral, comme ci-dessus, mais il a pour ordre d'attaquer tout intrus astral plutôt que de donner l'alarme.

Couverture aérienne

L'invocateur envoie le veilleur suivre une cible avec pour ordre de l'attaquer si elle use de projection ou de perception astrales. Si la cible franchit une barrière magique ou se projette vers un métaplan, le veilleur perd sa trace et se met à errer.

Irritant

L'invocateur ordonne au veilleur de trouver une personne, de la suivre et de hurler de manière redondante des slogans ou insultes qui blessent, ou même de nourrir une dispute. Pour ce travail, le veilleur se manifeste de façons visible et audible sur le plan matériel. Par exemple, un magicien qui a des problèmes avec un M. Johnson envoie un veilleur pour le suivre et le recouvrir de critiques surnoises : "Vous savez, c'est pour moi un véritable honneur de rencontrer le type qui a diffusé cette rumeur sur Mitsuhamma et qui a fait échouer leur acquisition de Garuda Aircraft. D'ailleurs, combien le decker a-t-il touché pour ce run ? Je crois que vous avez prouvé à ces gorilles qu'il ne faut pas chercher Boeing, hein ?"

De même, le veilleur peut se rendre en un endroit précis, y traîner et s'en plaindre : "Hey, là-dedans ! Bienvenue chez Hannibal's Grill. J'ai entendu dire que les ratburgers sont succulents aujourd'hui. Salut ! Bienvenue chez Hannibal's Grill. Vous avez pensé à payer votre carte DocWagon ?"

Un magicien pourra user de ce petit tour dans le cadre d'une simple plaisanterie, d'un racket de protection ou d'une véritable déclaration de guerre.

Messageur

Le veilleur se rend dans un endroit ou vers une personne spécifiquement connus de l'invocateur pour délivrer un message oral. Il peut également présenter des images simples, au mieux en deux dimensions, et des photos que lui a montrées son invocateur. Si nécessaire, l'esprit prendra la réponse et la ramènera à son maître.

Si l'invocateur est incapable de lui indiquer la direction précise à emprunter, l'esprit doit trouver l'endroit ou la personne par lui-même (voir *Veilleurs et pistage astral*, page précédente). Il délivre le message et prend la réponse (si nécessaire). Si l'invocateur s'est déplacé entre-temps, le veilleur doit également le retrouver avant de pouvoir lui remettre la réponse.

Mouchard

Le veilleur a pour ordre de suivre une personne connue de l'invocateur. Il observera tout ce qui se déroulera pendant un certain temps, puis retournera jusqu'à son maître pour lui en faire part. Il est capable de réaliser des rapports clairs sur des événements magiques et sur des conversations entre des personnes vivantes. Il reste vague sur tout ce qui touche à la technologie, les appels téléphoniques, les imprimés ou l'arithmétique.

L'invocateur peut également ordonner à l'esprit de surveiller un endroit ou une personne jusqu'à ce qu'un événement précis se déroule. Par exemple, un magicien pourra dire : "Suis-la jusqu'à ce qu'elle récupère une mallette en cuir et note où elle la prend. Puis viens me le dire." Toutefois, l'esprit peut s'emmêler les pinceaux ou être à court de temps avant que la mission soit achevée.

LES ESPRITS LOA

Les esprits loa sont les manifestations de la *Puissance* des loa du vaudou (voir *La tradition vaudou*, page 19). Les houngans les invoquent pour qu'ils exécutent toute une variété de tâches. Mais le plus souvent, ils les invoquent pour canaliser leurs pouvoirs dans leurs corps.

INVOCATION DES ESPRITS LOA

Seul un hougan peut invoquer des esprits loa. Il lui est d'ailleurs possible d'en conjurer n'importe quel type, mais comme les esprits loa ont tendance à avoir une forte personnalité, on ne peut en lier qu'un à la fois. Les esprits du patron loa du hougan ne comptent pas dans ce total. Par exemple,

un hougan de Agwe peut à la fois disposer d'un esprit de Agwe et d'un esprit de Damballah. Un hougan ne peut disposer que d'un esprit de son patron loa à la fois.

Un hougan bénéficie d'un bonus de +2 dés pour invoquer les esprits de son patron loa. Par exemple, un hougan de Ghede gagne 2 dés supplémentaires pour invoquer les esprits de Ghede.

Le processus d'invocation d'un esprit loa est identique à celui des esprits de la nature (page 183 de SR3). Le hougan choisit le pouvoir de l'esprit à invoquer. La *Puissance* de l'esprit est le seuil de réussite du test d'Invocation. On peut appliquer à ce test des dés supplémentaires propres aux focus de l'esprit loa. Chaque succès est un service que l'esprit accepte de rendre au hougan. L'invocation est une action complexe exclusive. Les esprits loa disparaissent après 12 heures, quelle que soit l'heure à laquelle on les conjure.

Le hougan doit résister au drain grâce à son Charisme. Le test de résistance au drain s'effectue contre un seuil de réussite égal à la *Puissance* de l'esprit, en appliquant tous les avantages loa et focus d'esprit possibles. Le niveau de drain de l'invocation d'un esprit loa est le même que celui d'un esprit de la nature ou d'un élémentaire (page 186 de SR3). Si le drain fait sombrer le hougan dans l'inconscience, l'esprit loa se contente de partir.

SERVICES DES ESPRITS LOA

Les esprits loa ne peuvent jamais se matérialiser sous une forme physique. Ils n'existent que dans l'espace astral, ressemblant au loa qu'ils représentent. Par exemple, un esprit de Legba apparaît dans l'espace astral sous la forme spectrale d'un vieillard s'appuyant sur un bâton. Un esprit de Shango ressemble à un guerrier musclé portant une hache et entouré d'éclairs crépitants.

Un esprit loa peut utiliser ses pouvoirs pour en faire profiter son invocateur tout en restant sous forme astrale. Le hougan peut aussi demander à l'esprit de réaliser toute tâche dont un veilleur (page 100) est capable de se charger. Le seul autre service dont peut s'acquitter un esprit loa est la possession.

À l'instar des magiciens usant de projection astrale (voir page 171 de SR3), un esprit loa est à même de manifester sa forme astrale sur le plan matériel. Pour ce qui concerne les attributs, ils utilisent leur *Puissance*.

Possession

Ce pouvoir est décrit à la page 99.

L'esprit loa peut posséder son invocateur ou un serviteur (voir ci-dessous). S'il use de son pouvoir de Possession, l'esprit annule tous les services qu'il doit encore au hougan. Un hougan ne peut être possédé que par un esprit loa à la fois. Leurs services rendus, les autres esprits loa disparaissent quand le hougan est possédé.

Tant qu'un personnage est possédé par un esprit loa, ses attributs physiques augmentent de la *Puissance* de l'esprit. Ses attributs mentaux sont égaux à la *Puissance* de l'esprit. Ce dernier contrôle le corps : les personnages possédés sont inconscients et ne se souviennent pas de ce qui s'est passé pendant la possession. L'esprit loa peut, à volonté, se servir de ses pouvoirs par l'intermédiaire du corps hôte (voir *Pouvoirs des esprits loa*, page suivante), de la même façon qu'un esprit matérialisé.

Un esprit loa habitant un corps vivant ne peut pas passer sous le contrôle d'un autre hougan. Toutefois, un magicien de n'importe quelle tradition qui l'exorcise du corps hôte est capable de le bannir (voir *Bannissement*, page 188 de SR3).

La possession dure jusqu'à ce que la tâche confiée à l'esprit soit réalisée ou que 12 heures se soient écoulées.

Quand l'esprit loa s'en va (de son plein gré ou non), l'hôte doit résister à (*Puissance*)F dégâts étourdissants par le biais de sa Volonté. Appliquez à ce test les avantages loa.

Domaine

Le domaine d'un esprit loa ne sert qu'à déterminer où il lui est possible d'user de ses pouvoirs propres à un domaine, comme Dissimulation, Garde, Mouvement, etc. Par exemple, un esprit de Agwe ne peut se servir de sa Recherche qu'en pleine mer, et un esprit de Shango ne peut conférer sa Dissimulation lors de tempêtes ou près de flammes.

POUVOIRS DES ESPRITS LOA

Voici une description de chacun des esprits loa, accompagnée de leur domaine, pouvoirs et talents de forme majeure.

Esprit de Agwe

Les esprits de Agwe sont des hommes noirs, grands et forts, ruisselant d'eau, drapés d'algues et de coquillages. Ils arborent généralement un air digne et majestueux.

Domaine: Pleine mer

Pouvoirs: Confusion, Dissimulation, Garde, Mouvement, Peur, Possession, Recherche

Pouvoirs de forme majeure: Immunité (armes ordinaires), Tempête

Esprit de Azaca

Les esprits de Azaca prennent la forme de jeunes gens exubérants, pressés d'agir.

Domaine: Champs et plaines

Pouvoirs: Confusion, Dissimulation, Garde, Mouvement, Peur, Possession, Recherche

Pouvoirs de forme majeure: Accident, Immunité (armes ordinaires)

Esprit de Damballah

Les esprits de Damballah sont de grands serpents sifflants qui se tortillent lentement avant de frapper vite.

Domaine: Ciel ouvert

Pouvoirs: Confusion, Contrôle Animalier (serpents), Garde, Possession, Recherche, Résistance à la Magie

Pouvoirs de forme majeure: Divination, Immunité (armes ordinaires)

Esprit de Erzulie

Les esprits de Erzulie prennent l'apparence de femmes charmantes, sensuelles et séduisantes.

Domaine: Partout

Pouvoirs: Confusion, Influence (amour ou luxure), Possession, Recherche

Pouvoirs de forme majeure: Immunité (armes ordinaires), Mirage

Esprit de Ghede

Les esprits de Ghede apparaissent traditionnellement en portant un haut-de-forme, une queue-de-pie noire, des lunettes de soleil et une canne.

Domaine: Cimetières (ou tout autre endroit plein de cadavres, comme une morgue)

Pouvoirs: Accident, Confusion, Garde, Peur, Possession, Recherche, Résistance à la Magie

Pouvoirs de forme majeure: Immunité (armes ordinaires), Influence

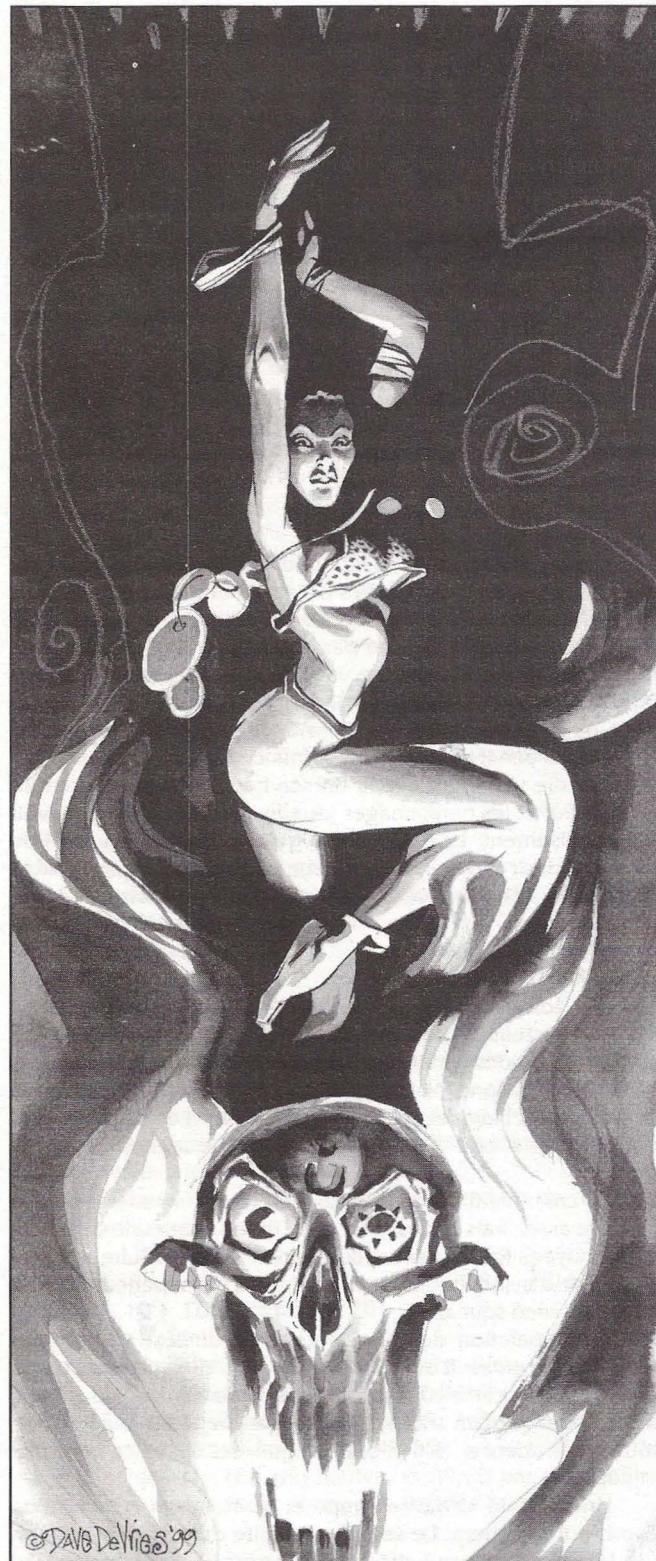
Esprit de Legba

Les esprits de Legba ressemblent à des vieillards voûtés qui se déplacent à l'aide d'un bâton.

Domaine: Carrefours (ou près de l'intersection de deux routes, rues, voies, etc.)

Pouvoirs: Accident, Confusion, Dissimulation, Garde, Possession, Recherche, Résistance à la Magie

Pouvoirs de forme majeure: Dissipation, Immunité (armes ordinaires)



Esprit de Obatala

Les esprits de Obatala ressemblent généralement à des croisés, tout de blanc vêtus.

Domaine: Partout

Pouvoirs: Confusion, Garde, Influence (paix et calme), Possession, Recherche, Résistance à la Magie

Pouvoirs de forme majeure: Divination, Immunité (armes ordinaires)

Esprit de Ogoun

Les esprits de Ogoun sont de puissants guerriers, musclés et à la peau aussi dure que le fer.

Domaine: Champs de bataille (le site de tout affrontement en cours)

Pouvoirs: Accident, Confusion, Dissimulation, Garde, Peur, Possession, Recherche

Pouvoirs de forme majeure: Immunité (armes ordinaires, feu)

Esprit de Shango

Les esprits de Shango prennent l'apparence de guerriers enragés, "vêtu" d'électricité crépitante.

Domaine: Tempêtes ou flammes

Pouvoirs: Dissimulation, Garde, Immunité (feu), Peur, Possession, Recherche, Sort Inné (Éclair)

Pouvoirs de forme majeure: Immunité (armes ordinaires), Tempête

LES SERVITEURS

Les serviteurs sont des individus qui croient en le vaudou et que les esprits loa invoqués par les houngans peuvent posséder. Pour être digne de devenir un serviteur, le personnage doit suivre un rituel célébré par le houngan et destiné à l'admettre au sein de la société vaudou. Ce rituel n'est pas sans rappeler celui de l'initiation. Il forge le lien magique requis pour que l'esprit loa soit à même de posséder le serviteur. Devenir un serviteur coûte 10 points de Karma.

Dans le vaudou, devenir un serviteur n'est pas à prendre à la légère, et les personnages joueurs ne devront pas pouvoir le faire aisément. Le houngan juge avec soin la sincérité de celui qui désire devenir un serviteur avant d'accomplir le rituel nécessaire. Il est impossible de devenir un serviteur via un faux-semblant.

LES ZOMBIES

Les zombies sont des cadavres animés par le pouvoir d'un esprit mineur qu'invoque dans ce but le houngan. Les zombies sont des serviteurs de choix : infatigables, obéissants et immunisés contre la douleur. La création et l'utilisation de zombies sont illégales en Amérique du Nord et dans d'autres régions, mais cela n'empêche pas les houngans d'y avoir recours.

La création d'un zombie exige d'avoir sous la main un cadavre assez frais et des matériaux rituels, pour une valeur de 1 000 nuyens fois la *Puissance* désirée. Il faut ensuite s'atteler à la tâche dans un hounfour dont l'indice est supérieur ou égal à la *Puissance* souhaitée.

La préparation du cadavre requiert un test d'Enchante-ment contre un seuil de réussite égal à la *Puissance* désirée du zombie. Cela prend 10 jours, divisés par le nombre de succès. S'il n'obtient aucun succès, le houngan perd 10 jours et doit tout recommencer. S'il n'obtient que des 1, le cadavre est inutilisable.

Une fois le cadavre préparé, le houngan conjure un esprit qui l'anamera. Le seuil de réussite du test d'Invocation est la *Puissance* souhaitée, qui correspond également au

nombre d'heures nécessaires. En cas de réussite, un esprit pénètre le cadavre qui devient un zombie placé sous le contrôle du houngan. Chaque succès confère au zombie une "espérance de vie" de 1 mois. Au terme de cette période, l'esprit s'en va et le cadavre se décompose alors très rapidement.

Après avoir invoqué l'esprit qui anime le zombie, le houngan encaisse le drain engendré par la Magie. Appliquez les règles normales du drain d'invocation (page 186 de SR3) au test de Résistance au drain. Si à un moment ou un autre le houngan sombre dans l'inconscience ou se fait tuer, y compris suite au test de drain, effectuez un test de *Puissance* (6) pour chacun des zombies qu'il contrôle. En cas d'échec, le zombie attaque bêtement toute créature vivante située dans les environs pendant 2D6 tours de combat avant de s'effondrer et de se désintégrer. En cas de réussite, le zombie devient un esprit libre (page 113) lié au cadavre hôte. De tels esprits deviennent parfois les ennemis mortels des houngans qui les ont invoqués (voir *Les grands zombies*, ci-dessous).

Les zombies ont des attributs physiques égaux à la moitié des attributs d'origine du corps (arrondir à l'entier inférieur). La Force et la Constitution augmentent de la *Puissance* de l'esprit qui les anime. Les attributs mentaux sont égaux à la *Puissance*. Calculez le Réaction et la Réserve de Combat normalement.

Les zombies sont des créatures duales (page 171 de SR3) capables d'agir à la fois dans les plans astral et matériel. Ils suivent les ordres de leur invocateur ou de ceux que ce dernier leur désigne. Les zombies exécutent leurs ordres avec un dévouement aveugle mais ils ne sont pas particulièrement intelligents. Ils ne sont pas obligés de rester dans le champ de vision de leur créateur pour exécuter les ordres qu'ils ont reçus, mais ils doivent tout de même s'y trouver pour en recevoir de nouveaux.

Les zombies n'ont pas de compétences et leur intelligence est rudimentaire (quelle que soit leur *Puissance*, l'intelligence des zombies ne sert que dans le cadre des tests de Perception). Les zombies n'ont pas de Karma.

Si le corps du zombie est doté de cyberware, seul celui qui affecte les attributs physiques fonctionne. Le reste est inutilisable.

Un houngan ne peut pas contrôler plus de zombies que son Charisme x 2. S'il souhaite animer un nouveau zombie alors qu'il a déjà atteint cette limite, il devra désactiver un zombie pour "libérer de la place".

Zombie

Co	Ra	F	Ch	V	I	E	Ré
C/2 + P	C/2	C/2 + P	P	P	P	PZ	*

INIT: Ré + 1D6

Attaque: Force (M)

C = Attribut du personnage d'origine, ou moyenne de la race correspondante.

P = *Puissance* de l'esprit

* = Calculez la Réaction normalement : (Ra + I) / 2

LES GRANDS ZOMBIES

Les grands zombies sont des zombies qui échappent au contrôle de leur invocateur et qui deviennent des esprits libres. Ils sont liés au corps qu'ils occupaient au moment de leur libération. Ils disposent de toutes les facultés normales des zombies, comme précisé ci-dessus, sauf que leur *Puissance* augmente de leur Énergie Spirituelle, comme c'est le cas pour les autres esprits libres. Ils reçoivent également les 1D3 pouvoirs d'esprits libres classiques quand ils se libèrent

(en général, il s'agit de Dissimulation de l'Aura, Vie Cachée et Sorcellerie). Ils sont capables d'user la Sorcellerie et ils emploient souvent des sorts d'illusion pour dissimuler leur forme physique tout en se servant de Dissimulation d'Aura pour cacher leur véritable nature sur le plan astral. Comme ils sont déjà liés à une forme physique, ils n'ont pas le droit d'avoir les pouvoirs de Forme Animale, Forme Humaine et Possession.

Les grands zombies sont victimes de pertes d'Essence (page 14 de *Les métacréatures*), au rythme de 1 point de Puissance par mois. Pour se nourrir, ils doivent absorber de la chair humaine ou métahumaine tous les mois, ce qui régénère leur corps physique. En termes de jeu, considérez qu'il s'agit du pouvoir de métacréature de drain d'essence (page 9 de *Les métacréatures*), géré de la même façon que pour les wendigos. Les grands zombies sont souvent intelligents et rusés, capables de se nourrir sans attirer l'attention. En certains endroits, le marché des organes et les divers cultes vaudous leur offrent de nombreuses occasions de s'alimenter. Les grands zombies infiltrent ou contrôlent parfois des meutes de goules pour pouvoir se nourrir plus facilement.

LES ESPRITS ÉLÉMENTAIRES

Les esprits élémentaires sont un genre d'esprits de la nature dont l'affinité et le domaine s'apparentent à ceux des forces élémentaires. On en connaît cinq types : les esprits du Feu (les salamandres), les esprits du Sol (les gnomes), les esprits des Vents (les sylphes), les esprits des Flots (les ondines) et les esprits du Bois (les manitous). En général, seuls les adeptes de la tradition wuxing (page 17) sont capables d'invoquer les esprits élémentaires. Toutefois, les disciples de la voie elfique du Barde (page 21) et certains chamans (incapables d'invoquer les esprits de l'homme, voir page 16) connaissent également les techniques d'invocations de certains de ces esprits.

Les théoriciens magiques parlent de liens entre les esprits élémentaires et les élémentaires qu'invoquent les mages, mais rien de concret n'a pu être déterminé. Les esprits élémentaires sont plus hâtifs, résolus et intelligents que les autres esprits. Ils sont parfois capables en particulier les salamandres de prendre la forme de leur choix dans un domaine. Il est impossible d'invoquer les esprits qui prennent ainsi l'apparence de leur choix.

Les métaplans (voir page 91) des gnomes, salamandres, sylphes et ondines sont semblables aux métaplans de leurs équivalents élémentaires, mais quelques différences subtiles les séparent. Le métaplan du Bois, qui n'a pas d'homologue élémentaire, est un lieu habité par les forêts et les arbres, où chaque plante est douée de conscience.

Les esprits élémentaires haïssent les esprits toxiques (voir *Les esprits de la nature toxiques*, page 127) et les attaqueront à vue, quels que soient les ordres de leur invocateur.

DOMAINES

Les domaines (page 183 de SR3) des esprits élémentaires se trouvent là où les forces de leur élément naturel sont fortes et puissantes. Mais ces forces doivent être naturelles ; celles qui résultent du fait des hommes ne comptent pas. Par exemple, le domaine d'une salamandre est tout endroit hanté par la chaleur ou les flammes, comme un feu de joie, un volcan, une route chauffée à blanc sous le soleil du désert ou un toit en tôle en plein été. Un réacteur nucléaire ou une fonderie n'a pas grand-chose à voir avec la nature.

Les esprits élémentaires sont incapables de quitter leur domaine, sauf s'il s'agit d'esprits de forme majeure (voir

page 100). Pour déterminer les limites du domaine d'un esprit, utilisez un rayon égal à sa Puissance x 10 mètres, en prenant pour centre le lieu de son invocation.

INVOCATION

Un wujen (ou tout autre invocateur) n'a pas besoin de se trouver dans le domaine d'un esprit élémentaire pour l'invoquer. Toutefois, il doit l'avoir en vue. Dans ce cas, on considère qu'il est "dans" son domaine. S'il invoque un autre type d'esprit, on considère qu'il a quitté le domaine de l'esprit élémentaire. Un conjurateur ne peut se trouver que dans un domaine à la fois.

Les esprits élémentaires sont invoqués de la même manière que les esprits de la nature (voir page 185 de SR3). Chaque succès obtenu au test d'Invocation confère au conjurateur un service de la part de l'esprit. On ne peut invoquer qu'un esprit élémentaire dans un même domaine.

Les esprits élémentaires préfèrent rester dans l'espace astral mais se matérialisent ou se manifestent si l'invocateur le leur demande. Un esprit élémentaire peut affecter de ses pouvoirs l'invocateur depuis l'espace astral.

Seul un magicien capable d'invoquer les esprits élémentaires peut tenter d'en contrôler un. On les bannit selon les règles habituelles (page 188 de SR3).

POUVOIRS

Voici la description des différents types d'esprits élémentaires, de leurs domaines et pouvoirs.

Gnomes (esprits du Sol)

Également appelés esprits de la roche, les gnomes sont patients et calmes. Ils ressemblent le plus souvent à des mares de boue, à de gros rochers, voire à des silhouettes de pierre humanoïdes.

Domaine: Tout endroit doté de grandes quantités de terre naturelle à nu, comme un champ récemment labouré, une carrière, voire une coulée de boue ou un éboulement.

Co Ra F Ch V I E Ré
P + 4 (P - 2) x 2 P + 4 P P P P/A P - 2

INIT: P + 8 + 1D6, Astral P + 20 + 1D6

Attaques: (Force)G, Allonge +1

Pouvoirs: Dissimulation, Engloutissement, Garde, Matérialisation, Peur, Résistance à la Magie

Faiblesses: Vulnérabilité (air)

Manitous (esprits du Bois)

Également appelés esprits des arbres, les manitous sont sans doute apparentés aux hommes des bois (*Les métacréatures* page 34). Pleins d'assurance et sages, ils prennent fréquemment l'apparence d'un arbre ou d'une créature végétale. Nombre de chamans des NAO invoquent les manitous plutôt que les esprits de l'homme.

Domaine: Tout endroit dense et abondant en arbres et plantes robustes.

Co Ra F Ch V I E Ré
P + 3 P x 2 P + 1 P P P P/A P

INIT: P + 10 + 1D6, Astral P + 20 + 1D6

Attaques: (Force)G

Pouvoirs: Accident, Confusion, Dissimulation, Engloutissement*, Garde, Matérialisation, Peur, Résistance à la Magie

* L'Engloutissement d'un manitou inflige (Puissance)G dégâts étourdissants. En effet, la victime est assaillie par des racines et des plantes grimpantes, étouffée par des feuilles, écorchée par des ronces et frappée par des branches.

Salamandres (esprits du Feu)

Également appelées esprits du soleil, esprits du volcan, voire esprits du Grand Firmament Embrasé à Tír na nÓg, les salamandres sont des créatures intelligentes qui aiment lancer des feux et danser au milieu des flammes. Sur le plan astral, elles ressemblent généralement à des lézards entièrement composés de flammes. Elles se matérialisent le plus souvent sous la forme d'une vague de chaleur miroitante, d'une boule de feu de la taille du poing ou d'un humanoïde composé de flammes.

Domaine: Tout endroit naturellement chaud ou embrasé, comme un feu de joie, un volcan, voire une route chauffée à blanc par le désert du soleil.

Co	Ra	F	Ch	V	I	E	Ré
P + 1	(P + 2) x 3	P - 2	P	P	P	P/A	P + 1

INIT: P + 10 + 1D6, Astral P + 20 + 1D6

Attaques: (Force)M

Pouvoirs: Aura Enflammée, Engloutissement, Garde, Immunité (feu), Matérialisation, Psychokinésie, Résistance à la Magie, Sort Inné (Lance Flammes)

Faiblesses: Vulnérabilité (eau)

Ondines (esprits des Flots)

Les ondines sont des créatures curieuses et douces. Elles ont tendance à changer de forme en permanence, passant de la nappe de brume à la mare mouvante ou du voile de neige à la plaque de verglas.

Domaine: Tout endroit doté d'un fort courant d'eau naturel, y compris les chutes d'eau, la pluie battante, la neige fouettée par le vent, les rivières au courant violent ou la mer agitée.

Co	Ra	F	Ch	V	I	E	Ré
P + 2	P x 2	P	P	P	P	P/A	P - 1

INIT: P + 9 + 1D6, Astral P + 20 + 1D6

Attaques: (Force)G étourdissements

Pouvoirs: Accident, Dissimulation, Engloutissement, Garde, Matérialisation, Mouvement, Recherche, Résistance à la Magie

Faiblesses: Vulnérabilité (feu)

Sylphes (esprits des Vents)

Les sylphes sont des esprits sensibles, plus rares que les autres esprits élémentaires. Elles ressemblent généralement à des trombes de vent ou à de petites tornades, même si elles, le plus souvent, elles se cachent et restent invisibles.

Domaine: Tout endroit doté de forts courants venteux naturels, dont les tempêtes, les plaines balayées par des vents violents, les montagnes et autres lieux élevés.

Co	Ra	F	Ch	V	I	E	Ré
P - 2	(P + 3) x 4	P - 3	P	P	P	P/A	P + 2

INIT: P + 12 + 1D6, Astral P + 20 + 1D6

Attaques: (Force)M étourdissements

Pouvoirs: Confusion, Dissimulation, Engloutissement, Garde, Matérialisation, Mouvement, Psychokinésie, Résistance à la Magie

Faiblesses: Vulnérabilité (terre)

LES ESPRITS ANCESTRAUX

Les esprits ancestraux prennent la forme de parents défunt ou d'aïeux du chaman qui les invoque. Qu'ils soient ou non les véritables ancêtres du chaman fait encore l'objet de débats houleux parmi les théoriciens magiques.

Les esprits ancestraux viennent d'un métaplan qui s'inspire des images populaires de la vie après la mort et du purgatoire. Ce plan correspond toujours aux opinions et croyances personnelles de l'invocateur. Les initiés peuvent y entreprendre une quête astrale sur ce plan, mais pas avant

qu'un esprit ancestral n'ait accepté de les y guider. Aucun magicien n'a réussi à atteindre le "Plan des Morts" sans guide. Toutes les autres règles de jeu ayant trait aux métaplans restent applicables (voir *Les métaplans*, page 91).

Le meneur de jeu devra s'arranger pour que les esprits ancestraux ressemblent le plus possible à des membres de la famille encore en vie. Nul ne sait s'il s'agit d'esprits de défunts, mais ils y ressemblent bel et bien et agissent comme tels.

INVOQUER LES ESPRITS ANCESTRAUX

Pour invoquer un esprit ancestral, il faut disposer de trois fétiches propres à l'aïeul. Dans les cultures chamaniques, l'un de ces fétiches est fabriqué avant que l'ancêtre meure (un tabouret sur lequel pourra s'asseoir l'esprit, par exemple). Les deux autres fétiches sont généralement de la nourriture ou des objets qu'il appréciait de son vivant. Si l'on ne dispose pas du nécessaire, le nombre de services que l'esprit invoqué rendra sera réduit de 1 par fétiche manquant, à la discrétion du meneur de jeu.

Le rituel nécessite un nombre d'heures égal à la *Puissance* désirée de l'esprit, divisé par le nombre de parents de l'esprit présents (dont le chaman). Il n'est pas nécessaire que les participants s'exécutent de bon gré. On calcule les services et le drain tout à fait normalement. Un chaman ne peut disposer que d'un esprit ancestral à la fois. S'il en invoque un second, le premier disparaît avec tous ses services restants. On ne connaît pas de cas d'esprit ancestral de forme majeure.

Esprit ancestral

Co	Ra	F	Ch	V	I	E	Ré
P + 2	P x 3	P + 1	P	P	P	P (A)	P

INIT: P + 10 + 1D6, Astral P + 20 + 1D6

Attaques: (Force)M étourdissements

Pouvoirs: Accident, Confusion, Divination, Garde, Matérialisation, Recherche

Note: Les esprits ancestraux n'ont pas de domaine. Leur pouvoirs s'étendent sur un rayon égal à leur *Puissance* x 5 mètres depuis leur lieu d'invocation.

ESPRITS DE FORME MAJEURE

Un initié est capable d'invoquer un esprit de *forme majeure* via la technique métamagique de Conjuration (voir *Conjuration*, page 75).

BONUS PHYSIQUES

Le conjurateur peut améliorer la condition physique de l'esprit de forme majeure qu'il veut matérialiser. Lors de l'invocation, il reçoit un nombre de points égal à son grade d'initié divisé par deux (arrondir à l'entier inférieur) qu'il distribue comme il l'entend, en se conformant à la table des bonus physiques de forme majeure.

Jasper l'Ancien, un initié de grade 8, souhaite invoquer un élémentaire de Feu de forme majeure et de Puissance 6. Il y parvient, prend ses 4 points (grade 8/2 = 4) et donne à son élémentaire une Allonge de +1 (2 points) ainsi qu'une augmentation de Constitution de +2 (encore 2 points).

GRANDS ESPRITS DE SANG

Les grands esprits de sang (voir page 133) sont plus puissants (et répugnantes) de leur forme standard. Même s'ils s'y tiennent le plus souvent, ils ne sont pas obligés de rester à proximité d'êtres sentants. Il leur est possible d'utiliser simultanément leurs pouvoirs sur un nombre de cibles égal à leur

Puissance. En outre, ils gagnent le pouvoir d'Engloutissement, ce qui leur permet de noyer leurs victimes sous un flot de sang (considérez qu'il s'agit de l'engloutissement par l'eau, page 260 de SR3).

GRANDS ÉLÉMENTAIRES

Les grands élémentaires sont plus imposants de leur forme standard (voir page 263 de SR3). Ils peuvent utiliser simultanément leurs pouvoirs sur un nombre de cibles égal à leur *Puissance*.

Ils sont capables d'effectuer une attaque de zone avec leur pouvoir d'Engloutissement, affectant alors toutes les cibles situées dans un rayon égal à leur *Puissance* en mètres. Ils peuvent également décider de ne pas attaquer les cibles amicales situées dans la zone.

Les grands élémentaires sont aussi capables de réaliser de spectaculaires effets spéciaux dans la limite de leur champ de vision, appropriés à leur élément. Un grand élémentaire de Feu peut embraser des matériaux inflammables. Un grand élémentaire de l'Eau peut faire éclater des canalisations, inonder des tuyauteries et orienter des masses d'eau comme le fait une lance à incendie. Un grand élémentaire de l'Air est capable de créer des vents violents, transformant le terrain de la zone en terrain restreint (voir page 134 de SR3). Un grand élémentaire de la Terre peut provoquer de petites secousses sismiques (4 ou 5 sur l'échelle de Richter), infligeant des dommages aux structures et objets fragiles et créant des conditions de terrain restreint dans la zone touchée. Pour générer tous ces effets, l'esprit doit adopter une forme physique.

GRANDS LOA

Sur le plan astral, les grands loa sont plus éclatants et puissants que leur forme standard. En plus des houngans et des serviteurs, les grands loa sont capables de posséder les êtres et personnages actifs sur le plan astral. Lorsqu'un grand loa possède un individu, le possédé prend les traits physiques du loa. Cet effet est semblable au masque chamanique (page 162 de SR3), quoique plus évident, et recouvre l'ensemble du corps de l'hôte. Un grand loa possède un hôte aussi longtemps qu'il le désire et gagne pendant cette période le pouvoir d'Immunité contre les armes ordinaires. Enfin, il acquiert un autre pouvoir, qui dépend de son type (voir *Pouvoirs des esprits loa*, page 103).

GRANDS ESPRITS DE LA NATURE

Contrairement aux esprits de la nature standard, les grands esprits de la nature sont capables de franchir les limites de leur domaine (page 183 de SR3). En outre, ceux de la nature de la Terre, de la Mer et du Ciel ont le pouvoir de Tempête (page 99) et ceux de l'Homme ont le pouvoir de Divination (page 98) pour ce qui concerne les sujets ayant trait à leur domaine. Les grands esprits de la nature peuvent utiliser simultanément leurs pouvoirs sur un nombre de cibles égal à leur *Puissance*.

Les grands esprits de la nature n'entrent pas dans la limite du chaman d'un esprit par domaine. Comme ils sont capables de franchir les limites de leur domaine, les chamans doivent savoir qu'ils ne peuvent lier simultanément qu'un nombre d'esprits inférieur ou égal à leur Charisme.

GRANDS ESPRITS ÉLÉMENTAIRES

À l'instar des grands esprits de la nature, les grands esprits élémentaires sont capables de franchir les limites de

TABLE DES BONUS PHYSIQUES DE FORME MAJEURE

Bonus	Coût par augmentation (en points)
Armure	1
Constitution	1
Allonge +1	2

leur domaine. Ils comptent comme un esprit pour ce qui concerne la limite d'esprits liés égale au Charisme du magicien. Ils reçoivent également les pouvoirs de Tempête (page 99) et de Purification. Le dernier est identique à la technique métamagique du même nom (voir *Purification*, page 74), mais utilisez l'Essence de l'esprit à la place de la Sorcellerie.

LES ESPRITS ALLIÉS

Un magicien peut invoquer un esprit allié pour créer un servant ou un compagnon, semblable aux légendaires familiers. Un allié peut fournir un précieux coup de main, à la fois physique et magique.

Unique chaque allié, créé selon une formule spéciale exploitant les rituels d'Invocation. Le conjurateur lui donne vie en lui conférant 1 point de Magie et en dépensant du Karma pour lui offrir attributs et compétences. Au début, les alliés n'ont presque pas de personnalité et obéissent incontestablement à leur créateur. Mais alors qu'ils acquièrent du pouvoir, ils gagnent de l'indépendance, parfois trop pour rester sous le contrôle de leur créateur.

Si un allié échappe au contrôle de son maître, il devient un esprit libre (voir *Les esprits libres*, page 113). Pour échapper au grand pouvoir que son créateur conserve sur lui, un esprit allié libre pourra arranger la mort de son ancien maître. La plupart des magiciens se demandent s'ils doivent bannir leur allié pendant qu'ils le contrôlent encore, perdant au passage l'accès à leurs pouvoirs, ou s'ils doivent s'obstiner à tenir de garder le contrôle d'un être de plus en plus entêté.

Le créateur d'un allié peut le libérer quand il le souhaite. En général, il s'agit du sacrifice ultime. Suivant la façon dont le magicien a traité l'esprit, le meneur de jeu décidera si celui-ci devient un compagnon, un contact ou un ennemi. Lorsque le magicien libère un allié, il perd de façon permanente le point de Magie utilisé pour sa création.

Lorsqu'un magicien souhaite créer un allié, le joueur se charge de ses caractéristiques et le magicien dépense temps, pouvoir et Karma - et une sacrée dose de surcroît - pour le créer durant un rituel d'invocation. Par la suite il pourra le modifier au cours d'un rituel de changement décrit ci-dessous. L'art de l'invocation inclut la connaissance de ces rituels. D'ailleurs, tout magicien capable d'user d'Invocation sait conjurer un esprit allié.

PLANS D'ORIGINE DES ALLIÉS

L'invocateur doit préciser le plan d'origine de son allié. Les chamans choisissent un métaplan chamanique et les mages un métaplan hermétique. L'esprit ne reçoit aucun pouvoir ou capacité de son plan d'origine, mais un magicien peut tuer un allié en effectuant la quête astrale opportune sur ce plan.

POUVOIRS DES ALLIÉS

Les alliés ont certains pouvoirs, qui dépendent de la façon dont leur invocateur les conçoivent (voir *Créer un allié*, page 109). Ils peuvent posséder n'importe lesquels des pouvoirs suivants.

Aide

Type : M • Action : Complexe exclusive • Portée : LDV • Durée : Maintenue

L'allié sert de focus de pouvoir, ajoutant sa *Puissance* à la Magie de son maître pour ce qui concerne le drain. En outre,

il ajoute à chaque tour autant de dés qu'il a de *Puissance* aux tests de compétences magiques de son maître. Ces dés se restaurent comme s'il s'agissait d'un focus normal. Un allié peut rester sous forme astrale et utiliser ce pouvoir sur son invocateur.

Déplacement tridimensionnel

Type: P • Action: Automatique • Portée: Soi-même • Durée: Toujours

Les alliés sous forme physique matérialisée peuvent se mouvoir dans les trois dimensions, "marchant dans les airs" à leur vitesse de déplacement ordinaire. Naturellement, les alliés sous forme astrale peuvent déjà le faire, en plus de se déplacer à des vitesses incroyables.

Liaison Sensorielle

Type: M • Action: Simple • Portée: Soi-même • Durée: Maintenue

L'invocateur peut décider d'attribuer le pouvoir de Liaison Sensorielle à son allié. Dans ce cas, il peut profiter des 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. Les couper ainsi ou les rétablir requiert une action simple de la part du personnage. Si l'allié est présent sur le plan matériel, le magicien peut profiter du pouvoir de Liaison Sensorielle pour y voir. Comme les alliés sont toujours actifs dans l'espace astral (en forme astrale ou duale), le magicien peut examiner ce qui s'y passe sans y être actif. Les attaques astrales ne peuvent atteindre un magicien par l'intermédiaire du pouvoir de Liaison Sensorielle.

Liaison Télépathique

Type: M • Action: Simple • Portée: Soi-même • Durée: Maintenue

Ce pouvoir permet à l'allié d'entrer en communication télépathique avec son maître, quelle que soit la distance qui les sépare. S'il y a un champ magique sur le plan astral au moment où l'allié tente de correspondre avec son maître, l'esprit doit obtenir au moins 1 succès sur un test de *Puissance*, contre un seuil de réussite égal au champ magique. Effectuez ce test pour chaque action durant laquelle le magicien et l'allié tentent de communiquer. C'est toujours l'allié qui est soumis au test de *Puissance*, quel que soit celui des deux qui tente d'envoyer un message.

Matérialisation

Type: P • Action: Simple exclusive • Portée: Soi-même • Durée: Spéciale

Ce pouvoir est décrit à la page 261 de SR3. Quand il crée un allié, le magicien lui choisit une forme physique. Il peut d'ailleurs en choisir plusieurs - l'allié se matérialisera alors sous l'une de ces formes, mais ses attributs physiques resteront les mêmes (voir *Créer un allié*, page suivante). Un allié ne peut se matérialiser que sous une forme à la fois, et il doit répéter le processus s'il souhaite en changer. Les alliés dotés du pouvoir d'Occupation sont incapables de se matérialiser car ils sont liés à leur corps d'accueil. Il n'existe pas d'esprit allié de forme majeure.

À l'instar des autres esprits, les alliés ont, quand ils sont sous une

forme physique matérialisée, le pouvoir d'Immunité contre les armes ordinaires, décrit à la page 261 de SR3. Les alliés occupant un corps d'accueil ne disposent pas de cette immunité.

Occupation

Type: P • Action: Automatique • Portée: Soi-même • Durée: Spéciale

L'allié peut occuper un corps physique préparé à son attention par l'invocateur. Ce pouvoir diffère de la Possession (page 99) qui permet à un esprit d'occuper n'importe quel corps vivant. Dans le cas de l'occupation, le magicien fournit à l'allié un corps hôte adéquat. Ce dernier peut être celui d'un animal tout à fait classique ou d'un *homuncule*, un focus unique décrit ci-dessous. Les magiciens s'arrangent souvent pour que leurs alliés occupent des homuncules, qu'ils auront plus de facilités à contrôler.

Occuper une forme physique limite d'une certaine façon l'esprit mais le rend plus puissant sur le plan physique. Une fois dans le corps, l'allié agit comme une créature duale et reste actif sur le plan astral. Il est incapable de se manifester ou de se matérialiser car il est coincé dans le corps hôte.

Une fois qu'il occupe un corps physique, l'allié ne peut plus le quitter.

L'invocateur trouve d'abord un animal ordinaire qui va servir d'hôte. Les créatures Éveillées sont trop puissantes magiquement pour servir d'hôtes, tout comme les êtres intelligents (tels que les humains). L'allié ajoute sa *Puissance* aux attributs physiques de l'animal hôte et utilise ses propres attributs mentaux. Une fois occupé, le corps d'accueil reçoit les pouvoirs d'Immunité contre le vieillissement et d'Immunité contre les pathogènes.

Le magicien peut également choisir un homuncule au titre de corps d'accueil. Il s'agit d'une statue enchantée, généralement taillée pour ressembler à une créature. Le processus d'enchantement d'un homuncule est décrit aux côtés de celui des autres focus (voir *Confection*, page 42). Pour créer la formule de focus d'un homuncule, l'enchanteur doit disposer d'un exemplaire de la formule ayant servi à créer l'allié (voir *Formule d'allié*, page 111). La *Puissance* du focus doit être supérieure ou égale à la *Puissance* de l'allié pour que ce dernier l'occupe. Le focus doit être lié à l'invocateur de l'allié.

Lorsqu'un allié occupe un homuncule, ce dernier s'anime. Même s'il est capable de se mouvoir, l'allié est confiné à l'enveloppe de l'homuncule et se déplace maladroitement. Il ajoute la moitié de la *Puissance* du focus (arrondir à l'entier inférieur) à ses attributs physiques mais utilise ses propres attributs mentaux.

En outre, comme les homuncules sont composés de matériaux solides, leur indice d'Armure (balistique et d'impact) basé sur le matériau à partir duquel on les a créés (voir la table des homuncules). Un allié qui occupe un homuncule est un être de nature duale. Un homuncule reste un focus actif tant que l'allié l'occupe. En outre, on ne peut le désactiver, sauf si l'allié est dissipé, banni ou extirpé du focus lors d'un rituel de changement.

Si le corps de l'allié est "tué" au cours d'un combat physique, l'esprit est dissipé et se retire vers son plan d'origine. Le maître de l'esprit a ensuite le choix. Il peut lui trouver un nouveau corps d'accueil puis

TABLE DES HOMUNCULES

Matériaux	Armure
Argile*	2
Bois**	3
Bronze	5
Pierre	6
Fer	8

* Allergie (eau, grave): se ramollit et fond. Toute immersion inflige 4M dégâts par action. Les courants d'eau à haute pression (comme une lance à incendie) sont des armes infligeant 6G dégâts.

** Allergie (feu, grave)

procéder au rituel de changement (page 112) pour l'y invoquer. Ce rituel ne coûte aucun point de Karma. Il peut aussi tenter de l'invoquer une nouvelle fois, renonçant de manière permanente à son pouvoir d'Occupation, mais le remplaçant par celui de Matérialisation. Cette option exige du magicien qu'il entreprenne une quête astrale (voir page 92) dans le métaplan d'origine de l'esprit, avec un indice de Quête égal à la Puissance de l'allié. Si la quête échoue, l'esprit est libre (voir *Les esprits libres*, page 113).

Si l'esprit se libère alors qu'il occupe un corps, il doit y rester. Si le corps est un homuncule, l'allié erre désormais libre dans un focus qui appartient (et qui est magiquement lié) à l'invocateur. Si le corps est détruit, l'allié ne peut être sauvé que si un magicien bienveillant entreprend un rituel de changement ou une quête astrale. Comme le magicien doit connaître le vrai nom de l'allié pour accomplir l'un ou l'autre, l'esprit doit lui accorder une confiance totale.

Sorcellerie

Type : M • Action : Variable • Portée : LDV • Durée : Variable

L'allié a la compétence Sorcellerie à un indice égal à celui de la compétence du même nom du magicien au moment de la création. En outre, il dispose d'une Réserve de Sorts égale à sa Puissance. Tant qu'un allié est lié à son maître, il ne peut apprendre aucun sort par lui-même. Il ne peut apprendre un sort que si le magicien apprend ce sort dans cette intention. Notez que si un personnage apprend un sort pour son allié, il ne le retient pas pour son compte. Il personnage doit le réapprendre s'il souhaite le connaître également.

Les alliés se conforment aux règles normales de Sorcellerie, dont le drain. Un allié qui subit des dégâts fatals étourdisants est dissipé. Si le drain provoque des dégâts fatals physiques, l'allié est détruit.

À sa création, l'esprit allié reçoit un sort déterminé au hasard parmi ceux que connaît le magicien. Il est impossible de le choisir. L'allié connaît le sort à la même Puissance et avec les mêmes limitations que le magicien.

SERVICES DES ALLIÉS

En général, les alliés sont toujours présents sur le plan astral aux côtés de leur maître. Ce dernier pourra demander à son esprit allié de se rendre dans son métaplan d'origine, et d'y patienter jusqu'à ce qu'il l'appelle. Appeler un esprit allié depuis son métaplan d'origine requiert une action complexe. Au terme de l'action, l'allié apparaît dans l'espace astral près de son maître. Les alliés occupant un corps physique ne sont pas obligés de rester en permanence aux côtés de leur maître. Un allié ne peut bien sûr pas être à deux endroits en même temps - si le magicien en mission, l'allié ne peut pas se trouver près de lui.

Ordonner à l'esprit de rendre un service est une action simple. Toutefois, demander à l'esprit d'être prêt à rendre un service n'est pas une action. Au fur et à mesure que l'esprit devient plus autonome, il lui arrive de rendre des services sans qu'on lui demande quoi que ce soit. Un esprit qui a le sentiment d'être maltraité ne le fera certainement pas.

Garde astrale

Un allié peut surveiller l'espace astral et contacter son maître par télépathie si

quelque chose se passe. Le maître peut également demander à l'esprit de garder un site précis et d'attaquer les intrus astraux. Quand l'allié est soumis à un test de Perception, lancez un nombre de dés égal à sa Puissance.

Résistance au drain

Lorsqu'un personnage lance un sort, son allié peut résister au drain à sa place. L'allié résiste donc au drain du sort lancé contre la Puissance invoquée par le magicien. À l'instar de n'importe quel magicien (voir *Drain*, page 161 de SR3), l'allié peut résister au drain via sa compétence Sorcellerie et sa Réserve de Sorts.

De même, un personnage peut utiliser la Puissance de son allié pour acheter des dés supplémentaires lors du test de Résistance au D, chaque point de Puissance permettant d'acheter 1 dé. Les succès sont cumulatifs. L'esprit dont la Puissance est réduite à 0 est détruit. S'il n'est pas détruit, sa Puissance se régénère au rythme de 1 point par heure.

Ce service est atroce pour l'esprit allié. Si un personnage use de cette option fréquemment et que l'esprit se libère, il décidera certainement de se venger de son ancien maître pour toute la douleur subie.

Un allié peut conserver sa forme astrale pour rendre ce service. Toutefois, s'il n'est pas matérialisé, le drain auquel il résistera sera physique.

Autres services

Le maître peut envoyer son allié lui rendre des services matériels, effectuer une surveillance astrale dans le cadre de sorcellerie rituelle, engager un combat astral, etc.

CRÉER UN ALLIÉ

Avant d'invoquer un allié, vous devez choisir ses attributs, compétences et pouvoirs, le tout étant déterminé par le Karma que vous allez dépenser.

Apparence

Choisissez une forme physique sous laquelle l'allié pourra se



matérialiser gratuitement. Les autres formes coûtent du Karma. Cette forme, comme les autres, va du métahumain à l'animal en passant par l'objet mécanique, et doit être soumise à l'approbation du meneur de jeu.

Si l'allié dispose du pouvoir d'Occupation, alors il n'a pas de forme sous laquelle se matérialiser - c'est l'objet du corps d'accueil.

L'esprit peut se matérialiser physiquement sous n'importe laquelle de ses formes, mais cela n'affecte pas ses attributs, qui conservent les indices assignés par le créateur. Par exemple, un allié doté d'une Constitution de 5 garde cet indice, qu'il adopte la forme d'un bébé en train de glousser ou d'un lapin blanc de deux mètres de haut.

Coût en Karma:

Première forme : 0 point de Karma

Formes supplémentaires : 1 point de Karma chacune

Puissance

À l'instar de tous les esprits, les alliés ont un indice de Puissance. L'invocateur sacrifice 1 point de Magie pour créer le premier point de Puissance de l'allié, formant alors le cœur de l'existence de l'esprit.

Ensuite, augmenter la Puissance de l'allié coûte 5 points de Karma multipliés par l'indice actuel. Ainsi, augmenter la Puissance de 1 à 2 coûte (5×1) 5 points de Karma. L'augmenter de 2 à 3 coûte (5×2) 10 points de Karma, etc. On augmente la Puissance de l'esprit à sa création ou lors d'un rituel de changement, une fois l'allié invoqué.

Coût en Karma:

Premier point payé via le sacrifice de 1 point de Magie.

Par point supplémentaire : 5 points de Karma x Puissance actuelle

Attributs

Tous les attributs physiques l'allié sont égaux à sa Puissance au moment de sa création. Ensuite, les augmentations de Puissance ne changent en rien ces attributs. Le magicien peut à n'importe quel moment augmenter un attribut physique de son allié, soit lors de la création soit lors d'un rituel de changement. Chaque augmentation de +1 coûte un nombre de points de Karma égal à l'indice actuel de l'attribut. Par exemple, augmenter la Force de 4 à 5 coûte 4 points de Karma.

Les attributs mentaux sont égaux à ceux du magicien au moment de la création de l'allié. Ils ne changent pas ensuite. Si les attributs mentaux du magicien sont modifiés après la création de l'allié, ce dernier conserve les mêmes indices.

Coût en Karma:

Attributs physiques :

Attributs de départ égaux à la Puissance : 0 point de Karma

Par point supplémentaire : un nombre de points de Karma égal à l'indice actuel

Attributs mentaux :

Attributs de départ égaux à ceux du créateur : 0 point de Karma

Immuables par la suite

Compétences

Comme indiqué plus haut, l'allié reçoit la compétence Sorcellerie à un indice égal à celui de son créateur au moment de l'invocation. Toutes les autres compétences coûtent 1 point de Karma par point d'indice. Il ne peut connaître que les compétences que son maître possède, et leur indice ne peut jamais dépasser les siens. Il n'a jamais la compétence Invocation mais peut avoir la compétence Enchantement.

Le maître de l'esprit peut par la suite augmenter les compétences de son allié jusqu'à un maximum égal à ses propres indices, en dépensant du Karma et en réalisant un rituel de changement. Augmenter une compétence de +1 coûte un nombre de points de Karma égal à l'indice actuel. Par exemple, augmenter une compétence de son allié de 3 à 4 lors d'un rituel de changement coûte 3 points de Karma.

Coût en Karma:

Compétences de départ égales à celles du créateur : 1 point de Karma par point de compétence active ; 0,5 point de Karma par point de compétence de connaissances

Par point supplémentaire : un nombre de points de Karma égal à l'indice de compétence actuel (qu'il s'agisse d'une compétence active ou de connaissances)

Pouvoirs

Les pouvoirs suivants ne coûtent rien : Aide, Déplacement, Lien Télépathique et Tridimensionnel, Matérialisation, Occupation, Sorcellerie. Doter un allié du pouvoir de Liaison Sensorielle coûte 5 points de Karma.

Coût en Karma:

Liaison Sensorielle : 5 points de Karma

Autres : 0 point de Karma

Sorts

Un allié doté du pouvoir de Sorcellerie reçoit automatiquement un sort, pris au hasard parmi ceux du personnage. Pour acheter d'autres sorts lors de la création, il suffit de dépenser un nombre de points de Karma égal à la Puissance du sort. Après la création, le magicien doit apprendre des sorts pour l'allié en payant le coût normal en Karma, comme précisé au paragraphe consacré au pouvoir de Sorcellerie, page 117.

Coût en Karma:

Un premier sort pris au hasard : 0 point de Karma

Sorts supplémentaires à la création : un nombre de points de Karma égal à la Puissance du sort

Réserve de Karma

L'esprit allié commence avec une Réserve de Karma de 1. L'invocateur augmente cet indice à la création en piochant dans sa propre Réserve de Karma. Après la création, il doit réaliser un rituel de changement pour lui transférer une partie de sa Réserve de Karma. Un esprit allié ne peut en aucun cas disposer d'une Réserve de Karma supérieure à deux fois sa Puissance. Il l'utilise comme n'importe quel personnage et s'en sert souvent pour tenter de se libérer.

Coût en Karma:

Un premier point : 0 point de Karma

Points supplémentaires : 1 point de Réserve de Karma par point en plus

Carter, un chaman Hibou, décide de chercher un esprit allié pour qu'il l'aide à emprunter les voies de la magie. Le joueur qui incarne Carter s'installe pour créer l'esprit.

Il part du principe que la véritable forme de l'allié sera celle d'un grand hibou. Il lui confère également deux formes supplémentaires, au prix de 2 points de Karma : celle d'un guerrier puissamment bâti, armé et couvert de peintures de guerre et celle d'une belle femme portant une cape et une coiffe de plumes de hibou.

Carter donne à l'allié une Puissance initiale de 4. Le premier point lui coûte 1 point de Magie. Les autres points lui coûtent $5 \times (3 + 2 + 1) = 30$ points de Karma.

Tous les attributs physiques de l'allié sont de 4, comme sa Puissance. Le joueur décide de monter sa Force à 7, ce qui coûte $(4 + 5 + 6) = 15$ points de Karma.

Le coût total de l'invocation de l'allié est de $(2 + 30 + 15) = 47$ points de Karma.

FORMULE D'ALLIÉ

Avant d'invoquer un allié, le personnage doit concevoir la formule d'allié. Pour ce faire, effectuez un test d'Invocation contre un seuil de réussite égal à la complexité de l'allié. La complexité est égale au coût en Karma de l'allié divisé par 5. (arrondir à l'entier le plus proche).

Le temps de base est égal à la complexité fois 2 jours. Pour déterminer le temps réel de création d'un allié, divisez le temps de base par le nombre de succès obtenus lors du test d'Invocation. Si le test ne produit aucun succès, la création prend deux fois plus de temps que le temps de base. Si le test ne produit que des 1, le créateur ne parvient pas à concevoir la formule. Le temps de création de la formule ne doit pas nécessairement être continu. Cela dit, ajoutez deux jours supplémentaires au temps de création par journée passée à faire autre chose qu'à réaliser le rituel. Si le rituel échoue, le magicien peut le tenter de nouveau, mais il doit alors réduire la complexité de l'allié, en créer un moins puissant ou augmenter sa compétence d'Invocation.

Un chaman doit concevoir le rituel dans une loge chamanique d'indice au moins égal à la Puissance de l'allié. Un mage doit utiliser une bibliothèque de conjuration d'indice similaire.

Chaque formule est particulière et permet d'invoquer un allié aux formes, attributs, etc. bien spécifiques. Si un magicien traduit la formule d'une tradition à une autre, le plan d'origine de l'allié changera peut-être, mais tout le reste demeurera le même.

Une fois la formule prête, le magicien se charge du rituel d'invocation. Ce rituel exige qu'on utilise un exemplaire de la formule car il est trop difficile de la mémoriser.

Carter souhaite invoquer un allié qui coûte 47 points de Karma. La complexité de l'esprit est égale à $(47/5 = 9,4)$, soit 9. Le temps de base de la création est de 2 fois la complexité: $2 \times 9 = 18$ jours. Carter a la compétence Invocation à 5. Il obtient un succès, aussi lui faudra-t-il tout le temps de base pour concevoir sa formule d'allié. Après 10 jours de danse, de psalmodies, d'exercices violents et de descentes de bières, il reçoit un coup de fil d'un type qui a besoin de son aide pour un run. Ce dernier prend 4 jours, aussi Carter doit-il travailler pendant 16 jours ($4 \times 2 = 8$, $8 + 8$ jours manquants = 16) pour achever la formule. Cette fois, 16 journées de travail ininterrompu lui permettent de mettre la touche finale au bouclier couvert de coquillages et orné de deux plumes d'un hibou oracle. Les motifs en spirale semblent renfermer quelque sens, à moins qu'il s'agisse simplement du contrecoup de la nuit blanche passée à disposer correctement les motifs d'énergie.

RITUEL D'INVOCATION

Un chaman doit réaliser le rituel d'invocation dans une loge chamanique d'indice au moins égal à la Puissance de l'allié. Un mage doit avoir accès à une bibliothèque de conjuration et un cercle hermétique d'indices similaires. En outre, le rituel exige l'emploi de matériaux, pour une valeur égale à la Puissance de l'esprit x 1 000 nuyens.

Le temps de base du rituel, en jour, est égal à la Puissance de l'esprit. Effectuez un test d'Invocation contre un seuil de réussite égal à la Puissance de l'allié et divisez le temps de base par le nombre de succès obtenus. Si le test ne produit aucun succès, le rituel prend tout le temps de base et échoue.

Chaque jour du rituel, le magicien doit résister à $(Puissance + jours cumulés) L$ dégâts étourdissants via sa Volonté. Ces dégâts sont cumulatifs - le magicien n'a pas le temps de se reposer et de récupérer. Il peut user de Concentration (page 71) pour résister plus efficacement à ce drain. Si le rituel échoue ou est interrompu, on peut le recommencer par la suite, en reprenant tout depuis le début.

Si le test d'Invocation accorde au moins 1 succès au magicien, l'esprit fait son apparition à la fin du rituel. Le magicien sacrifie le Karma requis mais également 1 point de Magie pour faire naître l'esprit. Concernant ce point de Magie, le personnage n'a pas le droit de prendre de geasa et il ne le regagne pas, même si l'esprit se libère.

Pour déterminer si l'allié ainsi créé est sous le contrôle du magicien, effectuez un test de Résistance au drain pour l'invocation de l'esprit (page 186 de SR3). Si le drain ne le met pas hors service, cela signifie qu'il contrôle l'esprit et qu'il le lie au titre d'allié. Si le drain l'assomme ou le tue, l'esprit est libre. Voir *Les esprits libres*, page 113. Quelle que soit l'issue du rituel, l'invocateur ne regagne pas son point de Magie!

Carter pénètre dans la loge de Hibou, armé de ses sacs médecine remplis d'herbes rares et du bouclier qui porte la formule de l'allié qu'il espère invoquer. Comme l'allié a une Puissance de 4, le chaman dispose de 4 unités de matériaux, pour une valeur de 4 000 nuyens.

Le test de Conjuration de Carter s'effectue contre un seuil de réussite de 4, la Puissance de l'allié. Il a une Conjuration de 5 et il obtient 2 succès. Le temps de base du rituel est de 4 jours, divisés par 2, pour un temps total de 2 jours.

Au terme du premier jour, Carter doit résister à 5L dégâts étourdissants. Il a une Volonté de 5 et s'en sort sans problème. Suite au deuxième jour, il doit résister à 6L dégâts étourdissants. N'obtenant que 1 succès, il est légèrement étourdi.

Après 48 heures passées au fin fond de la loge médecine, il sent une bouffée glaciale balayer la fumée épaisse du foyer attisé à l'aide des plantes. Un grand esprit hibou plonge au travers de la fumée et se pose sur l'épaule du jeune chaman. Ses serres courbées accrochent la peau mais ne l'écorchent pas. Son regard perçant plonge dans celui du chaman aux yeux rougis de fatigue qui l'a invoqué.

Carter a un Charisme de 6 et une Magie de 5 (6 avant la conjuration de l'allié), ce qui est convenable pour quelqu'un qui souhaite exceller dans l'art de l'invocation. Comme son Charisme et sa Magie sont supérieurs à la Puissance de l'allié, le code de drain est de 4M dégâts étourdissants. Même si le rituel l'a fatigué, ces dégâts ne suffisent pas à le mettre hors service, aussi contrôle-t-il automatiquement l'esprit.

Les grands yeux ronds scrutent la loge puis fixent ceux de Carter. Poussant un cri aigu, le grand oiseau frotte gentiment sa tête contre la joue de son invocateur. Manquant de chanceler, Carter salue poliment l'allié et lui demande si le nom d'Yeux de la Nuit lui convient. L'allié s'installe plus confortablement encore sur son épaule en poussant de petits cris de plaisir. Incapable de réprimer totalement le

sourire triomphant qui apparaît sur son visage couvert de sueur, Carter quitte la loge en fredonnant les chants sacrés de son peuple.

RITUEL DE CHANGEMENT

L'invocateur s'en remet au rituel de changement quand il souhaite modifier les indices de l'allié. Avant de commencer le rituel, il doit s'assurer qu'il dispose de suffisamment de Karma pour payer les modifications. Bien qu'il ne change que la conception de l'esprit, il doit utiliser la formule originale de l'allié au cours du rituel de changement. Toutes les conditions requises et indices utilisés dans le cadre du rituel d'invocation s'appliquent au rituel de changement. Le seuil de réussite du test d'Invocation augmente du nombre total de points que le rituel vise à ajouter aux indices de l'esprit. Par exemple, ajouter 2 points d'attribut et 1 point de compétence à un esprit de Puissance 4 donne un seuil de réussite de 7. Si le magicien augmente la Puissance de l'esprit, le seuil de réussite est égal à la nouvelle Puissance espérée.

Contrairement au rituel d'invocation, au cours duquel l'esprit se libère toujours si le drain l'emporte sur le magicien, le rituel de changement ne laisse à l'esprit que la possibilité de tenter de gagner sa liberté.

Si le test d'Invocation échoue, l'allié tente de se libérer (voir *Perdre un allié*, ci-contre). Si le rituel réussit, la magicien paye le coût en Karma des changements de l'allié. Dans tous les cas, l'invocateur doit résister au drain. Si celui-ci l'assomme, l'esprit tente de nouveau de se libérer.

Un esprit allié n'est pas obligé d'aider son maître à résister au drain lors d'un rituel de changement. Il le fait s'il le souhaite, mais il lui est possible de refuser.

Plus tard, Carter décide de renforcer la Constitution d'Yeux de la Nuit, qui est de 4. Le chaman dispose de suffisamment de Karma pour la faire passer à 6. Elever la Constitution de l'esprit de 4 à 5 coûte 4 points de Karma. Il en faut 5 de plus pour qu'elle atteigne 6. Le coût total du changement est donc de 4 + 5 = 9 points de Karma.

Là encore, Carter prépare le rituel dans une loge chamanique d'indice 4 et se procure 4 unités de matériaux appropriés. Il sort également de sa cachette le bouclier sacré portant la formule d'Yeux de la Nuit.

Le test d'Invocation s'effectue en lançant 5 dés contre un seuil de réussite de 6, car Carter ajoute 2 points de Constitution à un esprit de Puissance 4. Il n'obtient qu'un succès. Le rituel prend 4 jours. Le chaman doit résister au drain à quatre reprises, contre des codes de dégâts de 5L, 6L, 7L puis 8L. Même s'il rate les quatre tests de Résistance au drain, la fatigue et les dégâts ne le feront pas sombrer dans l'inconscience. Le rituel réussit, et Yeux de la Nuit a désormais une Constitution de 6.

PERDRE UN ALLIÉ

Tant que la Puissance d'un allié reste inférieure ou égale au Charisme de son maître, il ne peut tenter de lui échapper que lors d'un rituel de changement (voir ci-dessus) ou si le magicien meurt (c'est-à-dire si les 10 cases de son moniteur de condition physique sont cochées).

Si la Puissance de l'allié dépasse le Charisme de son maître, l'esprit peut tenter de se libérer dès que le magicien sombre dans l'inconscience à cause de dégâts physiques ou étourdissants. En d'autres termes, si les 10 cases du moniteur de condition, physique ou mental, sont cochées, l'esprit peut tenter d'échapper au contrôle du magicien.

Dans tous les cas, effectuez un test de réussite, en lançant les dés d'Invocation et de Charisme du magicien contre un seuil de réussite égal à la Puissance de l'allié. L'allié lance sa

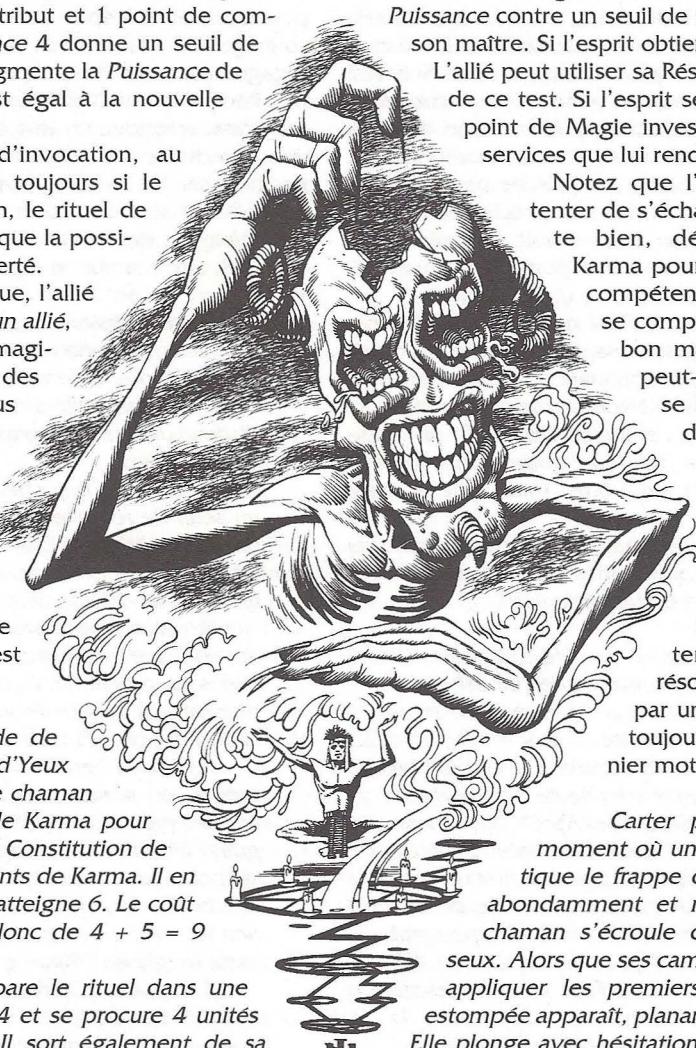
Puissance contre un seuil de réussite égal au Charisme de son maître. Si l'esprit obtient plus de succès, il est libre. L'allié peut utiliser sa Réserve de Karma dans le cadre de ce test. Si l'esprit se libère, le magicien perd le point de Magie investi, ainsi que le bénéfice des services que lui rendait son allié.

Notez que l'esprit n'est pas *obligé* de tenter de s'échapper. Si le magicien le traite bien, dépense régulièrement du Karma pour augmenter ses attributs et compétences, lui apprend des sorts, se comporte en bon ami comme en bon maître, l'esprit ne *souhaitera* peut-être pas partir. En outre, s'il se libère, l'esprit pourra décider de faire de son ancien maître un compagnon. Un esprit libre peut rendre service à la personne de son choix.

Ce qu'un esprit libre est prêt à faire pour son maître est une question d'interprétation. On ne peut résoudre ce genre de situation par un simple jet de dés. Comme toujours, le meneur de jeu a le dernier mot.

Carter plonge sur le côté au moment où une rafale d'arme automatique le frappe de plein fouet. Saignant abondamment et mortellement blessé, le chaman s'écroule dans un caniveau craquelé. Alors que ses camarades s'agitent pour lui appliquer les premiers soins, une silhouette estompée apparaît, planant au-dessus de la scène. Elle plonge avec hésitation, ses contours apparaissant plus distinctement à la lueur des lampadaires de la ville. Elle semble suspendue dans les airs, comme si elle hésitait entre se poser ou s'élever dans les cieux, enfin libre. Puis, poussant un cri déchirant, Yeux de la Nuit cède à sa nature profonde et prend de l'altitude.

Carter a subi des dégâts mortels. Cela signifie que Yeux de la Nuit pourrait recouvrer sa liberté. Le chaman lance 11 dés : 6 pour son Charisme et 5 pour son Invocation. Son seuil de réussite est de 4. Yeux de la Nuit lance 4 dés contre un seuil de réussite de 6. C'est sans surprise que l'allié obtient moins de succès que Carter.



Surgissant des ombres, une silhouette altière plonge, invisible aux yeux des shadowrunners rassemblés autour du corps du maître de l'allié. Se posant en douceur sur le trottoir, près de Carter, le grand hibou frotte son bec contre la joue du chaman blessé.

"Je sens le pouls, dit l'un des runners, manifestement rassuré. Je crois qu'il s'en sortira."

BANNIR UN ALLIÉ

À l'instar des autres esprits, il est possible de bannir un allié. Que l'esprit soit libre ou lié, l'invocateur de l'allié peut ajouter des dés de Charisme à sa compétence d'Invocation quand il effectue son test de Bannissement.

Si l'allié est banni par son invocateur, il est détruit. Si quelqu'un d'autre le bannit, il est simplement dissipé. Un allié dissipé retourne à son métaplan d'origine pendant 28 jours moins sa Puissance. Le maître de l'allié peut le récupérer plus rapidement en réalisant une quête astrale dans le métaplan d'origine de l'esprit. L'indice de Quête est alors égal à la Puissance de l'allié.

L'invocateur qui bannit son allié récupère le point de Magie investi à sa création mais il ne reçoit aucun autre bénéfice. Si l'esprit est détruit par un autre moyen, l'invocateur perd son point de Magie. Si l'invocateur tente de bannir son allié et qu'il échoue, l'esprit est libre et le personnage ne recouvre pas son point de Magie.

L'invocateur peut également tenter de détruire son allié en combat astral. Mais s'il perd ou rompt le combat, l'allié est libre.

Quand un allié se libère, son ancien maître passe généralement son temps à essayer de le bannir pour récupérer le point de Magie investi. Notez que pour bannir un esprit, le magicien doit connaître son vrai nom (voir *Les esprits libres*, ci-dessous) ou le vaincre en combat astral sur son métaplan d'origine. De même, un allié libre passera certainement du temps à tenter de terrasser son ancien maître.

LES ESPRITS LIBRES

Quand un esprit échappe au contrôle de son invocateur (voir *Invocation*, page 184 de SR3), il peut décider de rester sur le monde matériel plutôt que de repartir vers son métaplan d'origine. Ceux qui font ce choix sont les *esprits libres*. Depuis l'Éveil, un nombre croissant (quoique limité) d'esprits ont choisi de rester sur le plan matériel. Certains esprits libres affirment y être depuis des centaines, voire des milliers d'années.

Un esprit libre est un personnage non joueur doté d'une volonté propre, de desseins, de goûts et de tout ce qui fait la singularité d'un personnage. Les alliés, élémentaires, esprits loa, esprits de sang, esprits de la nature, esprits élémentaires, esprits insectes et zombies peuvent tous devenir libres. Autant qu'on le sache, les veilleurs ne sont pas suffisamment robustes pour survivre une fois livrés à eux-mêmes. Les esprits ancestraux ne peuvent pas non plus devenir des esprits libres.

NÉ LIBRE

En un sens, le moment où l'esprit acquiert sa liberté peut être comparé à sa naissance.

Quand un esprit devient incontrôlé, le meneur de jeu décide s'il est libre. En général, les esprits ayant une Puissance supérieure à 6 décident de devenir libres. Il en va de même pour les esprits étroitement associés à l'humanité depuis un bout de temps, comme les élémentaires liés depuis plusieurs semaines et les esprits de l'homme.

Pour déterminer au hasard si un esprit est libre, effectuez un test de *Puissance* (6). Réduisez le seuil de réussite de 4 points si l'esprit apparaît dans la liste mentionnée ci-dessus. Si l'esprit obtient au moins 1 succès, il est libre. Sinon, il retourne aux métaplans (dans le cas d'un esprit de la nature, d'un esprit loa ou d'un esprit élémentaire) ou attaque son invocateur (dans le cas d'un élémentaire, d'un esprit de sang ou d'un zombie). Les alliés incontrôlés deviennent toujours des esprits libres.

Un esprit libre acquiert sur-le-champ un *nom véritable*, un nouvel attribut appelé Énergie spirituelle (voir page suivante) et un certain nombre de nouveaux pouvoirs (voir *Pouvoirs des esprits libres*, page 116). Sa *Puissance* et sa Réserve de Karma ont le même indice que celui qu'elles avaient au moment de sa libération. Les esprits libres peuvent augmenter leur *Puissance* et leur Énergie Spirituelle via le Karma utile, mais ils doivent l'obtenir de métahumains car ils ne peuvent l'acquérir seuls (voir *Esprits libres et Karma utile*, page 115).

Les esprits de la nature et autres esprits liés à un domaine sont capables d'en franchir les limites quand ils deviennent libres. En outre, leurs pouvoirs propres à un domaine fonctionnent dans ces autres domaines. Ainsi, un esprit de la Forêt est capable d'utiliser les pouvoirs liés à son domaine dans toutes les forêts, mais pas dans les rues d'une ville.

MOTIVATIONS

Il est possible de regrouper les esprits libres en plusieurs catégories qui permettent d'esquisser leurs différents comportements.

Animus/anima

Les esprits animus/anima s'identifient fortement à la métahumanité et aident souvent les gens qui ont des ennuis. Comme leur nom le laisse supposer, ces esprits ont tendance à adopter un sexe précis. Même dans l'espace astral, ils prennent une apparence métahumaine, quoiqu'ils n'en restent pas moins des esprits. Les animus affichent des caractéristiques masculines et les anima des caractéristiques féminines. De vagues rumeurs circulent au sujet de certains qui développent des liaisons amoureuses avec des mortels. D'autres parcourent le monde, cherchant à satisfaire leur inlassable curiosité envers le comportement métahumain.

Bouffon

Les bouffons voient le monde matériel comme un vaste terrain de jeu. Ils ont tendance à interférer dans les affaires humaines, élaborant souvent des farces compliquées dont ils sont les seuls à tirer plaisir. Certains réduiront à néant la réputation ou la carrière d'un homme, ou pousseront un individu au suicide pour "s'amuser". D'autres adopteront un comportement plus ou moins humain, agissant comme des Robin des bois spirituels, utilisant leurs pouvoirs pour remettre en place d'arrogantes corporations et personnalités suffisantes de la société métahumaine.

Gardiens

Les esprits gardiens semblent se consacrer à la défense de la terre contre toute exploitation. Les métahumains n'ont pas grand-chose à leur apporter, mais il arrive qu'un gardien s'allie avec des individus qui se soucient du bien-être de la nature et souhaitent repousser les corporations avides de ressources naturelles. Les gardiens engagent parfois des shadowrunners pour les aider à faire avorter les projets corporatistes d'invasions d'environnements encore intacts.

Joueurs

À l'instar des animus/anima, les esprits joueurs s'identifient aux métahumains, mais ils s'intéressent au pouvoir, à la richesse et aux plaisirs du monde matériel. Ils sont affligés de vices mortels, lesquels peuvent être bien innocents, comme un goût prononcé pour la gastronomie, ou pervers, comme une dépendance aux puces BTL et autres drogues humaines. Ils ont tendance à monter des organisations pour garantir l'accès aux ressources dont ils ont besoin, jouant même parfois un rôle actif dans certains organisations criminelles.

Ombres

Plus inquiétantes que les bouffons, les ombres aiment provoquer peur et souffrance parmi les humains. Elles engagent parfois des métahumains psychopathes pour parvenir à leurs fins (voir *Les corrompus*, page 134). Certains occultistes et surnaturalistes pensent que ces esprits sont, d'une façon ou d'une autre, dépendants des énergies psychiques des métahumains dans le tourment. À l'instar des esprits bouffons, certaines ombres provoquent parfois des situations complexes pour des raisons totalement incompréhensibles de la part des humains. D'autres se complaisent plus simplement dans les effusions de sang : violence et terrorisme alimentent leur quotidien.

ÉNERGIE SPIRITUELLE

Ce qui fait la supériorité des esprits libres sur les autres esprits est leur faculté d'emmageriser de l'Énergie Spirituelle. Cette énergie augmente la *Puissance* de l'esprit de diverses façons et lui donne plus de pouvoir qu'un esprit traditionnel. Un esprit ne peut disposer d'une Énergie Spirituelle supérieure à sa *Puissance*.

Tous les esprits libres reçoivent 1 point d'Énergie Spirituelle au moment de leur libération. Augmenter leur Énergie Spirituelle de 1 point leur coûte du Karma utile : un nombre de points égal à la nouvelle valeur d'Énergie Spirituelle. Par exemple, un esprit disposant de 1 point d'Énergie Spirituelle peut l'augmenter à 2 en dépensant 2 points de Karma utile.

Quand un esprit libre utilise un pouvoir basé sur sa *Puissance*, ajoutez-y son Énergie Spirituelle. Par exemple, un élémentaire de Feu libre doté d'une *Puissance* de 4 et d'une Énergie Spirituelle de 3 utilise son sort inné de Lance Flammes comme s'il était de *Puissance* 7. Les formes physiques de l'esprit profitent également de ce bonus. Par exemple, un esprit de la Forêt libre doté d'une *Puissance* et d'une Énergie Spirituelle de 5 dispose d'attributs physiques basés sur une *Puissance* totale de 10.

Notez que l'Énergie Spirituelle d'un esprit libre s'ajoute à son Initiative astrale.

Certaines situations peuvent affecter l'Énergie Spirituelle d'un esprit libre. Par exemple, un esprit libre doté d'un domaine personnel (voir page 116) double son Énergie Spirituelle dans ce domaine. À la discréption du meneur de jeu, d'autres situations feront également leur effet. Par exemple, il pourra décider qu'un esprit libre de l'Homme ne dispose que de la moitié de son Énergie Spirituelle dans les zones rurales.

Dans les situations désespérées, les esprits libres ont la possibilité de "brûler" des points d'Énergie Spirituelle pour les utiliser comme s'il s'agissait de leur Réserve de Karma (voir page 245 de SR3). Un esprit libre essayant de repousser une tentative de lien pourra, par exemple, sacrifier 1 point d'Énergie Spirituelle pour acheter 1 succès ou relancer les dés. L'Énergie Spirituelle ainsi "brûlée" est perdue à jamais.

NOMS VÉRITABLES

Chaque esprit libre reçoit un nom véritable au moment où il se libère. Qu'il paraisse inhabituel ou classique aux oreilles humaines, le nom véritable d'un esprit exprime une formule astrale complexe qui définit son Essence. Les théoriciens pensent que les conditions locales de l'espace astral sur les lieux et à l'instant de la naissance déterminent le nom véritable. Toutefois, les chercheurs n'ont généralement pas accès au nom véritable pour étudier le phénomène.

Quand on prononce à haute voix le nom véritable d'un esprit, ce dernier l'entend, où qu'il se trouve. Il sait également où on l'a prononcé, mais pas qui l'a prononcé. Dans la plupart des cas, l'esprit arrive à vitesse astrale pour confronter l'offenseur.

Quand on prononce trois fois de suite le nom d'un esprit à haute voix, celui-ci doit sur-le-champ se montrer à l'orateur. L'esprit est alors entraîné dans une sorte de raccourci métaphysique pour arriver au plus tôt à destination. Les esprits libres montrent généralement le bout de leur nez de très mauvaise humeur. En outre, prononcer le nom véritable d'un esprit crée une signature astrale égale à sa *Puissance*.

Quiconque (y compris un Ordinaire) connaît le nom véritable d'un esprit libre peut tenter de l'asservir (voir *Lier un esprit libre*, page suivante).

Seul un individu qui connaît le nom véritable d'un esprit libre peut le tuer ou le bannir. Lorsqu'un personnage engage un esprit libre en combat sur le plan astral, sur son plan d'origine ou tente de le bannir, il lui est impossible de le détruire s'il ne connaît pas son nom véritable. Au mieux, il le dissipera. Un magicien doit être capable d'user d'Invocation pour bannir ou contrôler un esprit libre, mais la tradition du personnage importe peu. Par exemple, un chaman peut tenter de contrôler ou de bannir un élémentaire libre.

En raison du pouvoir énorme que leur nom a sur eux, les esprits libres le protègent farouchement. Quand un esprit libre donne son nom à quelqu'un, il utilise un pseudonyme, comme les shadowrunners et un peu pour les mêmes raisons.

Apprendre un nom véritable

Il existe plusieurs moyens d'apprendre le nom véritable d'un esprit libre. L'esprit peut le dévoiler (même si c'est peu probable). Son nom peut avoir été écrit ou enregistré par quelqu'un qui le connaît. Enfin, les initiés peuvent faire appel à leurs pouvoirs métamagiques pour apprendre un nom véritable. Pour cela, il leur faut déterminer le plan d'origine de l'esprit, puis réaliser une quête astrale qui dévoilera le nom véritable.

Déterminer le plan d'origine

Le plan d'origine d'un esprit sera évident ou non. Par exemple, nul besoin d'être un génie pour comprendre que le gigantesque oiseau-tonnerre qui fait tomber la pluie sur votre nouvelle décapotable vient du métaplan du ciel. Faute d'indices tels, le magicien doit procéder à l'examen astral de l'esprit, voire d'un lieu ou objet qui renferme sa signature astrale.

Si le magicien examine l'aura d'un esprit libre et obtient au moins 2 succès sur un test d'Analyse Astrale (page 170 de SR3), il découvre son plan d'origine. Si l'esprit dispose du pouvoir de Dissimulation d'Aura (page 116), seul un initié sera capable de découvrir son plan d'origine via un examen astral.

L'étude d'un lieu ou d'objet qui renferme la signature astrale de l'esprit libre pour découvrir son plan d'origine requiert 1D6 heures ininterrompues à étudier le sujet pour obtenir l'information désirée. Les sujets classiques de ce genre d'étude incluent les objets frappés par la magie de

l'esprit, un individu qu'il a possédé, un lieu où il s'est matérialisé ou son domaine personnel (voir *Pouvoirs des esprits libres*, page suivante).

Quête de nom véritable

Si le métaplan d'origine de l'esprit est connu, l'initié peut tenter d'apprendre son nom véritable en y entreprenant une quête astrale (voir *Quête astrale*, page 92). La quête affiche un indice égal à l'Énergie Spirituelle plus la Puissance de l'esprit libre (voir *Énergie Spirituelle*, page précédente). Réussir cette quête permet de connaître le nom véritable de l'esprit. Si le personnage se trompe de métaplan, il ne s'en apercevra pas avant la fin de la quête.

Lier un esprit libre

La puissante magie d'un nom véritable permet d'invoquer un esprit libre et, si les bons rituels sont exécutés, de le lier. N'importe qui peut s'y essayer, Éveillés comme Ordinaires. Toutefois, il faut réaliser un rituel pour lier un esprit. Aussi, les personnages disposant de la compétence Invocation auront plus de chances de réussir à assujettir un esprit.

Les mages exécutent ce rituel dans une bibliothèque de conjuration et préparent un cercle hermétique, tous deux d'un indice au moins égal à la Puissance de l'esprit. Les chamans réalisent le rituel dans une loge chamanique d'un indice au moins égal à la Puissance de l'esprit. Les Ordinaires qui tentent de lier un esprit doivent utiliser des techniques hermétiques. Cela étant dit, le meneur de jeu pourra partir du principe qu'un individu issu d'une culture tribale doit utiliser des techniques chamaniques pour lier un esprit libre.

Le rituel de lien prend un nombre de minutes égal à la Puissance de l'esprit. Ensuite, il faut prononcer à haute voix le nom véritable de l'esprit à trois reprises, ce qui l'oblige à faire son apparition. Une fois l'esprit présent, le test de lien détermine si l'invocateur le contrôle ou non.

Pour lier un esprit libre, effectuez un test d'Invocation en y ajoutant 3 dés, qui simulent le pouvoir irrésistible du nom véritable de l'esprit. Les Ordinaires effectuent ce test en n'utilisant que les 3 dés que le nom véritable confère. Le seuil de réussite est égal à la Puissance plus l'Énergie Spirituelle de l'esprit. Un simple succès oblige l'esprit à se soumettre à la volonté de l'invocateur. Si ce dernier n'obtient aucun succès, il ne parvient pas à lier l'esprit. Il se retrouve alors devant un puissant esprit courroucé qui n'a aucune raison de l'épargner.

Si le test est réussi, l'esprit est lié. Il lui est impossible de désobéir à des ordres précis, tout comme il ne peut attaquer ou nuire à son invocateur. À l'instar de tout esprit lié, il doit venir quand on l'appelle et ne tombe jamais à court de services. Il sert loyalement son maître jusqu'à la mort, sans oublier que le magicien peut le laisser partir. Toutefois, l'esprit peut travailler *indirectement* à la perte de son maître, en fomentant quelque complot ou en l'impliquant dans une histoire susceptible de causer sa mort. Les esprits libres sont de précieux alliés mais de dangereux serviteurs.

Si sa tentative pour lier l'esprit libre échoue, le personnage ne pourra plus jamais essayer de le lier.

De la même façon, un magicien qui rend sa liberté à un esprit libre ne pourra jamais plus le lier.

Les risques: un Éveillé ou un Ordinaire qui connaît le nom véritable d'un esprit représente pour celui-ci une terrible menace, car il peut tenter de le lier ou de le bannir. Sans compter qu'il peut vendre ou remettre le nom à quelqu'un d'autre en échange de quelque service. Ainsi, un esprit libre fera tout ce qui est en son pouvoir pour enrayer tout effort visant à le contrôler. Il gardera donc le personnage à l'écart

des ressources nécessaires au rituel de lien et tuera certainement quiconque échoue lors de ce même rituel.

En général, il est préférable de se lier d'amitié avec un esprit libre plutôt que de le lier. Tout comme de nombreux runners qui connaissent les plus noirs secrets de leurs compagnons de route se font confiance, un magicien qui tombe sur le nom véritable d'un esprit libre ne deviendra pas forcément son ennemi.

Autres utilisations du nom véritable

Un personnage qui connaît le nom véritable d'un esprit peut user d'Enchantement pour créer un focus d'esprit efficace contre cette créature en particulier. En effet, les focus d'esprits classiques ne sont d'aucune utilité contre les esprits libres. En outre, connaître le nom véritable d'un esprit permet de tenter de créer divers objets enchantés "uniques" destinés à menacer ou à récompenser un esprit libre (voir *Enchantements uniques*, page 46).

Bannissement: un magicien qui connaît le nom véritable d'un esprit libre peut tenter de le bannir, comme s'il s'agissait d'un esprit normal (page 188 de SR3). Le seuil de réussite de ce test est la Puissance de l'esprit plus son Énergie Spirituelle. Deux magiciens qui connaissent le nom véritable d'un esprit peuvent concourir pour son contrôle, comme précisé dans le même passage des règles de base de SR3. Si un esprit est incontrôlé suite à une telle compétition, aucun des magiciens ne pourra plus jamais le lier. Si l'un des magiciens a déjà libéré l'esprit de tout service et qu'il emporte l'épreuve, l'esprit est libre de tout lien à l'égard des deux magiciens.

ESPRITS LIBRES ET KARMA UTILE

Pour acquérir du pouvoir, les esprits libres ont besoin de Karma utile. Le problème est qu'il leur est impossible de le gagner seuls. Il doit s'agir d'un don remis par un être physique vivant. Après tout, le Karma est apparenté au pouvoir de l'âme à influencer son propre destin. Il est également lié aux expériences de la vie, qui sont propres à une âme incarnée. L'esprit ne peut s'emparer du Karma utile; il doit lui être remis de plein gré.

Lorsqu'un personnage passe un marché avec un esprit libre, le paiement habituel se fait en Karma. Cela dit, certains esprits libres apprécieront les services, contacts, biens rares, enchantements uniques et bons vieux tuyens. Tout dépend de leurs objectifs. Cependant, même le Karma ne représente pas tout ce que les esprits souhaitent, ils lui accordent néanmoins une très grande valeur.

Les Éveillés ont plus de facilités à donner aux esprits libres du Karma utile que les Ordinaires. En outre, les magiciens complets en accordent plus que les magiciens spécialisés et les adeptes.

- Les magiciens donnent du Karma utile aux esprits libres dans un rapport de 1 pour 1. Ainsi, pour chaque point de Karma utile que verse le magicien, l'esprit reçoit effectivement 1 point de Karma utile.
- Les magiciens spécialisés et les adeptes donnent du Karma utile aux esprits libres dans un rapport de 2 pour 1. Ainsi, pour chaque tranche de 2 points de Karma utile que verse le personnage, l'esprit reçoit 1 point de Karma utile.
- Les Ordinaires donnent du Karma utile aux esprits libres dans un rapport de 3 pour 1. Ainsi, pour chaque tranche de 3 points de Karma utile que verse le personnage, l'esprit reçoit 1 point de Karma utile.

Un personnage disposant de la compétence Invocation peut réaliser un rituel simple destiné à améliorer le rapport de ce ratio. Effectuez un test d'Invocation contre un seuil de

réussite égal à la *Puissance* plus l'*Énergie Spirituelle* de l'esprit (voir *Énergie Spirituelle*, page 114). Il peut également réaliser ce rituel pour le compte d'autres personnages (afin d'augmenter leur ratio), ajoutez alors +2 au seuil de réussite. Si le test est une réussite, améliorez le ratio de 1 point (arrondissez les fractions à l'entier inférieur). Par exemple, un magicien qui réussit ce test donnera à l'esprit 2 points de Karma par point de Karma utile dépensé. Un adepte pour lequel on exécute le rituel donnera du Karma utile dans un rapport de 1 pour 1, etc.

Si le personnage n'a droit qu'à une seule tentative, il peut effectuer le test d'*Invocation* dès lors qu'il verse un "paiement" à l'esprit. Si le personnage s'engage à verser 3 points de Karma utile à un esprit libre, ce dernier doit bel et bien toucher 3 points de Karma. Dans un rapport de 3 pour 1, un Ordinaire doit verser 9 points de Karma pour en remettre 3 à l'esprit. Si un magicien réussit un test d'*Invocation* pour le compte d'un Ordinaire, ce dernier verse le Karma dans un rapport de 2 pour 1, ce qui représente 6 points. Si le magicien rate le test, l'Ordinaire doit verser les 9 points.

Personnages non joueurs : Les personnages non joueurs dépensent leur Karma à la discréction du meneur de jeu. Si cela sied à l'intrigue, un personnage non joueur passera un marché avec un esprit libre et lui remettra autant de Karma utile que nécessaire. Toutefois, le meneur de jeu peut calquer une telle dépense de Karma utile sur la Réserve de Karma des personnages.

Utilisations du Karma utile

Un esprit libre qui obtient du Karma utile d'un donateur peut l'utiliser de différentes manières. Il peut augmenter son *Énergie Spirituelle* (voir page 114) en dépensant un nombre de points de Karma égal au nouvel indice d'*Énergie Spirituelle*. Il peut également augmenter sa *Puissance* mais doit alors sacrifier 1 point d'*Énergie Spirituelle*. Chaque fois qu'un esprit libre souhaite augmenter sa *Puissance* de 1 point, cela lui coûte un nombre de points de Karma égal à trois fois le nouvel indice de *Puissance*, plus 1 point d'*Énergie Spirituelle*. Par exemple, un esprit loa libre doté d'une *Puissance* de 5 et d'une *Énergie Spirituelle* de 3 doit payer 18 points de Karma et diminuer son *Énergie Spirituelle* à 2 pour augmenter sa *Puissance* à 6. Un esprit qui désire augmenter sa *Puissance* mais qui n'a pas suffisamment de Karma utile peut convertir son *Énergie Spirituelle* en Karma utile dans un rapport de 1 pour 1. Dans l'exemple ci-dessus, si l'esprit loa n'avait que 16 points de Karma utile, il pourrait convertir 2 points d'*Énergie Spirituelle* pour combler la différence.

Notez qu'à chaque fois qu'un esprit libre augmente sa *Puissance*, il lui est possible de gagner de nouveaux pouvoirs (voir *Pouvoirs des esprits libres*, ci-dessous).

Les esprits libres peuvent également utiliser du Karma utile pour améliorer leurs compétences, comme n'importe quel personnage. En général, les esprits libres dotés du pouvoir de Sorcellerie augmentent la compétence du même nom. De tels esprits dépensent également du Karma pour apprendre de nouveaux sorts.

À la discréction du meneur de jeu, les esprits libres peuvent également dépenser du Karma utile pour augmenter leur Réserve de Karma. Cela leur coûte 10 points de Karma utile par point de Réserve de Karma.

POUVOIRS DES ESPRITS LIBRES

En plus des pouvoirs classiques des esprits de leur type, les esprits libres ont des facultés bien spécifiques. Lorsqu'il crée un esprit libre, le meneur de jeu peut choisir ses pouvoirs

ou les déterminer aléatoirement comme précisé sous *Conception d'un esprit libre*, page 118.

Un esprit reçoit automatiquement 1D3 pouvoirs quand il se libère. Il lui est possible d'en gagner plus quand il augmente sa *Puissance*. Pour déterminer ce gain, lancez 2D6. Si le résultat est supérieur ou égal à la nouvelle *Puissance* de l'esprit, il gagne un autre pouvoir. Plus l'esprit est puissant, plus sa forme se précise et plus il lui est difficile d'acquérir de nouveaux pouvoirs. Les esprits libres qui débutent avec une *Puissance* faible et qui se développent doucement ont un plus vaste potentiel que ceux qui se libèrent quand ils sont déjà très forts.

En plus des pouvoirs précisés ci-dessous, les esprits libres peuvent disposer de celui de Possession.

Dissimulation d'Aura

Type : M • Action : Automatique • Portée : Soi-même • Durée : Toujours

Ce pouvoir permet à l'esprit libre de dissimuler son aura de deux manières. Il peut faire en sorte que son aura corresponde à celle de sa forme physique actuelle (animale ou humaine) ou à celle d'un esprit normal de son genre.

Ce pouvoir a un effet similaire à celui du Camouflage métamagique (voir *Camouflage*, page 75). Utilisez l'*Énergie Spirituelle* à la place du grade. Seul un initié est capable de déterminer la véritable nature d'une aura dissimulée. Le test de Magie s'effectue contre un seuil de réussite égal à la *Puissance* de l'esprit. L'initié doit obtenir un nombre de succès égal à la différence entre son grade et l'*Énergie Spirituelle* de l'esprit pour passer outre la dissimulation.

S'il réussit le test, l'initié sait que l'aura de l'esprit est dissimulée et sur quel métaplan il pourra découvrir sa véritable nature. Pour distinguer sa véritable aura, il lui faut entreprendre une quête astrale sur le métaplan d'origine de l'esprit. L'indice de Quête est alors égal à la *Puissance* plus l'*Énergie Spirituelle* de l'esprit.

Quand la quête aboutit, l'initié voit la véritable aura de l'esprit. Il obtient alors automatiquement le nom véritable de l'esprit et toutes les informations propres à l'analyse astrale (page 170 de SR3).

Les esprits libres disposant de Dissimulation d'Aura peuvent également déceler la véritable nature d'auras camouflées. Le meneur de jeu effectue un test secret de *Puissance* pour voir si cela arrive (voir la description du test de Magie sous *Camouflage*, page 75). De même, le meneur de jeu pourra simplement décider de laisser l'esprit percer la dissimulation sans le moindre effort.

Un esprit libre disposant de ce pouvoir peut aussi délibérément dissimuler son aura, de la même manière qu'un initié usant de Camouflage (voir *Camouflage délibéré*, page 76).

Dissipation

Type : M • Action : Complexe • Portée : LDV • Durée : Instantanée

Ce pouvoir permet à l'esprit libre d'anéantir les sorts (voir *Dissipation* page 183 de SR3). Il le fait en se conformant aux règles habituelles, utilisant sa *Puissance* plus son *Énergie Spirituelle* à la place de la compétence Sorcellerie.

Domaine Personnel

Type : P • Action : Automatique • Portée : Spéciale • Durée : Toujours

Ce pouvoir permet à l'esprit libre de choisir une zone dans laquelle ses pouvoirs seront plus puissants que d'ordinaire. Cette zone, appelée domaine personnel, doit se trouver dans un domaine propre à son type. Le domaine personnel a

une surface maximale de 10 000 mètres carrés par point de *Puissance* de l'esprit.

Dans son domaine personnel, l'Énergie Spirituelle d'un esprit est doublée. Ce bonus s'applique à tous les pouvoirs et attributs physiques influencés par l'Énergie Spirituelle. Un esprit de *Puissance* 4 et d'Énergie Spirituelle 3 dispose ainsi d'une *Puissance* effective de 10 quand il utilise ses pouvoirs dans son domaine personnel.

Un esprit libre doté de Domaine Personnel et de Possession (page 99) peut tenter de posséder *tout individu*, volontaire ou non, actif ou non sur le plan astral, situé sur son domaine. Cela force la victime à l'engager en combat astral et elle sera possédée s'il l'emporte.

Un site choisi comme domaine personnel ne peut pas être remplacé par un autre. S'il est détruit physiquement ou considérablement modifié, l'esprit perd le bénéfice de ce pouvoir. Par exemple, si un esprit des Marais choisit un marécage précis comme domaine personnel, en faire une décharge le détruit. Naturellement, l'esprit combattrra férolement pour éviter un tel problème dans son domaine.

Certaines personnes pensent que les esprits libres dont le domaine personnel est détruit deviennent parfois des esprits toxiques, en particulier quand la pollution est en cause (voir *Esprits de la nature toxiques*, page 127).

Forme Animale

Type: P • Action: Simple exclusive • Portée: Soi-même • Durée: Spéciale

Ce pouvoir permet à l'esprit libre de se matérialiser sous la forme d'une créature normale (pour les caractéristiques, voir *Les métacréatures* page 20). Sous forme animale, ajoutez l'Énergie Spirituelle de l'esprit aux attributs physiques normaux de la créature. Ensuite, remplacez les attributs mentaux de la créature par la *Puissance* de l'esprit. La forme animale a également le pouvoir d'Immunité contre les armes ordinaires (page 261 de SR3), basé sur son Énergie Spirituelle plutôt que sur son Essence. Sous forme animale, l'esprit conserve ses autres pouvoirs et peut parler s'il le souhaite. En outre, il gagne également le bonus d'Initiative de +10 dû à la matérialisation quand il est sous cette forme. Le fait de tuer l'animal dissipe l'esprit.

Créer cette forme animale pour l'occuper sur le plan matériel requiert de l'esprit qu'il effectue une action simple exclusive, mais la conserver ne lui demande aucun effort. Retourner dans le plan astral constitue une autre action simple exclusive.

Les esprits de la nature libres apparaissent généralement sous la forme d'un animal originaire de leur domaine. En ces rares occasions où les élémentaires ressemblent à des animaux, ils adoptent la forme d'un animal grand et puissant.

Forme Humaine

Type: M • Action: Complexé exclusive • Portée: LDV • Durée: Maintenue

Ce pouvoir permet à l'esprit libre d'adopter la forme métahumaine de son choix, un peu comme s'il s'agissait d'une Matérialisation (page 261 de SR3). Sous cette forme, il dispose des attributs physiques normaux de son type (voir page 20 de *Les métacréatures*), augmentés de son Énergie Spirituelle. Ses attributs mentaux sont égaux à sa *Puissance*. En outre, il a le pouvoir d'Immunité contre les armes ordinaires (page 261 de SR3), basé sur l'Énergie Spirituelle plutôt que sur l'Essence. Le bonus d'Initiative de +10 dû à la matérialisation s'applique également. L'apparence exacte de la forme humaine, homme ou femme, vieux ou jeune, beau ou hideux, est à

l'entière discréption du meneur de jeu. Terrasser la forme humaine dissipe l'esprit.

Créer cette forme humaine pour l'occuper sur le plan matériel exige de l'esprit qu'il réalise une action simple exclusive, mais la conserver ne lui demande aucun effort. Retourner dans le plan astral constitue une autre action simple exclusive.

Portail Astral

Type: M • Action: Complexé exclusive • Portée: LDV • Durée: Maintenue

Ce pouvoir permet à l'esprit libre de rapprocher les plans matériel et astral. Grâce à lui n'importe qui, magicien ou non, peut se projeter sur le plan astral ou sur le métaplan d'origine de l'esprit. Tant que l'esprit veille sur le corps physique du voyageur, il n'est pas victime de perte d'Essence (page 172 de SR3).

En revanche, si l'esprit abandonne la garde du corps du voyageur, le portail se referme. Un magicien complet peut tenter de retrouver son corps de manière classique (page 172 de SR3), mais les autres meurent instantanément. Les non initiés abandonnés sur un métaplan meurent aussi sur-le-champ.

Normalement, les esprits utilisent ce pouvoir sur des sujets volontaires. Toutefois, les esprits dotés de Portail Astral et de Possession (voir page 99) peuvent forcer qui ils veulent, y compris les Ordinaires, à engager un combat astral afin de les posséder. Cependant, les esprits libres ne peuvent utiliser ce pouvoir pour attirer leur victime dans l'espace astral et l'y abandonner pour qu'elle meure.

Possession

Les esprits libres disposent souvent du pouvoir de Possession, décrit à la page 99.

Richesse

Type: P • Action: Complexé exclusive • Portée: LDV • Durée: Permanente

Ce pouvoir permet à l'esprit libre de créer des pierres et métaux précieux. Un esprit connaissant bien les métahumains, comme un génie des Mille et une Nuits, est capable de produire des tissus exotiques, des œuvres d'art, etc. Quand on les examine, ces matériaux semblent magiques et arborent de manière permanente la signature astrale de l'esprit (page 170 de SR3).

Les richesses produites par l'esprit ont une valeur de base de 1 000 nuyens fois sa *Puissance*. Lancez un nombre de dés égal à son Énergie Spirituelle et multipliez le résultat par la valeur de base. Par exemple, un esprit de *Puissance* 4 et d'Énergie Spirituelle 3 peut produire des biens d'une valeur de $3D6 \times 1\,000$ nuyens tous les 30 jours.

Naturellement, le marché évolue. L'esprit aura peut-être du mal à vendre l'or, les bijoux et objets précieux qu'il crée. Même si un personnage trouve un acheteur qui renonce aux honoraires de receleur, les gens se demanderont d'où il sort tous ces biens.

Un esprit libre qui s'implique dans la société métahumaine utilise souvent ce pouvoir pour financer ses opérations. D'autres ne s'en servent pas à des fins personnelles et se moquent de l'excitation que provoque l'étagage de ce pouvoir chez les humains.

Sorcellerie

Type: M • Action: Variable • Portée: Variable • Durée: Variable

Les esprits libres utilisent la compétence Sorcellerie comme n'importe quel magicien. Les alliés libres ont toujours ce pouvoir. La Réserve de Sorts de l'esprit est égale à sa *Puissance*. La compétence de Sorcellerie de départ est égale à son Énergie Spirituelle.



À l'instar du magicien, l'esprit libre dépense du Karma utile pour augmenter sa compétence et apprendre des sorts (page 179 de SR3). Cependant, il n'a pas besoin des outils et accessoires habituels propres aux magiciens. Il n'a pas non plus besoin de professeur ou de formule de sort car il est toujours en harmonie avec le mana, le cœur et la source de la magie. En revanche, il doit consacrer à l'apprentissage d'un sort autant de temps qu'un personnage. En outre, quand il lance un sort, il doit se plier aux règles suivantes :

- Le drain n'affecte pas l'esprit. Toutefois, l'esprit ne peut pas lancer un sort dont la *Puissance* est plus élevée que la sienne.
- Pour user de Sorcellerie sur le plan matériel, l'esprit doit se matérialiser. Il ne peut pas lancer de sort qui affecte le plan matériel quand il est sur le plan astral. L'esprit est sujet à toutes les règles habituelles de détermination des cibles (page 180 de SR3).

Vie Cachée

Type : P • Action : Automatique • Portée : Spéciale • Durée : Toujours

Ce pouvoir permet à l'esprit libre de cacher sa force vitale quelque part ou dans quelque chose. Le fait de détruire la cachette terrasse l'esprit. Toutefois, tant que cette cachette reste à l'abri, l'esprit ne peut être banni de manière permanente ou irrémédiablement détruit, et toutes ses formes physiques possèdent le pouvoir de régénération (voir page 13 de *Les métacréatures*). En fait, même quand ce pouvoir échoue, l'esprit n'est pas détruit mais simplement dissipé pour un temps. Même une personne qui connaît son nom véritable ne peut détruire l'esprit s'il a caché sa vie.

Bien que la force vitale de l'esprit soit protégée de la plupart des menaces habituelles, tout dépend en réalité de la nature de la cachette choisie. Toutes les cachettes sont protégées des dégâts magiques et normaux par une "armure" égale à la *Puissance* plus l'*Énergie Spirituelle* de l'esprit.

L'esprit peut également cacher sa vie dans un animal, lui conférant alors les pouvoirs d'Immunité contre le vieillissement, les armes ordinaires, les pathogènes et les toxines ainsi que celui de Régénération. Les attributs de l'animal augmentent d'une valeur égale à la *Puissance* de l'esprit. L'animal devient alors une simple marionnette.

Les rumeurs prétendent que les esprits libres dotés de ce pouvoir peuvent cacher leur vie dans un métahumain. On imagine que le métahumain en question bénéficie des mêmes avantages qu'un animal servant de cachette. Toutefois, les effets d'une telle relation sur sa volonté et son esprit restent inconnus. Le meneur de jeu pourra donner à un individu cachant la vie d'un esprit une valeur de Défauts Mentaux (voir page 22 du *SR Companion*) égale à l'*Énergie Spirituelle* de l'esprit. Le nombre de Défauts Mentaux devra croître au fur et à mesure de l'augmentation de l'*Énergie Spirituelle*.

CONCEPTION D'UN ESPRIT LIBRE

Voici comment créer de manière aléatoire un esprit libre. Le meneur de jeu peut exploiter ce système pour en créer un à partir de rien dans le cadre d'un scénario ou pour déterminer les pouvoirs d'un esprit qui devient libre au cours d'une aventure.

Déterminer le type de l'esprit

La première étape consiste à déterminer le type de l'esprit libre. Lancez 1D6 et consultez la table 1 des tables de génération des esprits libres. Si le résultat vous demande de consulter une autre table, faites-le et lancez 1D6, etc. Les esprits toxiques sont décrits à la page 127.

Le terme "inconnu" de la table 2 laisse libre cours à votre imagination. Peut-être s'agit-il d'un esprit unique, d'un esprit que l'on ne connaît pas encore ou d'une nouvelle menace magique, comme un esprit insecte sans précédent (voir *Menaces magiques*, page 123). Plutôt que de créer un nouveau type d'esprit, le meneur de jeu peut se contenter de relancer le dé.

Une fois le type de l'esprit déterminé, lancez 2D6. Sur un résultat de 2 ou de 12, il s'agit de la forme majeure de l'esprit (voir *Esprits de forme majeure*, page 106).

Tim, le meneur de jeu, décide que ses joueurs devront lors de la prochaine aventure récupérer un objet des mains d'un esprit libre. La seule exigence est que cet esprit ait le pouvoir de Domaine Personnel. Pour le reste, Tim décide de laisser le hasard faire son œuvre.

Il commence par lancer 1D6 puis consulte la table 1. Il a obtenu un 6, aussi s'agit-il d'un esprit toxique ! Allant jusqu'à la table 4, il lance de nouveau un dé et obtient un 4 - un esprit de la Terre. Relançant le dé, il obtient un 2 - un esprit de la Forêt. Ensuite, il lance 2D6 pour déterminer si l'esprit est de forme majeure. Il obtient un 5 donc tel n'est pas le cas. Pour l'instant, on dirait que les runners de sa partie vont devoir se rendre sur le domaine personnel d'un esprit toxique de la Forêt...

Déterminer les attributs de l'esprit

Une fois le type de l'esprit déterminé, vous devez vous charger de sa *Puissance* et de son *Énergie Spirituelle*. À moins que vous n'ayez déjà un indice en tête, lancez 2D6 pour déterminer sa *Puissance*.

Son *Énergie Spirituelle* est égale à $2D6 \times 10\%$ de sa *Puissance* (arrondissez à l'entier supérieur). Considérez que le 11 équivaut à 0% et que le 12 équivaut à 10%.

Tim lance 2D6 et obtient un 7, ce qui correspond à la Puissance de l'esprit toxique de la Forêt. Lançant de nouveau 2D6, il obtient un autre 7, ce qui signifie que son Énergie Spirituelle est égale à 70% de sa Puissance, de 5 donc ($7 \times 0,7 = 4,9$, arrondi à 5).

Déterminer les pouvoirs de l'esprit

Les esprits libres ont les pouvoirs courants de leur type. En plus, un esprit libre gagne 1D3 nouveaux pouvoirs lors de sa libération, et davantage quand il gagne en *Puissance*. Pour déterminer au hasard les pouvoirs d'un esprit libre, lancez 1D6 pour découvrir combien il en a. Ensuite, lancez 3D6 pour chaque pouvoir et reportez-vous à la table des pouvoirs des esprits libres pour connaître leur nature exacte.

Notez que les alliés libres commencent avec les pouvoirs que leur invocateur leur a remis. Pour concevoir un allié libre, le meneur de jeu doit d'abord le bâtir en utilisant les règles de création d'un allié. Pour déterminer le coût en Karma d'un allié, lancez 1D6 par point de *Puissance* qu'il possède. Faites-en la somme, et multipliez-la par 2. Le résultat est la quantité de Karma utilisée pour créer l'allié.

Le meneur de jeu conférera à son esprit tous les pouvoirs qui conviennent à l'intrigue, même si l'esprit libre en question n'y a normalement pas accès. Par exemple, si l'onclue libre à laquelle il songe doit disposer du pouvoir de métacréature Influence pour avoir sous son contrôle un gang de pirates, alors qu'il en soit ainsi.

TABLES DE GÉNÉRATION DES ESPRITS LIBRES

Table 1 : Type d'esprit de base

Jet de 1D6	Type d'esprit
1	Autre (voir table 2)
2-3	Élémentaire (voir table 3)
4	Esprit de la nature (voir table 4)
5	Allié
6	Esprit toxique (Effectuer un nouveau jet sur la table 4 pour en déterminer le type de base)

Table 2 : Autre type d'esprit

Jet de 1D6	Type d'esprit
1-2	Esprit élémentaire (voir table 5)
3	Loa (voir table 6)
4	Esprit insecte (voir table 7)
5	Relancez le dé : 1-3 esprit de sang, 4-6 zombie
6	Inconnu

Table 3 : Type d'élémentaire

Jet de 1D6	Type d'esprit
1-3	Relancez le dé : 1-3 Feu, 4-6 Eau
4-6	Relancez le dé : 1-3 Air, 4-6 Terre

Table 4 : Type d'esprit de la nature

Jet de 1D6	Type d'esprit
1-2	Esprit de l'Homme. Relancez le dé : 1-3 Cités, 4-5 Foyer, 6 Champs
3-4	Esprit de la Terre. Relancez le dé : 1 Désert, 2-3 Forêt, 4 Montagnes, 5-6 Prairies
5	Esprit du Ciel. Relancez le dé : 1 Brumes, 2-3 Tempêtes, 4-6 Vent
6	Esprit des Eaux : Relancez le dé : 1-2 Lacs, 3-4 Rivières, 5 Mer, 6 Marais

Au titre d'esprit de la Forêt, l'esprit libre que Tim a créé commence le jeu avec les pouvoirs suivants : Accident, Confusion, Dissimulation, Garde, Matérialisation et Peur. Au titre d'esprit toxique, il a aussi les pouvoirs de Sécrétions Corrosives et de Souffle Nocif.

Tim lance 1D6 pour voir combien de pouvoirs supplémentaires l'esprit gagne. Il obtient un 3. Il avait déjà décidé que l'un de ces pouvoirs devait être Domaine Personnel, aussi lance-t-il 3D6 pour les deux autres. Il obtient un 11 et un 6. En consultant la colonne des esprits de la nature, il se retrouve avec un esprit toxique de la Forêt libre qui dispose en plus des pouvoirs de Forme Animale et de Possession. Ces runners vont avoir une sacrée surprise...

Remplir les blancs

À ce stade, les jets de dés ne peuvent plus grand-chose. Le meneur de jeu doit décider ce qui motive l'esprit, la nature de son histoire, la façon dont il s'est libéré, etc. En plus de coller à l'aventure de quelque manière, chaque esprit libre doit être doté de ses habitudes, bizarries de caractère et objectifs. Il n'est pas nécessaire que ces traits distinctifs soient logiques. Après tout, un esprit libre est une forme d'intelligence venue d'ailleurs. Pour davantage de suggestions, reportez-vous à Motivations, page 113.

Table 5 : Type d'esprit élémentaire

Jet de 1D6	Type d'esprit
1	Gnome
2	Manitou
3-4	Salamandre
5	Sylphe
6	Ondine

Table 6 : Type d'esprit loa

Jet de 1D6	Type d'esprit
1	Relancez le dé : 1-3 Agwe, 4-6 Azaca
2	Erzulie
3	Relancez le dé : 1-3 Damballah, 4-6 Obatala
4	Ghede
5	Relancez le dé : 1-3 Ogoun, 4-6 Shango
6	Legba

Table 7 : Type d'esprit insecte

Jet de 1D6*	Type d'esprit
1	Fourmi
2	Mouche
3	Mante
4	Cafard
5	Guêpe
6	Relancez le dé : 1 Scarabée, 2 Cigale, 3 Libellule, 4-5 Moustique, 6 Termite

* Après avoir déterminé l'esprit, lancez 1D6. Sur un résultat de 1-5, l'esprit est sous forme véritable ; sur un résultat de 6, l'esprit est sous forme charnelle (voir page 128).

Le fait de choisir certains détails ayant trait à ses pouvoirs pourra également se révéler utile. Où est cachée sa vie ? Quel est son domaine personnel ? Quels sorts utilise-t-il par le biais de la Sorcellerie ? Les réponses à de telles questions risquent d'avoir un impact considérable sur l'aventure.

N'hésitez pas à lui conférer des pouvoirs mineurs pour le personnaliser davantage - des yeux embrasés pour un élémentaire sous forme humaine, ou une brise fraîche et un son de carillon qui accompagne en permanence un esprit libre du Vent.

Tim regarde de plus près l'esprit qu'il a généré. Il part du principe qu'il fut originellement invoqué par un chaman Ours qui vivait en ermite dans un bosquet reculé de la forêt qui borde la conurbation. Lorsqu'un gang vint et décida de faire de ce bosquet son quartier général d'été et son lieu de fêtes, le chaman se fit tuer et l'esprit devint libre. L'esprit resta dans les environs et observa, fasciné, le gang se livrer à tous ses vices pendant une année. Dans le même temps, il ravagèrent le bosquet et l'esprit acquit une nature toxique. Finalement, un jeune chaman entra dans le gang et l'esprit le posséda. Du coup, ce dernier dirige le gang via le gamin, cherchant à satisfaire tous les vices qu'il a acquis par le biais de son association avec le gang.

TABLE DES POUVOIRS DES ESPRITS LIBRES

Jet de 3D6	Élémentaire/ Esprit de sang	Esprit de la nature/ Esprit élémentaire	Allié/ Esprit loa	Esprit insecte
Résultat				
3-4	Forme Animale	Forme Humaine	Forme Animale	Domaine Personnel
5-6	Portail Astral	Possession	Portail Astral	Dissipation
7	Possession	Portail Astral	Possession ou Sorcellerie	Possession
8-9	Dissimulation d'Aura	Dissimulation d'Aura	Forme Humaine	Forme Humaine
10-11	Forme Humaine	Forme Animale	Vie Cachée	Dissimulation d'Aura
12-13	Sorcellerie	Domaine Personnel	Dissimulation d'Aura	Portail Astral
14	Dissipation	Dissipation	Dissimulation d'Aura	Sorcellerie
15-16	Vie Cachée	Vie Cachée	Dissipation	Vie Cachée
17	Richesse	Richesse	Richesse	Forme Animale
18	Domaine Personnel	Sorcellerie	Domaine Personnel	Richesse

Lorsque les joueurs de Tim se rendront dans le bosquet pour mettre la main sur l'artefact de la loge du défunt chaman, ils devront d'abord se charger du gang, puis de l'esprit. Ce dernier sera dans le corps du jeune chaman ou prendra la forme d'un ours mutant.

LES FANTÔMES

Les fantômes sont des esprits disposant de caractéristiques associées aux vivants. D'aucun croient qu'un fantôme est l'esprit d'un défunt, lié au monde matériel pour quelque raison. D'autres prétendent qu'un fantôme se crée à partir de la substance de l'espace astral en réponse à de fortes émotions dont des individus font l'expérience au moment de leur mort. Il s'agirait dans ce cas d'une sorte "d'écho astral" de l'âme. Bien que les fantômes refusent d'apporter leurs éclaircissements au débat, le fait est qu'ils font partie intégrante du Sixième Monde.

Un fantôme ressemble le plus souvent à l'image spectrale d'un défunt. Il apparaît généralement dans le cas d'une mort violente ou tragique, comme un meurtre ou un suicide, où de fortes émotions indécises sont créées. La plupart des fantômes sont d'inoffensives apparitions dans le monde physique, mais tous représentent un danger dans l'espace astral. Certains fantômes ne font montre d'hostilité que lorsqu'on tente de les attaquer ou de les bannir. Ceci dit, d'autres haïssent tous les êtres vivants et attaquent sans avoir été provoqués.

Généralement, l'existence d'un fantôme a un sens. Il s'agit le plus souvent de quelque tâche ou émotion liée au défunt. D'autres fantômes ne sont rien de plus que des automates, réglés comme des horloges, qui exécutent encore et encore certaines tâches sans la moindre conscience apparente.

À l'instar des autres esprits, les fantômes ont un indice de Puissance et des pouvoirs, qui diffèrent d'une entité à une autre.

RETRAITES

De nombreux fantômes ont une retraite, un lieu auquel ils sont liés. Il s'agit généralement de l'endroit où le fantôme a vu le jour, comme une maison ou une ruelle déserte. Cette retraite fonctionne à bien des égards comme le domaine d'un esprit de la nature, et tous deux semblent réciproquement exclusifs. Aucun chaman n'a jamais réussi à invoquer un esprit de la nature dans un lieu servant de retraite. Un fantôme disposant d'une retraite aura différents pouvoirs liés à son

domaine, comme Accident, Confusion, Possession voire Garde, dont il saura user à l'encontre de tous ceux qui mettent un pied dans son repaire.

CHAÎNES

Certains fantômes ont également une chaîne, un objet physique qui les ancre fermement au monde matériel. En général, il s'agit d'une chose étroitement associée au fantôme, comme un souvenir ou un héritage. Un fantôme doté d'une chaîne ne peut être banni, sauf si elle est détruite ou se trouve en possession du magicien qui tente le bannissement.

LES TYPES DE FANTÔMES

Il existe deux types de fantômes : les *apparitions*, qui sont incapables de se matérialiser sur le plan matériel, et les *spectres*, qui le peuvent.

Apparitions

Les apparitions sont les plus courants et inoffensifs des fantômes. Elles sont incapables de se matérialiser sur le monde matériel, mais peuvent se manifester sous une forme audible et visible, comme les autres esprits (page 172 de SR3). De telles manifestations vont du classique contact glacial aux chaînes cliquetantes en passant par une apparence plus agréable. En fait, tout dépend de la nature de l'apparition. Les apparitions ne peuvent directement affecter de leurs pouvoirs le monde matériel et les personnages qui s'y trouvent. Toutefois, leur apparence pourra déranger voire effrayer certaines personnes.

Une apparition dispose des mêmes pouvoirs qu'un spectre (voir ci-dessous) mais ne peut s'en servir qu'à l'encontre des personnages situés sur le plan astral. Si on l'attaque, une apparition peut engager un combat astral. Certaines sont hostiles et attaquent les intrus astraux à vue. Une apparition tuée en combat astral ou bannie est détruite, sauf si elle dispose d'une chaîne. Dans ce cas, le fantôme est simplement dissipé et reviendra 28 jours moins sa Puissance.

Spectres

Les spectres sont des fantômes plus puissants, capables de se matérialiser et d'affecter le monde matériel. À l'instar des apparitions, leur apparence varie grandement selon la nature du spectre. Certains ressemblent à des êtres vivants, même s'ils affichent encore les plaies et blessures reçues au moment de leur mort. D'autres ont tout l'air de monstres terrifiants. Les spectres se matérialisent et utilisent leurs

pouvoirs de la même façon que les autres esprits. On peut les affronter en combat astral, ou en combat physique quand ils se matérialisent. Un spectre banni ou tué en combat astral meurt pour de bon. En revanche, un spectre tué en combat physique est simplement dissipé. Si le spectre a une chaîne, le combat astral et le bannissement ne feront que le dissiper.

Nombre de spectres ont une mission qu'ils souhaitent accomplir, après quoi ils disparaissent à jamais. D'autres sont obnubilés par leur haine de toutes les créatures vivantes.

Les spectres dotés de pouvoirs propres à un domaine ne peuvent s'en servir que dans leur retraite. Certains spectres particulièrement puissants disposent de divers pouvoirs d'esprit libre, généralement Possession, Sorcellerie et Vie Cachée (voir *Pouvoirs des esprits libres*, page 116).

Spectres

Co	Ra	F	Ch	V	I	E	Ré
P + 1	P - 2	P + 2 (x 3)	P	P	P	P/A	P + 1

Attaques: F(M)

INIT: P + 11 + 1D6, Astrale P + 20 + 1D6

Pouvoirs: Matérialisation. Les autres pouvoirs sont variables mais peuvent inclure : Accident, Compulsion, Confusion, Peur, Possession, Psychokinésie, Sorcellerie, Souffle Nocif, Toucher (ou Hurlement) Paralysant, Vie Cachée

Faiblesses: Certains spectres dont preuve d'une Allergie à des choses qui avaient de l'importance dans leur vie. (Par exemple, un individu mort dans un incendie pourra développer une Allergie au feu.)

INVOCATION ET FANTÔMES

Les magiciens ne peuvent pas invoquer ou lier les fantômes ne disposant pas de chaîne. En revanche, un magicien (ou même un Ordinaire) qui se trouve en possession de la chaîne d'un fantôme pourra tenter de le lier comme s'il s'agissait d'un esprit libre (voir *Lier un esprit libre*, page 115). Si la tentative échoue, le fantôme attaquaera à coup sûr son soi-disant maître.

Les personnages usant d'Invocation sont capables de bannir les fantômes comme d'ordinaire. Toutefois, il est impossible de bannir un fantôme doté d'une chaîne, sauf si celle-ci est détruite ou en possession du magicien se frottant au rituel.

LES ESPRITS UNIQUES

Les esprits constituent l'un des grands mystères de la magie dans le Sixième Monde. Depuis l'Éveil, la métahumanité n'a guère appris grand-chose sur la nature des esprits et des métaplans dont ils sont issus. Bien que les types d'esprits et pouvoirs décrits dans cet ouvrage comme dans les règles de base de *Shadowrun* renferment la majorité des esprits connus dans le Sixième Monde, il en existe d'autres, ainsi que des entités astrales, qui se trouvent au-delà des frontières de l'invocation (du moins pour le moment). Le meneur de jeu pourra utiliser ces esprits uniques dans ses aventures pour faire avancer l'intrigue ou pour offrir des alliés et antagonistes inédits à ses joueurs.

Les caractéristiques, talents et personnalités de tels esprits restent à l'entière discréction du meneur de jeu. Bien que tous les esprits soient dotés d'une *Puissance* et de divers pouvoirs, les entités uniques peuvent ressembler à n'importe quoi et constituer un véritable melting-pot de pouvoirs. Tout dépend de l'imagination du meneur de jeu. L'apparence et l'attitude de l'esprit constitueront sa véritable nature ou ne seront qu'un masque qu'il met lorsqu'il traite avec le monde matériel.

S'il le souhaite, le meneur de jeu peut également introduire, des esprits particulièrement puissants comme des avatars, totems, loa, idoles et autres, dans ces parties. De tels êtres n'ont nul besoin de caractéristiques. Ils constituent des forces qui dépassent de loin les PNJ et doivent être traités





La Chevauchée Sauvage

	Co	Ra	F	C	I	V	E	Ré	INIT	Attaque
Chiens	4	6 (x 8)	4	-	2/6	6	6Z	5	5 + 3D6	7G
Destriers	9	8 (x 8)	9	-	2/6	6	6Z	5	5 + 3D6	6F
Chasseurs	8	7 (x 8)	8	-	6	8	10Z	8	8 + 3D6	10G
Veneur	10	8 (x 8)	10	-	7	10	12Z	10	10 + 3D6	12F

Pouvoirs: En tant qu'entité collective, la Chevauchée Sauvage a les pouvoirs suivants : Confusion, Immunité (Armes ordinaires, Feu, Froid, Pathogènes, Poison, Vieillissement), Matérialisation, Peur, Recherche, Résistance à la Magie (Soi-même), Sens Accrus (Vision nocturne, Vision thermographique) et Sensibilité Magique. Ils fonctionnent en se basant sur l'indice d'Essence du Veneur.

Les chiens ont Hurlement Paralysant et Sens Accrus (Odorat). Les montures ont Souffle Nocif et Sort Inné (Lance Flammes). Les chasseurs ont Accroissement d'Attributs Physiques (Force, une fois par nuit, pendant Essence tours). Le Veneur a Aura Glaciale, Contrôle Animalier (tous les animaux normaux), Contrôle Météorologique, Sort Inné (Éclair) et Toucher Paralysant.

Faiblesses: Allergie (Soleil, grave)

comme tels. Les personnages joueurs qui interagissent avec des esprits aussi puissants ne le font généralement que dans les métaplans. Les totems et autres *Puissances* semblables apparaissent rarement sur le plan matériel. Des rencontres avec de tels êtres devront donc prendre la forme de visions ou de songes, le plus souvent lors d'une quête astrale (page 92).

La Chevauchée Sauvage est un exemple d'esprit unique.

LA CHEVAUCHEE SAUVAGE

La Chevauchée Sauvage est un rassemblement d'esprits puissants connu des magiciens européens, en particulier de ceux de Tír na nÓg qui suivent la tradition de la Roue (page 20). On l'invoque via une technique métamagique secrète semblable à la Conjuration, connue de quelques initiés uniquement. Parfois, elle apparaît aussi spontanément. La Chevauchée n'apparaît que sous une forme de nature duale matérialisée, jamais en pure forme astrale. Son métaplan d'origine n'est connu que de ceux qui savent l'invoquer.

La Chevauchée ressemble à une meute de noirs chiens spectraux, aux yeux d'un vert luisant. Elle est menée par un humanoïde tout de noir vêtu, aux yeux luisants, qui porte souvent des bois sur la tête. On trouve d'autres chasseurs au sein de la meute, armés d'épées et de lances, montés sur des chevaux noirs qui soufflent des flammes et de la fumée. La meute est accompagnée des aboiements des chiens, du souffle des trompettes et des roulements de tonnerre des sabots des montures.

La Chevauchée apparaît toujours à dessein, que ce soit pour traquer un individu ou pour semer destruction et chaos. Ce sont les invocateurs qui fixent de tels objectifs. Quand elle fait une apparition sans qu'on l'ait invoquée, elle vient toujours réparer quelque injustice commise contre la nature. La Chevauchée ne reste jamais plus d'une nuit (du couche au lever du soleil) et les rumeurs prétendent que ceux qui parviennent à lui échapper ne risquent plus son courroux. Toutefois, c'est particulièrement difficile car la Chevauchée est inlassable et capable de voler par-dessus tout obstacle.

LES MENACES MAGIQUES



Les personnages non joueurs qui se trouvent en contact avec des *Puissances* qui sont hors des compétences de la métahumanité, ces choses auxquelles nul ne peut toucher sans devenir fou, sont des menaces magiques. La démence qui résulte de tels contacts leur donne du pouvoir et les rend dangereux. La plupart des menaces magiques œuvrent seules. Mais quand elles collaborent, elles constituent une menace véritablement épique. Le meneur de jeu pourra exploiter ces PNJ en tant qu'ennemis des personnages joueurs ou qu'alliés indésirables.

Actions : La destruction d'une menace magique peut constituer une épreuve d'action pour les personnages en quête d'initiation (voir *Épreuves initiatiques*, page 58).

VIGUEUR

Les PNJ qui sont des menaces magiques, dont les chamans toxiques, les houngans Petro, les chamans insectes, les magiciens du sang, les magiciens corrompus et les disciples de la voie perverti, possèdent un avantage connu sous le nom de Vigueur. Cela simule la part de pouvoir et d'influence supplémentaires dont disposent toujours les individus aux intentions plus que douteuses. Même si la Vigueur permet à une menace d'atteindre des sommets de dépravation, de méchanceté et de corruption, c'est précisément ce pouvoir qui finit toujours par provoquer sa chute.

En termes de jeu, la Vigueur confère une réserve de dés supplémentaire qui offre aux menaces magiques plus de pouvoir pour assouvir leurs infâmes projets. La Réserve de Vigueur est soumise aux règles habituelles traitant des réserves de dés, comme précisé à la page 43 de SR3. Une menace magique peut user de sa Réserve de Vigueur pour ajouter des dés à tout test magique. La Réserve de Vigueur se reconstitue au début de chaque tour de combat.

L'indice de Vigueur d'un PNJ s'ajoute également à son attribut Magie, ce qui reflète son pouvoir accru. Cette Magie modifiée s'applique à toutes les utilisations classiques de l'attribut, comme la détermination du drain physique. Cependant, le modificateur de Vigueur ne sert pas à calculer la Réserve de Sorts du personnage, et une menace ne peut pas compenser de la Vigueur perdue par le biais d'un geas. Les menaces adeptes reçoivent un nombre de points de Pouvoir supplémentaires égal à leur Vigueur.

La Vigueur d'une menace peut augmenter ou diminuer au cours d'une aventure alors qu'elle tente d'atteindre son objectif. Si la menace y parvient, sa Vigueur augmente de 1 point. Dans le cas contraire, elle diminue de 1 point. Cela confère aux personnages joueurs une stratégie : il leur est possible d'œuvrer pour déjouer les plans d'une menace avant la confrontation, réduisant ainsi sa Vigueur pour la scène finale.

PACTE SPIRITUEL

Les esprits qui constituent des menaces magiques n'ont pas de Vigueur. Toutefois, une menace peut conclure un pacte avec un esprit libre qui est d'accord, ce qui crée une relation



symbiotique entre les deux. Généralement, seules les ombres (page 114) envisageront un tel arrangement. À la conclusion du pacte, la menace obtient un bonus permanent en Vigueur égal à la moitié de l'Énergie Spirituelle (arrondie à l'entier inférieur) de l'esprit. À partir de ce moment, la Vigueur du personnage et l'Énergie Spirituelle de l'esprit libre sont liées d'une bien mystique manière. Ainsi, les augmentations et baisses de l'un affectent également l'autre, au ratio de un pour un. La seule façon de briser ce lien de co-dépendance est que l'une des deux entités meure. Une menace qui ne parvient pas remplir ses objectifs, qui perd continuellement de la Vigueur et qui provoque la diminution de l'Énergie Spirituelle de l'esprit se verra rapidement mise au rebut de bien douloureuse façon.

Certains théoriciens magiques croient que de tels accords entre esprits et menaces constituent la base des légendes traitant de magiciens qui vendent leur âme au diable. Évidemment, la plupart des esprits qui concluent de tels pactes considèrent qu'ils sont la force dominante du duo et s'attendent à ce que la menace leur obéisse. Certains esprits se démènent pour tenter les menaces et faire en sorte qu'elles signent un pacte, utilisant des pouvoirs comme Richesse ou Portail Astral pour le compte du personnage, ou proposant à la menace d'apprendre de nouveaux sorts et techniques métamagiques (voir *Apprendre la métamagie*, page 69). Un esprit ne peut conclure qu'un pacte à la fois.

Inversement, les menaces ont le droit de rechercher le nom véritable d'esprits libres pour les forcer à signer un tel pacte. Les esprits ainsi assujettis feront tout ce qui est en leur pouvoir pour briser le lien. Bien qu'esprits comme menaces aient certainement conclu des pactes beaucoup plus perfides et dépravés que celui décrit ici, s'offrant ainsi de grands pouvoirs, mieux vaut ne pas en révéler plus sur les détails de telles ententes.

Ce qui arrive lorsqu'un pacte est brisé dépend de la dominance ou non du survivant sur le défunt de la relation. En général, cela ne semble l'affecter si ce n'est qu'il est débarrassé du lien. Parfois, le fait de briser un pacte augmente de manière drastique sa *Puissance*, comme s'il avait absorbé une partie des pouvoirs de son ancien partenaire ; de tels vainqueurs bénéficient d'un bonus permanent en Vigueur ou en Énergie Spirituelle. Dans d'autres cas, le survivant perd de la *Puissance* en brisant le pacte, subissant une déperdition de Vigueur ou d'Énergie Spirituelle proportionnelle à la *Puissance* de feu son partenaire. On sait que certaines menaces ont perdu tous leurs talents magiques lorsque leur partenaire spirituel fut détruit. Dans presque tous les cas, les menaces magiques qui survivent à la disparition de leur partenaire spirituel gagnent un nombre de points de Défauts Mentaux (voir page 22 du *SR Companion*) égal à l'Énergie Spirituelle de l'esprit.

LES CHAMANS TOXIQUES

Les chamans toxiques sont ceux dont la conception de la vie, la santé d'esprit et la magie sont infectées par la destruction et la pollution de l'environnement. Nombre d'entre eux étaient des éco-activistes acharnés dans la défense de la planète. Malgré ces bonnes intentions, une exposition prolongée aux horreurs de l'humanité ou quelque changement dramatique ayant frappé leur existence altère et empoisonne leur esprit. Ils suivent désormais une voie magique pervertie, aux desseins extrêmes, qui les pousse à prendre des mesures drastiques.

Les chamans toxiques sont généralement de deux natures : les vengeurs et les empoisonneurs.

Un vengeur est un chaman cynique qui, pour une raison ou une autre, se retourne contre la métahumanité en raison

des terribles ravages infligés à l'environnement. Ils sont misanthropes à l'extrême, convaincus que la métahumanité n'est rien d'autre qu'un cancer qui tuera la planète et l'emportera au passage. Les vengeurs proposent d'anéantir la métahumanité d'abord (et de se tuer dans l'allégresse une fois le reste du monde disparu) pour que la Terre puisse de régénérer. Ils soutiennent toutes les initiatives visant à réduire la population, dont les génocides.

Les empoisonneurs empruntent de bon gré la voie毒ique et accueillent à bras ouverts la pollution. Ces chamans prennent leur plaisir dans la pourriture et la destruction, répandant le poison pour alimenter leurs pouvoirs. Certains sont de joyeux déments, alors que d'autres sont des nihilistes méthodiques. Tous cherchent à détruire toute forme de vie. Nombre des plus récents désastres écologiques sont l'œuvre d'empoisonneurs.

Ces deux types de chamans sont essentiellement des solitaires, obnubilés par la haine de leur race et d'eux-mêmes. On sait que les vengeurs concluent parfois des alliances temporaires avec des groupes d'éco-activistes radicaux, voire des gouvernements fortement pro-écologistes, comme c'est le cas en Amazonie. Les empoisonneurs se retrouvent parfois entraînés dans le sillage de *Puissances* corporatistes, en particulier celles qui ravagent l'environnement derrière un éventail "d'excuses plausibles". Toutefois, dans les deux cas, le chaman toxique n'est que vaguement lié au groupe avec lequel il collabore.

Les rumeurs prétendent qu'une cabale de vengeurs se trouve au sein des forces de sécurité frontalières de l'Amazonie, vivant dans les ruines des pires zones de la forêt. Ils effectuent de violentes attaques magiques et militaires à l'encontre de tous ceux qui tentent d'endommager un peu plus la forêt. Dans le même temps, les magiciens les plus équilibrés de l'Amazonie œuvrent à la restauration et à l'agrandissement de l'habitat.

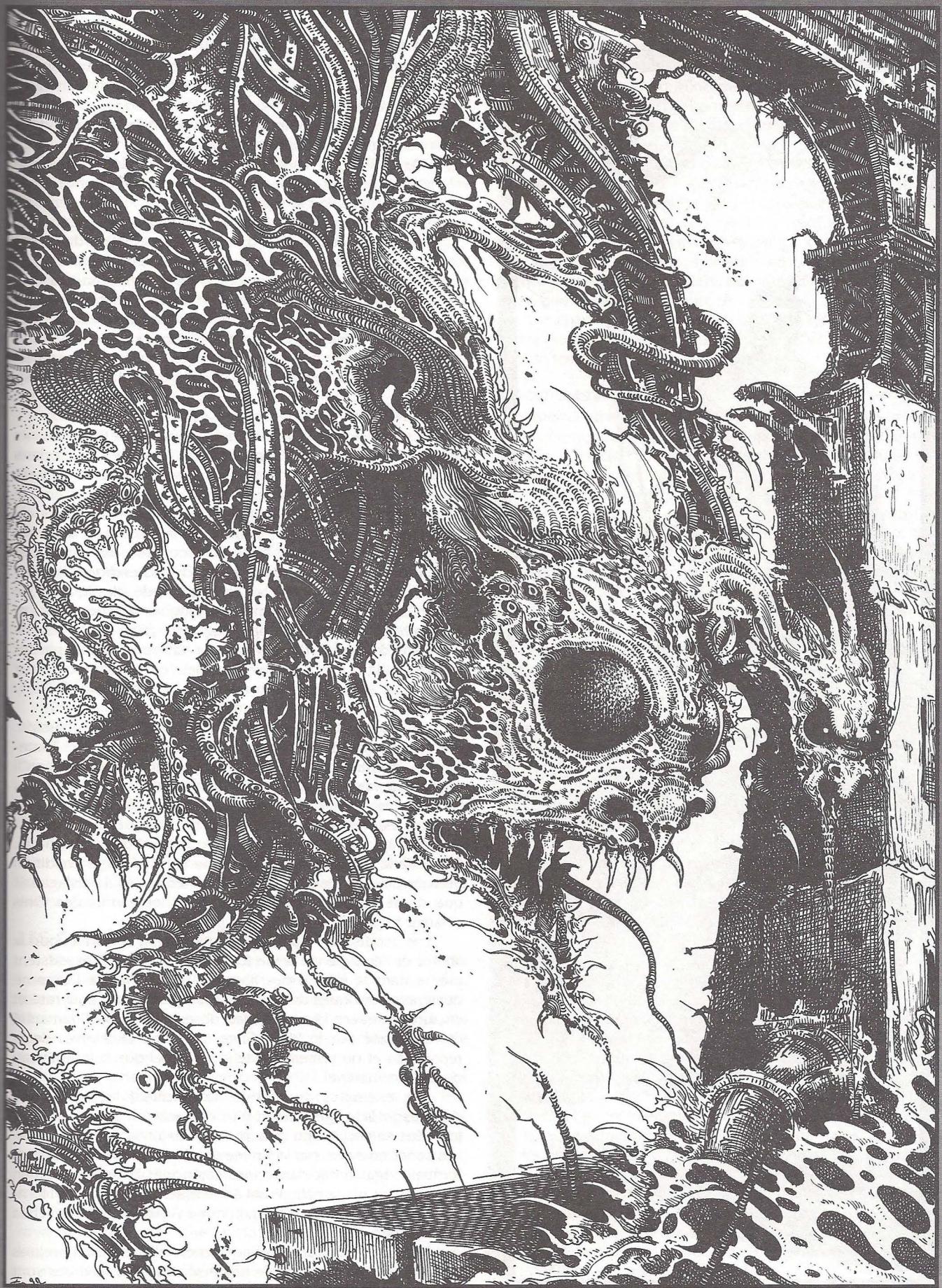
Pour certains, l'idéologie des chamans vengeurs n'est pas aussi démente qu'elle en a l'air. Des circonstances extrêmes exigent parfois des actions drastiques. Toutefois, même les éco-activistes aigris répugnent le plus souvent à travailler avec des vengeurs car les chamans toxiques ne font manifestement preuve d'aucune compassion. Les vengeurs punissent prestement et impitoyablement ceux qu'ils perçoivent comme les ennemis de la Terre, condamnant à mort des communautés entières pour les crimes d'un simple individu. Ils considèrent que la métahumanité est un parasite sur Terre Mère. Tant qu'elle reste relativement bénigne, elle peut vivre. Toutefois, tous ceux qui menacent leur hôte doivent être exterminés.

Vengeurs et empoisonneurs se considèrent avec l'hostilité la plus extrême et feront tout ce qui est en leur pouvoir pour s'anéantir les uns les autres.

LES TOTEMS TOXIQUES

Le totem d'un chaman toxique est toujours une variante pervertie d'un totem normal, réaménagé à la sauce de son alignement toxique. Les vengeurs détournent les idéaux de leur totem, alors que les empoisonneurs les contournent totalement. Un vengeur toxique Aigle considère qu'il relève de sa plus sacro-sainte mission d'anéantir les pollueurs, qui représentent le pire des maux. Un empoisonneur toxique Chien sera véritablement enragé, ardent destructeur de la métahumanité, traquant ceux qu'il devrait normalement protéger.

Les chamans toxiques reçoivent tous les modificateurs totémiques normaux et doivent se conformer aux us pervertis de leur totem, comme les chamans classiques. Les vengeurs sont généralement les disciples de totems de la nature alors que les empoisonneurs s'orientent vers des totems urbains.





VIGUEUR TOXIQUE

Un chaman toxique classique est créé avec une Vigueur de 1D6/2 (arrondir à l'entier inférieur). Pour augmenter sa Vigueur toxique, il peut :

- Anéantir une communauté qui défriche des étendues sauvages (convient aux vengeurs).
- Assassiner les responsables d'une organisation qui pollue la terre ou tente de réparer des ravages environnementaux (selon le type du chaman).
- Déclencher une épidémie, se servir d'une arme chimique ou biologique, utiliser un outil de destruction de masse dans une zone urbaine (convient aux empoisonneurs).
- Provoquer une marée noire, la fusion d'un réacteur nucléaire ou toute autre effusion de déchets toxiques mortels dans une zone peuplée (empoisonneurs).
- Délivrer de dangereuses métacréatures d'un laboratoire de recherche corporatiste, tout en les laissant éventuellement saccager les installations en question (vengeurs).

DOMAINES TOXIQUES

Une rivière zébrée d'une demi-douzaine de filets brillants de produits chimiques; un bois dans lequel des déchets toxiques s'infiltrent dans le sol, empoisonnant définitivement les arbres; ou une usine abandonnée, un cimetière bétonné de machines livrées à la rouille et de réservoirs remplis de déchets, dénué de tout signe de vie prouvant que des humains y ont vécu ou travaillé. Tout cela constitue des exemples de domaines toxiques. En de tels endroits, la nature a été pervertie, violée ou embaumée de plastique et de béton. La plupart des domaines toxiques affichent un fort champ magique (voir *Champs magiques*, page 83).

Dans ces lieux, les esprits de la nature, pervertis par les ravages infligés à leur domaine, ne peuvent être invoqués par un chaman sain d'esprit. En revanche, un chaman dément y parviendra peut-être.

Les pouvoirs d'un mage sont dénués de toute passion. Les élémentaires sont indifférents à la misère humaine. Toutefois, les esprits de la nature font écho à ce qui les crée, qu'il s'agisse de la vie dans un domaine normal ou du poison dans un domaine toxique.

Les esprits de l'Homme : Comme précisé ci-dessus, il est aisément de déterminer si un domaine naturel est devenu toxique. Cependant, les esprits de l'Homme sont liés à la condition humaine, pas aux facteurs environnementaux. S'il ne s'agissait que d'une question de pollution, tous les esprits des Cités seraient toxiques. Mais tel n'est pas le cas.

Les esprits de l'Homme s'épanouissent là où l'amour, la liberté et l'énergie de la vie foisonnent. Ces qualités existent même dans la misère des Barrens. Les esprits de l'Homme deviennent toxiques dans deux cas : là où misère, pauvreté et cruauté poussent l'humanité au désespoir; là où l'humanité est opprimée par le biais d'une discipline excessive, de la répression et du reniement de la vie, quel que soit le niveau de confort matériel.

Des exemples du premier cas incluent les bidonvilles dans lesquels les gens n'ont plus d'espoir ou de but, où leurs journées se succèdent, plus mornes les unes que les autres. Les zones ravagées par la famine et les catastrophes naturelles tombent également dans cette catégorie. Et aucun chaman sain d'esprit n'a jamais réussi à invoquer un esprit de l'Homme dans un camp de la mort, comme Auschwitz, Kampuchéa ou Abilene.

Le second cas correspond à merveille aux nombreuses installations corporatistes de haute sécurité : les environs sont aplatis, recouverts de béton et d'asphalte, stérilisés et hantés par des hordes d'employés indifférents.

LES ESPRITS DE LA NATURE TOXIQUES

Les chamans normaux ne peuvent invoquer les esprits de la nature des domaines toxiques. Seul un chaman toxique peut invoquer ou contrôler un esprit toxique. Les autres magiciens sont capables de bannir les esprits toxiques, mais une dispute de contrôle ne libérera l'esprit que si l'invocateur original en perd le contrôle (voir *Contrôler*, page 188 de SR3).

Les esprits toxiques ont les pouvoirs et facultés des esprits normaux de leur type (pages 263 et 264 de SR3). Tous disposent également des pouvoirs de Sécrétions Corrosives et de Souffle Nocif.

Les esprits toxiques sont tordus et estropiés, pervertis par la pollution frappant leur domaine. Leur nature est visible pour n'importe quel observateur. Les tests ayant trait à la conjuration et à la résistance au drain d'un chaman toxique se basent sur la *Puissance choisie* lors du test d'Invocation. Toutefois, la *Puissance de l'esprit augmente* du champ magique du domaine toxique. Ainsi, faire face à un esprit toxique sur son domaine est rarement une bonne idée.

En raison de leur nature corrompue, les esprits toxiques ne sont pas soumis aux mêmes restrictions de domaine que les esprits de la nature normaux. Un chaman toxique peut invoquer un esprit toxique et l'expédier, sous forme physique, hors de son domaine. Si un chaman toxique situé dans une zone désolée des Barrens (un domaine des Cités toxiques) invoque un esprit des Cités toxiques, son adversaire ne pourra fuir en rentrant dans une maison (domaine du Foyer). La chose pourra le suivre n'importe où.

Les esprits toxiques libres existent et c'est une très, très mauvaise chose. En plus des autres pouvoirs des esprits libres, un esprit libre toxique peut conclure un pacte spirituel symbiotique avec un chaman toxique (voir page 123).

TOXIQUES RARES

Bien que rares, les wujen toxiques existent. Les esprits élémentaires toxiques avec lesquels ils fricotent sont plus courants, et assez dangereux. On a rapporté de nombreux incidents ayant impliqué des esprits élémentaires toxiques qui s'étaient manifestés de leur propre gré (voir *Apparitions spontanées*, page 98), installés dans un domaine toxique et parfois livrés à de destructeurs saccages.

En termes de jeu, utilisez pour les wujen toxiques les mêmes règles que pour les chamans toxiques. De plus, convertissez les esprits élémentaires en esprits toxiques de la même manière que les esprits de la nature.

LES CHAMANS INSECTES

Les chamans insectes sont les serviteurs des totems insectes et des bien étranges desseins qu'ils poursuivent. Le totem d'un chaman insecte exerce une influence forte et perverse sur la conscience de son serviteur, le détournant des soucis métahumains pour qu'il emprunte l'inhumaine voie ésotérique de l'existence d'un esprit insecte.

Contrairement aux chamans traditionnels, les chamans insectes sont capables d'invoquer les esprits qui incarnent leur totem – de véritables esprits insectes. D'ailleurs, les chamans insectes éprouvent le désir obsédant de conjurer autant d'insectes que possible, voire un esprit reine ou mère. Cette compulsion visant à créer un nid ou une ruche les met évidemment en conflit avec le monde extérieur.

Les esprits insectes sont incapables d'exister dans notre royaume sous leur propre forme ; ils ont besoin d'une "enveloppe" dans laquelle ancrer leur forme spirituelle. En d'autres termes, pour invoquer un esprit insecte, il est nécessaire de préparer un corps d'accueil vivant pour que ledit esprit "fusionne" en une forme physique. Cela signifie donc que les

chamans insectes ont besoin d'un grand nombre de victimes qui serviront d'hôtes.

Lorsqu'une reine ou une mère est invoquée, elle s'irrite du contrôle du chaman et commence à rivaliser avec lui pour s'emparer de la ruche ou du nid. À long terme, c'est toujours la reine/mère qui s'en sort la main haute.

Les chamans insectes collaborent rarement. Quand ils le font, c'est généralement à la demandent leur totem (ou de leur ruche). Ainsi, lorsqu'ils coopèrent, les chamans insectes ont un vaste potentiel, comme le prouve le succès de la Confrérie Universelle. Derrière sa façade d'organisation caritative, la CU prépara de nombreux corps d'accueil, ce qui lui permit d'amener des milliers de nouveaux esprits insectes avant que le monde n'évènte son succès.

Les chamans insectes fonctionnent en tous points comme les magiciens complets. On ne connaît pas de cas de magicien insecte spécialisé.

LES TOTEMS INSECTES

Contrairement aux totems normaux, les totems insectes ne confèrent aucun avantage ou désavantage à leurs chamans. Toutefois, les chamans insectes sont uniques puisqu'ils sont capables d'invoquer des esprits insectes (voir *Invocation des esprits insectes*, page suivante).

Bien que ce soit généralement le totem insecte qui contacte un chaman pour qu'il devienne son serviteur, dans quelques cas mystérieux, c'est le chaman qui déploie d'extraordinaires efforts pour contacter le totem insecte, généralement parce qu'il recherche ses pouvoirs pour remplir ses propres desseins. De tels chamans y arrivent pendant un certain temps mais finalement, la nature étrangère du totem finit toujours par l'emporter. Ces chamans deviennent donc l'instrument de la *Puissance* qu'ils cherchaient à contrôler.

Il est probable que les totems insectes n'existent pas, et que les chamans insectes entrent simplement en contact avec des reines ou mères, qui les manipulent. Si les totems insectes existent, les reines et mères sont certainement leurs représentants directs.

La nature et les desseins des esprits insectes restent incertains. De puissants et cohérents esprits insectes laissent entendre que le lieu duquel ils venaient était surpeuplé, et qu'il leur fallait donc venir dans notre monde. Nul ne sait si leur "foyer" natal est un métaplan, un autre "royaume" ou une simple lubie de leur imagination. Le comportement et les activités des esprits insectes démontrent clairement qu'ils sont motivés par des besoins, une intelligence et des désirs inhumains.

VIGUEUR INSECTE

La mentalité de la plupart des totems insectes conduit leurs disciples à chercher nourriture, sécurité et expansion de la ruche ou du nid. En réalisant des tâches visant à remplir ces objectifs, un chaman insecte peut augmenter sa *Puissance* mais également acquérir des biens matériels.

La Vigueur des chamans insectes commence à 1D6/2 (arrondir à l'entier inférieur). Les tâches des insectes paraissent étranges et incompréhensibles aux humains. En voici quelques exemples :

- Le nid a besoin de se servir d'un quartier de la ville pendant une semaine, à compter d'une date précise. Il faut se débarrasser des habitants via corruption ou extorsion, voire les capturer et les faire "fusionner".
- Dans le cadre de l'invocation d'une reine ou mère, il faut trouver le corps d'accueil idéal.
- Il faut distribuer une série d'articles sur les réseaux de diffusion, et ainsi lancer de sévères accusations contre

un policlub, une corporation ou quelque autre groupe qui menace le nid. Si quelqu'un réfute les articles, la tâche échoue.

- Il faut dérober un assortiment d'antiquités du néolithique dans plusieurs collections (publiques et privées). Elles serviront de matériaux bruts dans la préparation d'un enchantement unique.
- Il faut monter une histoire créée de toutes pièces pour expliquer l'absence et/ou le retour d'un hôte qui constituera une bonne "fusion" (voir ci-dessous).

FORMES INSECTES

Les esprits insectes éprouvent des difficultés à exister en ce monde sous leur forme naturelle. La plupart ont besoin d'un corps d'accueil pour s'ancrer sur le plan matériel. Seuls les plus puissants peuvent transcender ce besoin de corps d'accueil et exister en ce monde sous leur forme naturelle.

En plus des différentes catégories d'insectes, on peut classer ces esprits en deux formes: la forme charnelle et la forme véritable.

Forme véritable des esprits insectes

Les insectes de forme véritable sont de vrais esprits et se conforment donc aux règles habituelles. Ils ressemblent à l'insecte en question, mais de la taille d'un homme et à l'apparence parfaite.

Un esprit de forme véritable à la faculté d'opérer dans l'espace astral sous forme astrale et de se matérialiser dans le monde matériel à l'instar de tout esprit. Les insectes dotés d'ailes sont capables de voler sous forme matérielle, et tous les esprits insectes peuvent ramper sur les surfaces verticales (comme le flanc d'un immeuble) quand ils sont matérialisés.

Tous les esprits insectes de forme véritable ont un attribut *Puissance* et présentent une vulnérabilité aux insecticides (voir page 262 de SR3). Les esprits insectes de forme véritable peuvent être bannis, mais on considère alors que leur *Puissance* est doublée.

Ouvriers et soldats peuvent être de forme véritable.

Les reines et mères (voir page 130) se manifestent toujours sous leur forme véritable (à l'exception des mantes, voir page 131). Les reines et mères sont des versions de la forme d'insecte plus grandes que les humains. En général, elles mesurent entre 4 et 6 mètres de long.

Forme charnelle des esprits insectes

Un esprit insecte de forme charnelle ressemble à un croisement bizarre entre le corps d'accueil et la forme naturelle de l'esprit. Pour ce qui concerne les caractéristiques, reportez-vous à la table de transformation. La volonté de l'esprit insecte consomme toujours celle du corps d'accueil originel. Tous les esprits de forme charnelle sont des créatures duales qui disposent d'un attribut *Puissance*. Contrairement aux esprits de forme véritable, les esprits de forme charnelle ne peuvent être bannis.

Ouvrier de forme charnelle: Les attributs physiques d'un ouvrier de forme charnelle sont de 1 point inférieurs à ceux du corps d'accueil. Ses attributs mentaux sont égaux à sa *Puissance*.

Les ouvriers de forme charnelle ont le pouvoir Compétence (voir *Pouvoirs des esprits insectes*, page 132) et la faiblesse Sens Réduit (Vue). Ils n'affichent pas de vulnérabilité aux insecticides.

Soldat de forme charnelle: Les attributs mentaux d'un soldat de forme charnelle sont égaux à la *Puissance* de l'esprit. Ses attributs physiques sont égaux à ceux du corps d'accueil plus la *Puissance* de l'esprit.

Les soldats de forme charnelle n'affichent de vulnérabilité aux insecticides. Ils n'ont pas d'armure naturelle, mais il leur est possible d'en porter une fabriquée. Les esprits de forme charnelle solitaires, mâles comme femelles, sont considérés comme des soldats.

INVOCATION DES ESPRITS INSECTES

Les chamans insectes peuvent invoquer des esprits insectes dans n'importe quel domaine. Pour invoquer un ouvrier ou un soldat, le meneur de jeu utilise la procédure d'invocation que l'on trouve à la page 183 de SR3. Pour invoquer une reine ou une mère, le chaman insecte doit être un initié qui connaît la technique métamagique de Conjuration. Utilisez les règles qui suivent et celles qui régissent l'invocation d'un esprit de forme majeure (voir page 106).

Quand on l'invoque, l'esprit insecte doit couver dans un corps d'accueil. Ce corps est généralement celui d'un métahumain. Parfois, il s'agit de celui d'un animal ou d'une métacréature. Durant un nombre de semaines égal à la *Puissance* de l'esprit survient une transformation. Plus la différence est grande entre la Volonté de l'hôte et la *Puissance* de l'esprit, plus réussie est la transformation.

TABLE DE TRANSFORMATION

Succès nets de l'hôte

0 ou moins
1-2

3

4

5+

Résultat

Le corps d'accueil est détruit et un esprit de forme véritable en émerge.
Le corps d'accueil se transforme en une version à taille humaine de l'insecte. Cela inclut des changements d'apparence, de poids, de membres, etc. Une forme charnelle est créée.
Le corps d'accueil acquiert des caractéristiques d'insecte, dont une armure chitineuse, des yeux à multiples facettes, des membres supplémentaires atrophiés, etc. Une forme charnelle est créée.
Le corps d'accueil n'acquiert que 1 caractéristique de l'insecte. Une forme charnelle est créée.
Une bonne "fusion" en résulte. Le corps d'accueil conserve son apparence habituelle et obtient le pouvoir de Dissimulation d'Aura (page 116). Toutefois, il ne s'agit pas d'un esprit libre et il reste sous le contrôle de la reine ou du chaman. Techniquement, c'est une forme charnelle. Cependant, l'esprit a accès aux souvenirs de l'hôte et peut l'imiter. Si cette faculté se manifeste dans un corps d'accueil occupé par un ouvrier, elle ne servira certainement pas à grand-chose.

Pour déterminer l'importance de la transformation, effectuez un test d'opposition entre la Volonté du corps d'accueil et la Puissance de l'esprit. Si une reine ou une mère a participé à l'invocation de l'esprit, ajoutez +2 au seuil de réussite du corps d'accueil. Reportez-vous ensuite à la table de transformation.

Quand on l'invoque, l'esprit de forme charnelle a une Réserve de Karma de 1, l'esprit de forme véritable de 2, et la reine ou mère de 4. Les formes charnelles donnant une bonne fusion ont une Réserve de Karma égale à la moitié de celle du corps d'accueil (arrondir à l'entier supérieur).

Une fois l'incubation initiale de l'esprit commencée, il n'y a plus aucun moyen de sauver le corps d'accueil (à la discréption du meneur de jeu bien évidemment). Si l'esprit qui s'empare de l'hôte est banni ou tué, le corps d'accueil est détruit.

ESPRITS INSECTES DE RUCHE

Les esprits insectes de ruche suivent une reine et œuvrent à la construction de la ruche. Les quatre principaux totems d'insectes de ruche sont Fourmi, Mouche, Termite et Guêpe (voir pages 136 et 137 pour les caractéristiques). Bien que tous affichent des différences, la structure de la ruche leur confère certaines similitudes. Tous œuvrent dans le sens de la croissance de la ruche et de la venue de l'esprit reine. Lorsque la reine arrive, sa sécurité devient le premier souci, car la ruche ne peut grandir que par son biais.

Les esprits insecte de ruche sont de deux types, chacun ayant deux formes. Comme son nom le laisse entendre, l'esprit ouvrier se charge des corvées de la ruche. L'esprit soldat protège la ruche et la reine. Ouvriers et soldats peuvent être de forme véritable – dotés, à l'instar des autres esprits, d'une forme physique et d'une forme astrale – ou de forme charnelle, fusionnant alors à vie avec un corps d'accueil et devenant des créatures duales, des mélanges dénaturés d'esprit et de chair.



Les esprits fourmis

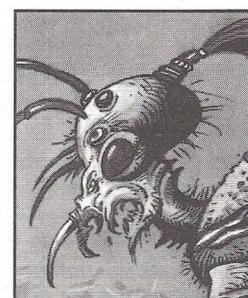
Créatures particulièrement sociables, les esprits fourmis coopèrent à merveille au sein d'une ruche. Les ruches fourmis sont composées de nombreux ouvriers et soldats, ainsi que d'une reine. L'instinct territorial des esprits fourmis crée parfois de fortes rivalités entre ruches.

Les fourmis sont des constructrices, bâtissant de complexes labyrinthes sur de nombreux niveaux sans logique apparente selon les normes humaines. Les esprits fourmis sont propres, ordonnés et calmes. Ils bâissent généralement leurs ruches sous terre, dans des zones creusées ou éprouvées.

Les esprits fourmis travaillent rarement seuls. La reine et son chaman préfèrent le plus souvent les envoyer en masse contre un objectif. Dès qu'il est nécessaire de faire montre de subtilité (encore faut-il que le chaman parvienne à convaincre la reine qu'une armée fera plus de mal que de bien), les esprits fourmis travaillent par groupes de deux à quatre individus.

Les esprits guêpes

Les esprits guêpes n'ont pas de système de castes et de multiples femelles peuvent vivre dans une même ruche. Seule la reine parvient à maturité sexuelle. Les mâles défendent âprement leur territoire et ne sont pas trop intelligents. Les femelles sont douées d'une intelligence maligne, remarquable



pour ce qui concerne la reine. Cette dernière doit pondre ses œufs dans le corps d'un hôte paralysé grâce à une toxine qu'elle sécrète, le plus souvent pendant l'invocation d'un esprit. Lorsque les œufs éclosent, les larves fusionnent avec le corps d'accueil et sont de forme charnelle ou se nourrissent du corps d'accueil et sont de forme véritable.

Les ruches guêpes sont bien plus petites que celles des autres esprits insectes mais elles entassent beaucoup plus d'esprits dans un espace plus petit. Les ruches guêpes sont construites en hauteur, à l'air libre. Les esprits guêpes préfèrent les étages supérieurs des immeubles et autres structures élevées.



Les esprits mouches

Les esprits mouches ont une sorte de ruche, mais contrairement aux fourmis et aux guêpes, ils n'ont pas de système de caste. À l'exception de la reine, tous les membres de la ruche sont des mâles. Ceux-ci servent de guerriers et d'ouvriers, mais ils font preuve de moins de talent et d'efficacité que les esprits fourmis dans ces deux rôles.

Les ruches mouches sont chaotiques, bruyantes, négligées et puissent les ordures. Les esprits mouches sont capables de construire leurs ruches n'importe où, mais ils préfèrent les bâtiments délabrés et autres endroits semblables.



Les esprits termites

Les esprits termites disposent d'un système de castes semblable à celui des fourmis, composé d'ouvriers, de soldats et d'une reine. Véritables mineurs, les ouvriers termites construisent des monticules aussi durs que du ciment. Pour ce faire, ils mélangeant du sable à leur salive pour produire un matériau à prise rapide semblable au béton.

Bien que moins territoriaux que les fourmis, les termes combattent férolement pour défendre leur domaine.

Les termes élèvent leurs ruches au-dessus du niveau du sol, le plus souvent dans des installations humaines abandonnées pour éviter qu'on ne les remarque. L'intérieur ordonné et bien tenu d'une ruche terme ressemble grandement à celui d'une ruche fourmi. Toutefois, la zone environnant la ruche montre tous les signes de la présence d'esprits termites : matériaux mis au rebut et destruction aveugles.

CONSTRUIRE LA RUCHE

Avant d'invoquer l'esprit reine, un insecte chaman peut contrôler un nombre d'ouvriers et de soldats de forme véritable égal à (Vigueur x 10). La Puissance totale maximum qu'ils peuvent avoir est égale à (Magie x Vigueur x 5). Les esprits de forme charnelle, quel que soit leur type, ne comptent pas dans ce total. Tous ces esprits sont fidèles envers le chaman et suivent ses instructions, sauf si la reine ordonne expressément de faire autrement.

À l'instar des esprits libres, les reines insectes disposent d'un indice d'Énergie Spirituelle (voir *Énergie Spirituelle*, page 114). Cela dit, tant qu'elle ne se libère pas du chaman, elle n'est pas un esprit libre. Une fois invoquée, l'esprit reine peut ajouter tout ou partie de son Énergie Spirituelle à la Vigueur du chaman. Le montant exact varie selon ses caprices. Elle ne peut utiliser l'Énergie Spirituelle donnée au chaman pour récupérer sa propre *Puissance*.

En œuvrant de concert, la reine et le chaman insecte sont capables d'invoquer chaque jour des esprits pour un nombre de points de *Puissance* total à (*Puissance* + Énergie Spirituelle) de la reine + (Magie + Vigueur) du chaman. Un esprit soldat vaut deux fois sa *Puissance* en points. Un esprit ouvrier vaut un nombre de points égal à sa *Puissance*.

Le nombre maximum d'esprits de forme véritable dans une ruche est égal à la *Puissance* de la reine fois le Charisme du chaman pour les soldats, et à la *Puissance* de la reine fois la Volonté du chaman fois 10 pour les ouvriers.

La reine et le chaman luttent en permanence pour équilibrer leurs forces. La reine exige du chaman qu'il sacrifice des points de Vigueur pour augmenter sa *Puissance* ou son Énergie Spirituelle. Le rapport est de 2 points de Vigueur par point de *Puissance* ou d'Énergie Spirituelle. Pendant ce temps, le chaman essaye d'augmenter sa Vigueur pour conserver le même nombre d'esprits insectes qu'il contrôle directement mais aussi sa *Puissance* personnelle.

ESPRITS REINES

L'esprit reine est la source de *Puissance* du chaman. Avant même d'être invoquée, elle est le focus de sa magie, un totem personnel. Une fois présente dans le monde matériel, elle perd patience sous le joug du chaman et cherche très rapidement à s'en affranchir. En plus des manières habituelles visant à se libérer, elle peut tenter de briser le contrôle comme s'il s'agissait d'un allié (voir *Les esprits alliés*, page 107), ou essayer de se libérer lorsque le chaman gagne ou perd de la Vigueur. Comme la reine et le chaman sont des personnages non joueurs, le meneur de jeu peut décider que la reine se libère lorsque cela sied à l'aventure. Un chaman insecte n'a pas à invoquer l'esprit reine, mais ses pouvoirs atteignent rapidement leurs limites sans sa présence active sur le monde matériel.

La reine œuvre pour que sa ruche soit plus forte, que son influence soit plus grande et qu'elle reste en sécurité. Il peut s'agir d'un effort direct visant à amener plus d'esprits dans notre monde, à posséder plus d'humains, à s'emparer d'un territoire, mais aussi de stratagèmes plus subtils impliquant l'utilisation de substances compulsives, d'influence politique ou de richesse.

Le chaman originel (voire un remplaçant plus compétent) sert de représentant principal de la ruche dans le monde des humains.

Un chaman insecte ne peut invoquer qu'une reine. Si elle est bannie ou détruite, toute la magie du chaman disparaît avec elle, ce qui fait du personnage un Ordinaire pour toujours. Le chaman reçoit également un nombre de points de Défauts Mentaux (voir page 22 du *SR Companion*) égal à l'Énergie Spirituelle de la reine. Si cette dernière est dissipée, le chaman perd l'usage de la Vigueur qu'elle lui fournissait via son Énergie Spirituelle (et donc les esprits insectes qu'il contrôlait grâce à cette Vigueur supplémentaire) jusqu'à ce qu'elle revienne dans le monde matériel.

Si la reine est détruite, tous ses ouvriers et soldats, qu'ils aient été invoqués par le chaman ou elle-même, sont également détruits, sauf s'ils deviennent des esprits libres (voir *Esprits insectes libres*, page 132).

Si la reine se libère, le chaman ne conserve ses pouvoirs que si elle le veut bien. Une reine ne garde généralement à ses côtés un chaman que lorsqu'elle a besoin d'aide pour invoquer davantage d'esprits insectes ou qu'elle dispose d'objectifs qu'il lui sera difficile de remplir seule. Si une reine conclut une alliance avec un chaman, ils réalisent un pacte spirituel (voir page 123).

ESPRITS INSECTES SOLITAIRES

Les esprits solitaires, ainsi appelés parce qu'ils ne disposent pas de ruche, sont souvent plus puissants et malins que leurs homologues communautaires. Certains disposent d'un nid dans lequel ils vivent, mais ils n'y sont pas étroitement liés et peuvent le quitter quand ils le souhaitent, au gré du chaman (s'il y en a un).

Les chamans insectes qui suivent un totem d'insectes solitaires se sentent obligé d'invoquer un esprit insecte femelle que l'on qualifie de mère. Contrairement aux reines, la plupart des esprits mères sont capables d'invoquer d'autres esprits mères. Ainsi, les esprits insectes solitaires sont plus à même d'assurer la pérennité du nid et ont beaucoup moins besoin de s'encombrer d'un chaman.

On classe les esprits insectes solitaires en mâles et femelles plutôt qu'en ouvriers et soldats. Calculez les attributs de forme charnelle comme s'il s'agissait de soldats pour les femelles et les mâles. Notez que tous les esprits femelles ne sont pas des mères (sauf dans le cas des cigales).

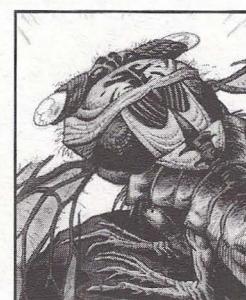
Coléoptères, cigales, lucioles, mantes et cafards sont des exemples d'esprits solitaires (reportez-vous aux pages 136 et 137 pour leurs caractéristiques).



Les esprits cafards

Les esprits cafards construisent des nids, pas parce qu'ils le doivent mais parce qu'ils aiment cela. Les esprits cafards mâles se regroupent autour de la mère qui leur a donné naissance, créant ainsi le nid. Plus d'un esprit cafard femelle peut occuper le nid (sujet aux dynamiques de groupe des mères), mais on en trouve rarement plus de trois au même endroit.

On invoque les esprits cafards comme précisé dans *Construire le nid* (voir page 132), sauf que leur temps d'incubation est de 10 jours.



Les esprits cigales

Tous les esprits cigales sont des mères et doivent être traités comme telles. Il n'existe pas de cigale femelle stérile. Les cigales mâles émettent un bourdonnement bruyant et infernal par le biais de leurs membranes abdominales, et ce pour annoncer qu'une mère ou un chaman cigale investit de nouveaux esprits cigales.

On invoque les esprits cigales, mâles et mères, comme précisé dans *Construire le nid* (page 132).

Les esprits coléoptères

Les coléoptères mâles ressemblent à des lucanes. Les femelles stériles ressemblent plus à de simples scarabées. Les coléoptères mères sont généralement le croisement des



deux. Les mâles sont ailés, pas les femelles.

Les coléoptères vivent généralement dans les alentours d'un nid supervisé par une, voire deux mères. Ils creusent le plus souvent dans les sols humides pour y construire leur nid. Les esprits coléoptères mâles, qui sont toujours des soldats, sont généralement plus agressifs que les femelles et ont tendance à chasser seuls. Ils défendent leur territoire avec acharnement et se livrent à d'inoffensifs combats avec les autres mâles auxquels ils donnent des coups d'élytre.

On invoque les esprits coléoptères comme précisé dans *Construire le nid*, page 132.



Les esprits lucioles

Les esprits lucioles ressemblent à des coléoptères au corps mou dont la partie inférieure de l'abdomen émet par intermittence une lueur jaune et verte. En général, les lucioles mâles ne luisent que lorsqu'ils sont agités ou qu'ils se trouvent à quelques dizaines de mètres d'une mère. Les lucioles femelles luisent lorsque le chaman ou la mère de leur nid investit de nouveaux esprits. De vastes groupes de mâles se rassemblent parfois dans des bâtiments ou des arbres pour se livrer à de longues séances de clignotements synchronisés.

On invoque les esprits lucioles comme précisé dans *Construire le nid* (page 132).



Les esprits mantes

Quand on parle d'esprits insectes, les humains pensent tout de suite aux esprits mantes. Le plus souvent considérées comme destructrices et malignes, les mantes diffèrent des autres esprits insectes à un égard en particulier. Alors que les autres insectes cherchent obstinément à propager leur espèce, l'un des principaux objectifs des mantes est de dévorer ses propres individus

mâles.

Remarquablement puissants, les chamans ont souvent du mal à contrôler les esprits mantes. L'esprit mante mâle, bien moins intelligent et puissant que la femelle, existe principalement pour servir cette dernière. Il n'existe quasiment pas de chamans mantes de sexe masculin. L'esprit mante femelle, plus fort et astucieux, n'apprécie guère d'être sous le contrôle d'un homme. Les chamans mantes de sexe féminin construisent une plus forte association avec les esprits mantes. Ceci dit, elles aussi risquent leur vie en traitant avec ces êtres formidables.

Le chaman mante ne peut jamais contrôler plus d'un esprit femelle et un nombre de mâles égal à sa Magie. Il invoque les esprits mantes en se conformant aux règles précisées sous *Invocation des esprits insectes*, page 128. Pour invoquer un esprit mante femelle, reportez-vous aux règles d'invocation d'une reine.

Les mantes mâles servent la femelle pendant un court laps de temps, en fait jusqu'à ce qu'elle soit prête à créer

davantage d'esprits mantes. À ce moment-là, l'esprit femelle fusionne avec l'esprit mâle, suite à quoi elle crée plus d'esprits. La fusion détruit l'esprit mâle.

L'esprit mante femelle est capable de créer de nouvelles mantes toutes les 2D6 semaines. Lorsqu'elle est prête à créer de nouveaux esprits, elle doit fusionner et dévorer au moins une mante mâle pour trouver l'énergie nécessaire à l'investiture de nouveaux esprits. Elle peut dévorer un nombre d'esprits mantes mâles dont la somme des indices de *Puissance* ne dépasse pas sa propre *Puissance* et son *Énergie Spirituelle*. Si elle dépasse ce seuil d'énergie et qu'elle ne peut donc entièrement dévorer la mante mâle en cours de fusion, ce dernier ne conserve que la *Puissance* que la femelle n'a pu dévorer. La prochaine fois que la femelle créera de nouvelles mantes, elle commencera par dévorer ce mâle. Chaque fusion et destruction prend un nombre d'heures égal à la *Puissance* de la mante mâle.

Après chaque cycle de fusion et de destruction, une femelle est capable d'investir un nombre de nouveaux esprits mantes dont la somme des indices de *Puissance* est égale à deux fois la *Puissance* engloutie. L'investiture doit se faire par le biais d'un corps d'accueil humain du même sexe que l'esprit mante créé. Investir une mante mâle coûte à la femelle 1 point de la *Puissance* disponible par point de *Puissance* donné au nouvel esprit. Investir une mante femelle coûte 2 points par point de *Puissance* du nouvel esprit. Le processus d'investiture prend 1 heure par point de *Puissance* donné au nouvel esprit. Les mantes femelles se manifestent toujours sous forme charnelle et n'affichent aucun signe de leur nature d'insecte. En outre, elles gagnent le pouvoir de Dissimulation de l'Aura (page 116) et les souvenirs de leur hôte, qu'elles sont capables d'imiter. Les mantes mâles prennent toujours une forme véritable. Malgré leurs différences de formes, une femelle mante peut toujours fusionner avec et dévorer un mâle. Tant qu'un chaman le contrôle, un esprit mante femelle ne peut produire d'autres femelles, sauf s'il le lui permet.

À la place des mâles, les femelles mantes peuvent aussi dévorer d'autres esprits insectes, utilisant alors leur *Puissance* pour se propager.

Les mantes ont tendance à vivre parmi l'humanité, l'intégrant autant que le leur permet leur curieuse nature.



Les esprits moustiques

Les moustiques comptent parmi les esprits insectes les plus craints car les femelles sont capables de sucer le sang des créatures à sang chaud. Ils se nourrissent généralement sur une proie soumise ou endormie, suçant son sang jusqu'à ce qu'elle meure. Les moustiques mâles sont plutôt bénins (si l'on peut s'exprimer ainsi) et protègent en fait le moustique mère pendant que les femelles vont chasser pour le nourrir.

Pour sucer le sang d'une victime, le moustique doit d'abord réussir une attaque, infligeant au passage des dégâts normaux, pour "percer" la cible. Lors de son action suivante, le maître de jeu effectue pour le moustique un test d'opposition en utilisant sa *Puissance* contre la Constitution non augmentée de la cible. Chaque succès inflige à la cible une case de dégâts, ce qui simule la perte de sang. Le moustique continue alors de sucer sa victime jusqu'à ce qu'elle meurt et ne peut rien faire d'autre. La cible peut se dégager en remportant un test de Force en opposition contre le moustique.

Les "cocons" de moustique doivent être déposés en eaux calmes. On les invoque comme précisé dans *Construire le nid* (voir ci-dessous), sauf que leur temps d'incubation est de 10 jours.

CONSTRUIRE LE NID

À l'exception des mantes (page précédente), un chaman insecte qui sert un totem insecte solitaire invoque des esprits mâles et femelles en se conformant aux règles que l'on trouve sous *Invocation des esprits insectes*, page 128.

Le chaman peut contrôler au maximum un nombre d'esprits des deux sexes égal à (*Magie + Volonté*) x Vigueur. Une fois qu'il atteint ce nombre, il ne peut pas invoquer davantage d'esprits sans l'aide d'une mère. Par l'intermédiaire de cette dernière, on peut donner naissance à un nombre illimité d'esprits.

Il est plus difficile d'invoquer un esprit mère qu'un mâle ou une femelle. L'invocation se déroule conformément aux règles habituelles traitant des esprits insectes (page 128), le temps d'investiture s'élevant à 10 jours. Pour calculer le drain, ajoutez 50% (arrondir à l'entier supérieur) à la *Puissance* de la mère. Par exemple, un esprit mère d'une *Puissance* de 5 aura une *Puissance* effective de 8 pour ce qui concerne le test de Résistance au drain. À l'instar des reines, un esprit mère a un indice d'Énergie Spirituelle (voir page 114). En revanche, il ne dispose pas d'autre pouvoir d'esprit libre tant qu'il n'acquiert pas sa liberté. Les esprits mères se manifestent toujours sous forme véritable.

Chaque jour, une mère peut créer des esprits mâles et femelles en investissant de *Puissance* des corps d'accueil, pour une *Puissance* totale maximale égale à sa *Puissance* plus son Énergie Spirituelle. La *Puissance* maximale qu'une mère peut investir en un seul esprit est égale à sa propre *Puissance*.

Une mère peut produire une autre mère en un nombre de jours égal à deux fois la *Puissance* de la "porteuse". Cela donne une mère disposant de la même *Puissance* que la première. Un esprit mère ne peut créer ainsi d'autres esprits mères que si le chaman l'y autorise ou s'il s'agit d'un esprit libre. Lorsqu'une mère produit une autre mère, il lui est impossible de créer d'autres esprits. Une mère produite par un esprit libre est, elle aussi, un esprit libre.

ESPRITS INSECTES LIBRES

Normalement, les reines sont les seuls esprits insectes de la ruche qui deviennent des esprits libres. Les autres insectes sont trop dépendants vis-à-vis de la ruche et meurent lorsque la reine est tuée. Parfois, des circonstances inhabituelles font qu'un esprit insecte devient un esprit libre à la mort de sa reine. C'est souvent le cas des bonnes "fusions", qui conduisent les esprits insectes qui à prendre l'apparence et les souvenirs de leur hôte. Sans doute l'apparence et les souvenirs humains confèrent-ils à l'esprit l'individualité qui manque au reste de la ruche.

Les esprits solitaires, habitués à plus d'autonomie, ont plus de chances de devenir des esprits libres. C'est surtout le cas des mères. Au meneur de jeu de déterminer si un esprit insecte donné devient un esprit libre, en gardant à l'esprit que de tels cas restent rares. De même, il peut effectuer un test de *Puissance* pour le compte de chaque esprit quand sa reine ou mère meurt. Le seuil de réussite est alors égal à deux fois la *Puissance* de la reine ou de la mère plus son Énergie Spirituelle. Pour les bonnes fusions, le seuil de réussite est égal à la *Puissance* plus l'Énergie Spirituelle de la reine ou de la mère. Les esprits qui remportent ce test sont libres.

Si un esprit insecte se libère, il gagne sur-le-champ 1D3 pouvoirs et 1 point d'Énergie Spirituelle. Il n'est plus lié à une

reine ou à un chaman insecte et est libre d'agir à sa guise. Les esprits insectes libres conservent tous leurs autres pouvoirs, gagnant de l'Énergie Spirituelle et des pouvoirs comme tous les autres esprits libres (page 114). Toutefois, il leur est impossible d'invoquer ou de produire d'autres esprits insectes comme le fait une reine.

Nombre d'esprit, insectes gagnent la faculté de se nourrir des autres esprits quand ils se libèrent. Traitez ce phénomène comme s'il s'agissait du pouvoir Drain d'Essence (page 9 de *Les métacréatures*). En revanche, il ne fonctionne que contre les esprits. Pour chaque tranche de 4 points de *Puissance* drainés à une cible, un esprit insecte libre doté de ce pouvoir gagne 1 point de Karma.

Un esprit insecte libre peut être un escroc, une ombre ou un prédateur. Comme le terme le suggère, les prédateurs se nourrissent des autres esprits et n'existent que dans le seul but de dominer via la destruction.

Comme le plan d'origine des esprits insectes est un lieu inconnu, seuls les chamans insectes peuvent entreprendre une quête astrale visant à déterminer le nom véritable d'un esprit insecte libre. Les autres qui s'y frottent meurent ou deviennent fous.

POUVOIRS DES ESPRITS INSECTES

Les esprits insectes disposent de certains pouvoirs particuliers, généralement associés à leur reine ou mère. Ceux de forme véritable disposent également des pouvoirs spirituels classiques décrits dans les règles de base de *Shadowrun*.

Compétence

Type: M • Action: Complex • Portée: Soi-même • Durée: Toujours

Quand on l'invoque, un ouvrier peut disposer de Construction/Réparation ou de toute autre compétence non magique, au choix du conjurateur. Il utilise cette compétence avec un indice égal à sa *Puissance*.

Compulsion

Type: P • Action: Complex • Portée: LDV • Durée: Maintenue

Une reine ou mère est capable d'émettre tout un assortiment de phéromones qui engendrent d'envahissants compulsions chez les humains. Elle affecte quiconque sent les essences, efficaces jusqu'à une distance égale à sa *Puissance* en mètres. Elle peut aussi sécréter les phéromones sous une forme que l'on peut mélanger à de la nourriture ou boisson, utiliser comme une drogue ou marier à d'autres substances.

Effectuez un test d'opposition entre la *Puissance* de la reine ou mère et la Volonté de la cible. Chaque succès net obtenu permet à la reine ou mère de prendre le contrôle d'une action de la cible. L'esprit doit exercer son contrôle de la cible dès qu'il emploie le pouvoir de Compulsion ; il ne peut forcer les actions futures de la cible.

Conjuration

Type: M • Action: Complex exclusive • Portée: Spéciale • Durée: Permanente

Les reines et mères utilisent ce pouvoir pour amener d'autres esprits insectes dans le monde matériel. Appliquez les règles précisées dans ce chapitre.

Contrôle Animalier (Insectes)

Type: M • Action: Complex • Portée: LDV • Durée: Maintenue

Une reine ou mère peut envoyer des nuées d'insectes normaux de son type pour rassembler des informations (via leurs sens), attaquer en masse (mortel dans le cas de guêpes), etc.

Dissimulation de l'Aura

Type: M • Action: Automatique ou Simple • Portée: Soi-même • Durée: Toujours

Ce pouvoir est le même que celui de Dissimulation de l'Aura des esprits libres (voir page 116). Toutefois, comme l'esprit insecte n'a pas d'Énergie Spirituelle, utilisez celle de la reine ou de la mère dans le cadre du test. Si on ne l'a pas encore invoquée, utilisez le grade du chaman insecte qui a conjuré l'esprit.

Partage Spirituel

Type: M • Action: Automatique • Portée: Spéciale • Durée: Toujours

Tous les esprits qui sont sous le contrôle de la reine ou mère et qui disposent de ce pouvoir partagent un lien télépathique constant. N'importe lequel de ses sujets peut lui envoyer un message télépathique via une action libre et elle est capable d'en faire de même en retour. Grâce à ce lien, et en entreprenant une action libre, peut aussi voir et entendre tout ce qu'ils ressentent. Mais elle ne peut ainsi se servir que d'un sujet à la fois.

Ce lien ne relie que la reine ou mère et ses sujets. Pour qu'un sujet communique avec un autre sujet, il lui faut passer par la reine, et rares sont ceux qui pensent qu'un tel message vaut son éventuel mécontentement.

MAGIE DU SANG

La magie du sang est pratiquée par les initiés de plusieurs traditions magiques, dont le vaudou, la voie aztèque ainsi que diverses sectes de druides et de magiciens de la nature. On dit aussi que certaines sociétés secrètes magiques, comme la Loge Noire et l'Ordo Maximus, la pratiquent. Les plus célèbres disciples de cette magie sont les mages du sang aztlans, une secte qui suit les préceptes d'une tradition magique qui remonte à leurs ancêtres méso-américains.

En raison de la nature meurtrière des sacrifices, elle est illégale dans la plupart des nations. Cela inclut tous les pays de l'Amérique du Nord hormis l'Aztlan, où certains initiés de groupes bénéficiant d'une autorisation (c'est-à-dire approuvés par Aztechnology) ont le droit de la pratiquer. Dans son testament, le dragon Dunkelzahn mit une prime de 1 000 000 de nuyens sur la tête des utilisateurs de la magie du sang. La Draco Foundation soutient activement cette prime (voir page 27 de *Portfolio of a dragon*).

GEAS SACRIFICIEL

On ne peut apprendre le geas sacrificiel sans l'aide d'un groupe qui en connaît déjà la technique. Le geas sacrificiel exige du personnage qu'il tue un être doué de sensations toutes les 24 heures pour conserver l'usage de sa magie, sans quoi le geas est enfreint. Le personnage doit être en contact physique avec la victime. Ainsi, le meurtre doit être réalisé à mains nues ou avec une arme de mêlée (poignard, épée, gourdin, etc.). Tuer en usant de sorts ou d'armes à distance ne remplit pas les conditions de ce geas.

**MÉTAMAGIE DU SACRIFICE**

Il est impossible d'apprendre Sacrifice sans l'aide d'un groupe qui en connaît déjà la technique. On ne peut pas non plus l'apprendre par le biais d'un initié autodidacte. Certaines menaces magiques apprennent Sacrifice lors d'une quête astrale ou grâce à un esprit, mais les personnages joueurs ne peuvent emprunter une telle voie sans perdre leur santé d'esprit.

Un initié utilisant Sacrifice peut réduire le drain de tout test de compétence magique en se servant de l'énergie vitale d'un "donneur", qu'il soit de volontaire ou non.

Pour user de Sacrifice, l'initié inflige une blessure physique au donneur, qui doit se situer à portée de main. À des fins purement symboliques, l'initié doit infliger ces dégâts à l'aide d'une arme de mêlée et faire couler le sang. Le donneur doit de son côté être attaché ou incapable de résister. Le test de Combat de Mêlée de l'initié s'effectue contre un seuil de réussite de 2. Cela fait partie intégrante de l'action complexe requise pour lancer le sort. L'initié peut choisir de ne pas utiliser tous ses succès pour infliger moins de dégâts. Le test de Résistance aux Dégâts du donneur est normal si ce n'est qu'il est interdit de se servir des dés de sa Réserve de Combat.

Le sort est lancé en même temps qu'on inflige la blessure. Chaque case de dégâts physiques infligés au donneur réduit la Puissance effective du sort pour ce qui concerne le drain. En revanche, elle reste la même pour les tests de Sorcellerie et de Résistance aux Sorts. Par exemple, 4 cases de dégâts physiques permettront au lanceur de résister au drain d'un sort de Puissance 9 comme s'il n'était que de Puissance 5. Si les dégâts tuent le donneur, la Puissance effective du sort est réduite en plus d'un nombre de points égal à la moitié de l'Essence du donneur (arrondir à l'entier inférieur).

Seules des créatures douées de sensations peuvent servir de donneurs. Les plus courantes sont les humains et les métahumains, ainsi que certaines métacréatures jugées acceptables par le meneur de jeu (sasquatches

et dragons en font sûrement partie). Les esprits ne peuvent être des donneurs, sauf s'ils occupent un être vivant, comme un allié habitant une forme animale.

Un initié peut aussi agir au titre de donneur, s'infligeant des dégâts physiques et puisant sa propre énergie vitale pour réduire le drain de ses sorts. Partez du principe qu'un personnage peut s'infliger le niveau de dégâts physiques de son choix.

Nombre d'érudits magiques croient que le sacrifice (technique comme geas) est particulièrement dangereux et entraîne toujours des conséquences graves.

Les personnages qui connaissent la métamagie du Sacrifice sont également capables d'invoquer des esprits du sang (voir page suivante).

ESPRITS DU SANG

Seuls les initiés qui connaissent la technique métamagique Sacrifice sont capables d'invoquer les esprits du sang.



C'est principalement le cas des magiciens d'Aztlan et – plus rarement – celui des magiciens d'autres traditions. On invoque un tel esprit grâce au sang d'une créature sacrifiée. D'ailleurs, la *Puissance* de l'esprit dépend de la nature de cette créature (reportez-vous à la table des esprits du sang). En raison du sacrifice de sang, l'invocation de tels esprits est illégale dans la plupart des pays du Sixième Monde. Les esprits du sang sont connus pour leur dangerosité. En effet, il est difficile de les contrôler et ils s'en prennent toujours à leur invocateur quand ils se libèrent.

Invoquer les esprits du sang

Invoquer un esprit du sang exige un nombre d'heures égal à la *Puissance* souhaitée. Au terme du rituel, la victime est sacrifiée. Il faut qu'elle meure pour qu'il fonctionne. Le test d'Invocation s'effectue contre la *Puissance* désirée de l'esprit. Chaque succès correspond à un service que l'esprit devra rendre. Les esprits du sang sont liés et contrôlés de la même manière que les élémentaires et ils peuvent aussi rendre des services à distance (page 186 de SR3). L'invocateur résiste ensuite normalement au drain (page 161 de SR3).

Les sacrifices d'animaux Éveillés ajoutent +1 à la *Puissance* maximale (par exemple, un rat du diable permettra d'invoquer un esprit du sang de *Puissance* 2). Si le sacrifié est un initié ou une créature Éveillée équivalente (comme un dragon), l'invocateur peut user de Conjuration (page 75) et appeler un esprit de forme majeure (page 106).

L'esprit apparaît sous forme physique comme un nuage de brume rouge sang ou un humanoïde de même couleur, doté de griffes, d'ailes et d'un bec crochu. Il doit rester dans un rayon de *Puissance* x 100 mètres d'êtres doués de sensations et ne peut donc s'aventurer au-delà. Les esprits du sang se servent du pouvoir Drain d'Essence pour régénérer celle qu'ils perdent. Ils ne peuvent drainer plus d'Essence supplémentaire qu'ils n'ont de *Puissance*. Si un esprit du sang se révèle incapable de drainer de l'Essence pour se régénérer, il s'en prend à son invocateur.

Les esprits du sang peuvent devenir des esprits libres (page 113). Un esprit du sang libre est une entité terrifiante. Il doit toujours se nourrir d'Essence pour survivre mais ne perd plus que 1 point par semaine et non 1 point par jour. On a déjà vu des esprits du sang libres conclure des pactes spirituels avec des menaces magiques (voir *Pacte spirituel*, page 123).

Esprit du sang

Co	Ra	F	Ch	V	I	E	Ré
P + 1	(P + 2) x 3	P - 2	P	P	P	P/A	P + 1

INIT: (P + 1) + 10 + 1D6, Astrale (P + 1) + 20 + 1D6

Attaque : Force (M)

Pouvoirs: Drain d'Essence, Engloutissement, Garde, Matérialisation, Peur, Souffle Nocif

Faiblesses: Perte d'Essence (1 point par jour)

LES CORROMPUX

Les chamans ne sont pas les seuls magiciens attirés par les formes de magie étranges et dénaturées. D'autre le sont par à la menace de la corruption. En bien des façons, les corrompus sont pires que les chamans toxiques ou insectes. Ces derniers sont victimes du destin si l'on peut dire, alors que les

TABLE DES ESPRITS DU SANG

Sacrifice	Puissance maximale
Animal de petite taille (chat, rat)	1
Animal de taille moyenne (chien, ocelot)	2
Animal de grande taille (jaguar, cheval)	3
Ordinaire doué de sensations	Essence
Éveillé doué de sensations	Magie

corrompus choisissent sciemment leur voie. Ces magiciens abordent la plus profonde et terrifiante facette de la nature humaine, comme la misère, la mort et le désespoir, car cela leur confère de grands pouvoirs. Les corrompus n'y parviennent pas toujours seuls. Parfois, ils bénéficient de l'aide d'esprits aussi pervertis qu'eux, les tentateurs, qui offrent aux magiciens des pouvoirs qu'ils n'auraient pu imaginer dans leurs rêves les plus fous.

Pour acquérir de la Vigueur, le magicien corrompu doit causer de la misère et de la souffrance humaines desquelles il va se sustenter. Chaque magicien corrompu crée son propre style de ravages. Certains sont de déments tueurs en série, qui réalisent des rituels ésotériques quand ils assassinent. D'autres sont des marchands de vices qui jouissent de la lente destruction de l'humanité par le biais de drogues, puces et poisons dont ils font le trafic. Certains corrompus disposent de sectes profondément dévouées, qui tirent plaisir de l'anéantissement de l'esprit humain, alors que d'autres œuvrent pour mener l'innocent à la tentation. Pour chaque misère et vice humains, il existe un corrompu qui voit cela comme une œuvre d'art. En parvenant aux fins de leurs machinations, les corrompus gagnent de la vigueur et de la *Puissance*.

Les corrompus agissent dans le secret mais plus leurs atrocités sont grandes, plus ils ont de Vigueur et prennent le risque de dévoiler leur véritable nature. Ils œuvrent donc constamment pour trouver le juste équilibre entre besoin de se dissimuler aux yeux des autorités et désir d'acquérir davantage de pouvoir. Nombre de corrompus ne se construisent pas véritablement de vie pour mieux dissimuler leurs activités. Quelle que soit son apparence ou sa santé mentale, le magicien corrompu souffre d'une profonde maladie de l'esprit qui le classe dans la catégorie des sociopathes, voire des psychopathes. Ce pourra être un fou furieux ou un paisible et modeste professionnel, il n'en restera pas moins en contact avec des pouvoirs que nul magicien normal n'oserait manipuler.

Les ombres (page 114) peuvent conclure un pacte symbiotique avec les magiciens corrompus, comme décrit sous *Pacte spirituel*, page 123.

Vigueur des corrompus

Les corrompus commencent avec une Vigueur de 1D6/2 (arrondir à l'entier inférieur). Les tâches visant à l'augmenter varient d'un magicien corrompu à un autre mais voici quelques exemples :

- Tuer un certain nombre de victimes d'une manière rituelle précise lors d'un alignement céleste particulier ou quelques autres événements de bon augure.
- Corrompre un innocent pour qu'il commette un crime ou un acte contre nature.
- Adonner un certain nombre de personnes à un vice particulièrement dangereux ou dégradant.
- Détruire un symbole d'espoir, de réussite ou de bonheur pour une, voire plusieurs personnes.

VAUDOU PETRO

Bien que les disciples du vaudou (page 19) soient des chamans, leur tradition est semblable à celle des corrompus. Le vaudou est né dans le creuset de l'esclavage et de l'oppression. Le vaudou Petro se nourrit de la vengeance et de la

haine transmises par cet héritage. Un houngan qui pratique le vaudou Petro fait appel aux aspects les plus terrible et les plus haineux des loa pour exiger vengeance de ceux qui font montre d'injustice, agissant un peu comme les chamans toxiques vengeurs (page 124). Un houngan Petro augmente son indice de Vigueur en entreprenant des actions qui conviennent à ses objectifs pervertis.

Le panthéon Petro est semblable à celui des loa décrit aux pages 103 et 104, même si les noms diffèrent souvent. Ghede, par exemple, est le Baron Samedi, le loa des cimetières, des zombies et de la magie noire. Au sein du Petro, Legba est connu sous le nom de Croisement, le patron des démons et des pouvoirs de la nuit. Erzulie, connue sous le nom de Ge Rouge ("des Yeux Rouges"), est l'incarnation de la femme vengeresse méprisée, etc. Les esprits loa invoqués par les houngans Petro ont les mêmes talents que les esprits loa normaux.

Les houngans Petro font généralement preuve de talent pour contrôler les zombies. À un même moment, ils peuvent en contrôler un nombre égal à (Charisme + Vigueur) x 2.

LA TRADITION DE LA PERVERSION

Les adeptes se concentrent sur leur être pour y puiser la magie. En se livrant à l'introspection, certains ne voient en eux que rage, haine et désespoir, d'autres qu'indifférence froide et inhumaine à l'encontre de la vie. Ces âmes misérables deviennent souvent les disciples de la tradition de la perversion. Pour alimenter leur magie, les pervertis puisent les plus terrifiantes émotions des profondeurs de leur esprit, se modelant en des armes vivantes, des prédateurs qui font de leurs proies autrui. À l'instar de toutes les menaces magiques, les adeptes qui suivent la tradition de la perversion gagnent de la Vigueur. Elle leur offre des points de Pouvoir supplémentaires qu'ils peu-



vent dépenser comme l'exige leur voie personnelle. Les pertes de Vigueur ôtent ces pouvoirs supplémentaires comme d'habitude. Au fil du temps, un perverti est capable de manifester des pouvoirs considérables.

Les disciples de la tradition de la perversion sont également connus pour afficher de véritables changements physiques alors que grandit leur Vigueur. Nombre deviennent plus sauvages et bestiaux, acquérant des griffes, de la fourrure et des dents pointues, ou une peau écailleuse et des pupilles de serpent. D'autres sont pervertis et hideux, ou frappés du sceau d'une beauté froide et inhumaine. Il n'existe pas de schéma précis de ces changements, mais ils se manifestent généralement avec l'apparition de nouveaux pouvoirs. Un gain de Vigueur pourra offrir une peau écailleuse qui confère une armure mystique, ou d'étranges yeux qui améliorent considérablement la vision.

Les pervertis peuvent conclure des pactes avec les ombres de la même façon que les corrompus (voir *Pacte spirituel*, page 123).

VIGUEUR DES PERVERTIS

Les pervertis commencent avec une Vigueur de 1D6/2 (arrondir à l'entier inférieur). Les tâches visant à l'augmenter incluent :

- Suivre et tuer un certain type de victime de manière à ce que cela relève du défi pour le chasseur et crée un maximum de peur en la victime.
- Défaire un certain type d'adversaire en combat à mort.
- Prouver très clairement la supériorité de l'adepte dans un champ de compétence précis, comme dérober un objet bien gardé ou tuer un individu particulièrement protégé.
- Emporter la domination d'un groupe de disciples en démontrant sa force, son talent et son ingéniosité.

TABLE DES ESPRITS INSECTES

Cafard	Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré	Attaques
	P + 2/P + 1	(P + 4) x 4	P + 2	P	P	P	P/A	P x 2	(F)M
INIT: Réaction + 10 + 1D6, Réaction Astrale + 20 + 1D6									
Pouvoirs: Sens Accru (Odorat), Venin									
Faiblesses: Sens Réduit (Vue), Vulnérabilité (Insecticides)									
Mâle	P + 3/P + 2	(P + 3) x 4	P + 1	P	P	P	P/A	P x 2	(F)G
INIT: Réaction + 10 + 1D6, Réaction Astrale + 20 + 1D6									
Pouvoirs: Compulsion, Conjuration, Contrôle Animalier (Cafards), Matérialisation, Partage Spirituel, Peur, Sens Accru (Odorat), Venin									
Faiblesses: Sens Réduit (Vue), Vulnérabilité (Insecticides)									
Cigale	Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré	Attaques
Mâle	P + 2/P - 2	(P + 1) x 4	P + 3	P	P	P	P/A	P	(F)L
INIT: Réaction + 10 + 1D6, Réaction Astrale + 20 + 1D6									
Pouvoirs: Matérialisation, Sens Accru (Odorat)									
Faiblesses: Sens Réduit (Vue), Vulnérabilité (Insecticides)									
Mère	P + 3/P	(P + 2) x 4	P + 2	P	P	P	P/A	P x 2	(F)G
INIT: Réaction + 10 + 1D6, Réaction Astrale + 20 + 1D6									
Pouvoirs: Compulsion, Conjuration, Contrôle Animalier (Cigales), Matérialisation, Partage Spirituel, Peur, Sens Accru (Odorat), Venin									
Faiblesses: Sens Réduit (Vue), Vulnérabilité (Insecticides)									
Coléoptère	Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré	Attaques
Mâle	P + 3/P x 2	(P + 1) x 4	P + 6	P	P	P	P/A	P x 2	(F)G
INIT: Réaction + 10 + 1D6, Réaction Astrale + 20 + 1D6									
Pouvoirs: Matérialisation, Sens Accru (Odorat)									
Faiblesses: Sens Réduit (Vue), Vulnérabilité (Insecticides)									
Femelle	P + 2/P	(P + 2) x 3	P + 2	P	P	P	P/A	P x 2	(F)M
INIT: Réaction + 10 + 1D6, Réaction Astrale + 20 + 1D6									
Pouvoirs: Matérialisation, Sens Accru (Odorat)									
Faiblesses: Sens Réduit (Vue), Vulnérabilité (Insecticides)									
Mère	P + 2/P x 2	(P + 2) x 4	P + 4	P	P	P	P/A	P x 3	(F)G
INIT: Réaction + 10 + 1D6, Réaction Astrale + 20 + 1D6									
Pouvoirs: Compulsion, Conjuration, Contrôle Animalier (Coléoptères), Matérialisation, Peur, Sens Accru (Odorat), Toucher Paralysant, Venin									
Faiblesses: Sens Réduit (Vue), Vulnérabilité (Insecticides)									
Fourmi	Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré	Attaques
Soldat	P + 1/P	(P + 4) x 4	P + 4	P	P	P	P/A	P x 2	(F)M
INIT: Réaction + 10 + 1D6, Réaction Astrale + 20 + 1D6									
Pouvoirs: Matérialisation, Sens Accru (Odorat), Toucher Paralysant, Venin									
Faiblesses: Sens Réduit (Vue), Vulnérabilité (Insecticides)									
Ouvrière	P - 2/P - 3	P x 3	P + 2	P	P	P	P/A	P	(F)M
INIT: Réaction + 10 + 1D6, Astrale Réaction + 20 + 1D6									
Pouvoirs: Compétence, Matérialisation, Sens Accru (Odorat)									
Faiblesses: Sens Réduit (Vue), Vulnérabilité (Insecticides)									
Reine	P + 5/P	(P + 6) x 5	P + 6	P	P	P	P/A	P x 3	(F)M
INIT: Réaction + 10 + 1D6, Réaction Astrale + 20 + 1D6									
Pouvoirs: Compulsion, Conjuration, Contrôle Animalier (Fourmis), Matérialisation, Partage Spirituel, Peur, Toucher Paralysant, Sens Accrus (Odorat), Venin									
Faiblesses: Sens Réduit (Vue), Vulnérabilité (Insecticides)									
Guêpe	Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré	Attaques
Mâle	P/P - 1	(P + 4) x 4	P + 3	P	P	P	P/A	P x 2	(F)M
INIT: Réaction + 10 + 1D6, Réaction Astrale + 20 + 1D6									
Pouvoirs: Sens Accru (Odorat), Toucher Paralysant, Venin									
Faiblesses: Sens Réduit (Vue), Vulnérabilité (Insecticides)									
Femelle	P + 1/P - 1	(P + 4) x 4	P + 4	P	P	P	P/A	P x 2	(F)M
INIT: Réaction + 10 + 1D6, Réaction Astrale + 20 + 1D6									
Pouvoirs: Sens Accru (Odorat), Toucher Paralysant, Venin									
Faiblesses: Sens Réduit (Vue), Vulnérabilité (Insecticides)									
Reine	P + 4/P	(P + 5) x 5	P + 5	P	P	P	P/A	P x 3	(F)G
INIT: Réaction + 10 + 1D6, Réaction Astrale + 20 + 1D6									

Pouvoirs: Compulsion, Conjuration, Contrôle Animalier (Guêpes), Matérialisation, Partage Spirituel, Peur, Sens Accru (Odorat), Toucher Paralysant, Venin
Faiblesses: Sens Réduit (Vue), Vulnérabilité (Insecticides)

Luciole	Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré	Attaques
Mâle/Femelle	P/P - 2	(P + 1) x 4	P + 1	P	P	P	P/A	P x 2	(F)L

INIT : Réaction + 10 + 1D6, Réaction Astrale + 20 + 1D6

Pouvoirs : Matérialisation, Sens Accru (Odorat)

Faiblesses : Sens Réduit (Vue), Vulnérabilité (Insecticides)

Mère	P + 1/P	(P + 2) x 4	P + 1	P	P	P	P/A	P x 2	(F)M
------	---------	-------------	-------	---	---	---	-----	-------	------

INIT : Réaction + 10 + 1D6, Réaction Astrale + 20 + 1D6

Pouvoirs : Compulsion, Conjuration, Contrôle Animalier (Lucioles), Matérialisation, Partage Spirituel, Peur, Sens Accru (Odorat), Venin

Faiblesses : Sens Réduit (Vue), Vulnérabilité (Insecticides)

Mante	Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré	Attaques
Mâle	P + 2/P + 1	(P + 5) x 4	P + 3	P	P	P	P/A	P x 3	(F)M

INIT : Réaction + 10 + 1D6, Réaction Astrale + 20 + 1D6

Pouvoirs : Sens Accru (Odorat), Venin

Faiblesses : Sens Réduit (Vue), Vulnérabilité (Insecticides)

Femelle	H* + P/P	(H* + P) x 4	H* + P	P	P	P	P/Z	*	(F)G
---------	----------	--------------	--------	---	---	---	-----	---	------

INIT : Réaction + 10 + 1D6, Réaction Astrale + 20 + 1D6

Pouvoirs : Compulsion, Conjuration, Contrôle Animalier (Mantes), Partage Spirituel, Peur, Sens Accru (Odorat)

Faiblesses : Vulnérabilité (Insecticides)

Mouche	Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré	Attaques
Mâle	P/P - 2	(P + 1) x 4	P + 2	P	P	P	P/A	P x 2	(F)M

INIT : Réaction + 10 + 1D6, Réaction Astrale + 20 + 1D6

Pouvoirs : Pestilence, Sens Accru (Odorat)

Faiblesses : Sens Réduit (Vue), Vulnérabilité (Insecticides)

Reine	P + 4/P	(P + 4) x 5	P + 4	P	P	P	P/A	P x 3	(F)G
-------	---------	-------------	-------	---	---	---	-----	-------	------

INIT : Réaction + 10 + 1D6, Réaction Astrale + 20 + 1D6

Pouvoirs : Compulsion, Conjuration, Contrôle Animalier (Mouches), Matérialisation, Partage Spirituel, Peur, Sens Accru (Odorat), Venin

Faiblesses : Sens Réduit (Vue), Vulnérabilité (Insecticides)

Moustique	Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré	Attaques
Mâle	P/P	(P + 3) x 4	P + 3	P	P	P	P/A	P x 2	(F)M

INIT : Réaction + 10 + 1D6, Réaction Astrale + 20 + 1D6

Pouvoirs : Sens Accru (Odorat), Toucher Paralysant

Faiblesses : Sens Réduit (Vue), Vulnérabilité (Insecticides)

Femelle	P - 1/P - 1	(P + 3) x 4	P + 2	P	P	P	P/A	P x 2	(F)M
---------	-------------	-------------	-------	---	---	---	-----	-------	------

INIT : Réaction + 10 + 1D6, Réaction Astrale + 20 + 1D6

Pouvoirs : Pestilence, Sens Accru (Odorat), Toucher Paralysant

Faiblesses : Sens Réduit (Vue), Vulnérabilité (Insecticides)

Mère	P + 2/P	(P + 3) x 4	P + 2	P	P	P	P/A	P x 2	(F)M
------	---------	-------------	-------	---	---	---	-----	-------	------

INIT : Réaction + 10 + 1D6, Réaction Astrale + 20 + 1D6

Pouvoirs : Compulsion, Conjuration, Contrôle Animalier (Moustiques), Matérialisation, Partage Spirituel, Pestilence,

Peur, Sens Accru (Odorat), Toucher Paralysant

Faiblesses : Sens Réduit (Vue), Vulnérabilité (Insecticides)

Termite	Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré	Attaques
Ouvrière	P - 2/P - 3	P x 3	P + 3	P	P	P	P/A	P	(F)M

INIT : Réaction + 10 + 1D6, Réaction Astrale + 20 + 1D6

Pouvoirs : Compétence, Sens Accru (Odorat)

Faiblesses : Sens Réduit (Vue), Vulnérabilité (Insecticides)

Soldat	P + 1/P	(P + 4) x 4	P + 5	P	P	P	P/A	P x 2	(F)M
--------	---------	-------------	-------	---	---	---	-----	-------	------

INIT : Réaction + 10 + 1D6, Réaction Astrale + 20 + 1D6

Pouvoirs : Sens Accru (Odorat), Toucher Paralysant, Venin

Faiblesses : Sens Réduit (Vue), Vulnérabilité (Insecticides)

Reine	P + 5/P	(P + 6) x 5	P + 6	P	P	P	P/A	P x 3	(F)G
-------	---------	-------------	-------	---	---	---	-----	-------	------

INIT : Réaction + 10 + 1D6, Réaction Astrale + 20 + 1D6

Pouvoirs : Compulsion, Conjuration, Contrôle Animalier (Termites), Matérialisation, Partage Spirituel, Peur, Sens

Accru (Odorat), Toucher Paralysant

Faiblesses : Sens Réduit (Vue), Vulnérabilité (Insecticides)

LE GRIMOIRE

Ce chapitre décrit un certain nombre de sorts dont on se sert souvent dans les ombres. Leur nom est celui qu'emploient généralement les shadowrunners. Les magiciens issus de milieux différents n'utiliseront pas forcément les mêmes termes pour désigner leurs sorts, mais les effets et caractéristiques de jeu resteront semblables.

Chaque sort présente les caractéristiques suivantes : type, seuil, durée et drain. Sauf mention contraire, si le sort a deux versions (par exemple, Tueur et Carnage), la première version affecte une seule cible alors que la seconde a un effet de zone.

Le **type** est mana (M) ou physique (P). Pour plus d'informations, reportez-vous à la page 177 de SR3.

Le **seuil** définit le seuil de réussite du sort. Il s'agit généralement de la Volonté (V), de la Constitution (Co), de l'Intelligence (I) et de la Puissance (P). Les sorts qui affectent les objets non vivants utilisent la Résistance de ces derniers (RO) en guise de seuil de réussite (voir page 181 de SR3). D'autres sorts ont un seuil de réussite spécifique. Les sorts lancés sur une cible non consentante requièrent un test de Résistance aux sorts (page 182 de SR3).

La **durée** est instantanée (I), maintenue (M) ou permanente (P). Pour davantage d'informations, reportez-vous à la page 177 de SR3.

Le **drain** est un modificateur apporté à la *Puissance* du drain (basé sur la moitié de la *Puissance* du sort, arrondie à l'entier inférieur) et le Niveau de drain, c'est-à-dire le niveau de dégâts de base qu'il inflige. Les sorts qui infligent ou soignent des dégâts ont un Niveau de drain variable basé sur le niveau de dégâts (infligés ou soignés) du sort. Si un modificateur pousse ainsi le Niveau de drain au-delà de Fatal, ajoutez à la place +2 à la *Puissance* de drain pour chaque niveau en trop.

SORTS DE COMBAT

En réduisant leur drain de 1 niveau, tous les sorts de combat ont pour portée le contact, ce qui crée des sorts comme Toucher de la Mort (page 190 de SR3) et Toucher Étourdissant (ci-dessous).

Tous les sorts de combat infligent des dégâts auxquels la cible résiste.

Bouclier Fracassant

Type : M • Seuil : P • Durée : I • Drain : (M)

Bouclier Fracassant est un sort infligeant des dégâts Fatals, spécialement conçu pour franchir les barrières astrales. Le lanceur doit toucher la forme physique ou astrale de la barrière. Le seuil de réussite est égal à la *Puissance* de celle-ci. Pour savoir si elle résiste au sort, effectuez un test en utilisant ses dés de *Puissance* (le créateur de la barrière peut également ajouter à ce test des dés de Défense Magique, où qu'il se trouve). Si le lanceur obtient davantage de succès que la barrière, cette dernière est détruite. Autrement, il ne se passe rien.





Éclair Spirituel

Type : M • Seuil : P • Durée : I • Drain : -1 (niveau de dégâts)

Souffle Spirituel

Type : M • Seuil : P • Durée : I • Drain : -1 (niveau de dégâts +1)

Ces sorts fonctionnent respectivement comme Éclair Mana et Boule Mana (page 190 de SR3), sauf qu'ils n'infligent de dégâts qu'aux esprits.

Épave

Type : P • Seuil : RO • Durée : I • Drain : +1 (niveau de dégâts -1)

Bélier

Type : P • Seuil : RO • Durée : I • Drain : +1 (niveau de dégâts -2)

Épave est une version d'Éclair de Force (page 190 de SR3) qui ne fonctionne que contre un type précis d'objets inanimés. Chaque type d'objets correspond à un sort d'Épave différent : Épave (Véhicule), Épave (Porte), Épave (Armes à feu), Épave (Ordinateurs), etc.

Bélier fonctionne comme Épave, sauf que le lanceur doit toucher la cible.

Toucher Étourdissant

Type : M • Seuil : V • Durée : I • Drain : -1 (niveau de dégâts -1)

Ce sort fonctionne sur le même principe qu'Éclair Étourdissant (page 190 de SR3), sauf que le lanceur doit toucher la cible.

Tuerie (Race/Espèce)

Type : M • Seuil : V • Durée : I • Drain : -1(F)

Carnage (Race/Espèce)

Type : M • Seuil : V • Durée : I • Drain : +1(F)

Ces puissants sorts infligent des dégâts physiques Fataux. Il existe un sort Tueur et un sort Carnage différents par race ou espèce : Tueur (Orks), Tueur (Humains), Tueur (Dragon occidental), Tueur (Élémentaire), etc. Le sort établit une distinction entre les espèces biologiques. Il ne tient pas compte du rang social ou d'autres qualités.

SORTS DE DÉTECTION

Les sorts de détection ne peuvent être lancés que sur des sujets consentants. Ces derniers bénéficient d'un sens accru ou nouveau, dont ils peuvent ensuite se servir contre des cibles, qui à leur tour résistent à la détection via leur volonté grâce à un test de Résistance aux Sorts (page 182 de SR3). Le résultat réduit le succès du lanceur.

La portée du sens conféré par un sort de détection est égale à (*Puissance x Magie*) mètres. Pour offrir à un sort de détection des règles de base de SR3 un sens étendu (voir page 56), augmentez le drain de 1 niveau. Cela pousse la portée du sens à (*Puissance x Magie x 10*) mètres.

Pour la plupart des sorts de détection, le lanceur doit toucher le sujet (voir *Contact*, pages 49 et 56). Pour convertir les sorts de contact en sorts qui fonctionneront sur des sujets se trouvant dans le champ de vision, augmentez le drain de 1 niveau.

Analyser Magie

Type : M • Seuil : P • Durée : M • Drain : (L)

Ce sort permet au sujet d'analyser un sort, un esprit ou un objet magique comme s'il l'examinait en perception astrale. La *Puissance* du sort, de l'esprit ou du focus est le seuil de réussite. Pour déterminer la nature de l'information acquise, reportez-vous à la table d'analyse astrale (page 171 de SR3). La compétence Lecture d'Aura ne peut servir en complément de ce sort. Le lanceur doit toucher le sujet du sort.

Catalogue

Type : P • Seuil : 6 • Durée : M • Drain : +1(M)

Sort à zone d'effet, Catalogue permet au sujet de recueillir une liste claire et détaillée de tous les objets non vivants situés alentour. Si le test de Sorcellerie est réussi, le sujet peut écrire ou dicter une liste d'objets à portée de sens, comme s'il s'agissait d'une forme d'écriture automatique. Les succès supplémentaires indiquent le niveau de détail et la description qu'offre la liste. Une fois le sort achevé, le sujet ne se souviendra pas exactement des objets. Si des objets se trouvent dans une zone que le lanceur ne peut reconnaître de vue, ils seront catalogués comme "inconnus". Le lanceur doit toucher le sujet du sort.

On emploie souvent ce sort pour vérifier les inventaires et les cargaisons, de façon à lutter contre le vol et les détournements de marchandises liés à la contrebande.

Diagnostic

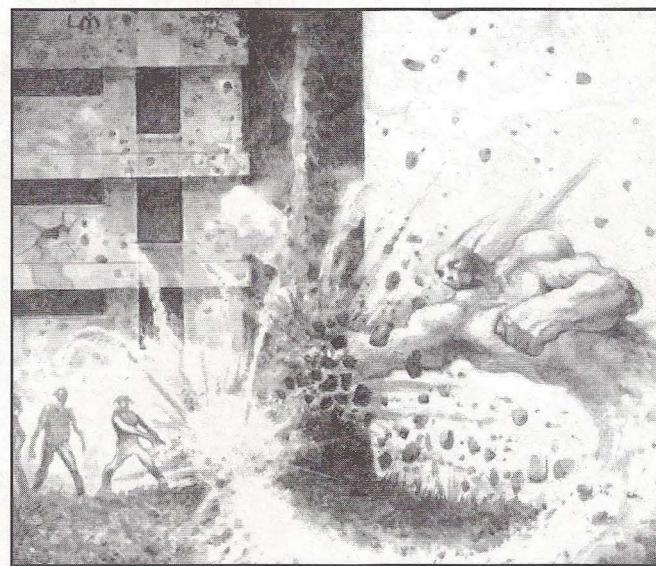
Type : P • Seuil : V • Durée : I • Drain : -1(L)

Ce sort offre au sujet des renseignements sur l'état de santé général de la cible, et précise si elle est atteinte de maladies, blessures et autres problèmes médicaux. Un succès révèle si la cible est malade ou en bonne santé, et donne une idée générale de son Essence (normale ou faible). Trois succès permettent de diagnostiquer une maladie ou blessure précise. Cinq succès détectent des virus précis (comme le VVHMH) et les blessures internes. Le nombre maximum de succès est égal à la *Puissance* du sort. Le lanceur doit toucher le sujet du sort.

Fenêtre Astrale

Type : M • Seuil : P • Durée : M • Drain : (L)

Ce sort permet au sujet de voir au travers d'une barrière astrale (normalement opaque) sur le plan du même nom. Chaque succès net qu'obtient le lanceur permet au sujet de voir au travers de 1 point de *Puissance* de barrière astrale (jusqu'à un maximum égal à la *Puissance* du sort). Si le nombre de succès du lanceur est inférieur à la *Puissance* de la barrière, celle-ci reste opaque à ses yeux. Seul le sujet est capable de voir au travers de la barrière. Les magiciens sont incapables de lancer des sorts contre des cibles qu'ils distinguent de l'autre côté d'une barrière grâce à Fenêtre Astrale. Le lanceur doit toucher le sujet du sort, et ce dernier doit être actif de manière astrale.



Regard de Meute

Type : M • Seuil : 6 • Durée : M • Drain : (M)

Ce sort permet au sujet d'utiliser la vue de toute cible métahumaine consentante

située à portée. Tant que le lanceur maintient le sort, le sujet voit au travers des yeux de tout membre de la "meute" (passer à une autre cible demande une action simple). Le sujet n'exerce aucun contrôle sur les actions de la cible. En outre, il lui est impossible de lancer des sorts ou d'user de perception astrale via la vision ainsi empruntée. Le nombre de succès obtenus sur un test de Perception effectué par le biais de la vision empruntée ne peut dépasser le nombre de ceux obtenus lors du lancement du sort. Rien de ce que l'on voit via la vision empruntée ne résiste au sort. Le lanceur doit toucher le sujet du sort.

Sens Animal

Type : M • Seuil : V • Durée : M • Drain : (M)

Ce sort permet au sujet d'emprunter un sens à un animal normal et non doué de sensations. Contrairement aux autres sorts de détection, il ne confère pas de nouveau sens magique auquel les cibles ont le droit de résister. En fait, c'est l'animal auquel on emprunte le sens qui résiste. Le sujet utilise donc le sens de l'animal comme s'il s'agissait du sien. Tout ce qui est "ressenti" par le sens animal n'est soumis à aucun test de Résistance. Le nombre de succès obtenus sur un test de perception effectué par le biais du sens ne peut dépasser le nombre de ceux obtenus lors du lancement du sort.

Le sujet n'utilise que le sens de l'animal ciblé, pas le sien. Il n'a aucun contrôle sur les actions de l'animal et ne peut lancer de sort par le biais de la vue de l'animal. L'animal doit être à portée du sort. Tant que le lanceur maintient le sort, le sujet peut passer au sens d'un autre animal situé à portée via une action simple. Chaque sens requiert l'utilisation d'un sort différent : Vue Animale, Odorat Animal, Sonar Animal (utilisable dans le cadre de créatures comme les chauves-souris uniquement), etc. Le lanceur doit toucher le sujet du sort.

Traduction

Type : M • Seuil : 4 • Durée : M • Drain : (M)

Ce sort établit un lien télépathique restreint entre le sujet et une cible consentante. Cela leur permet donc de se comprendre comme si le sujet parlait la langue d'origine de la cible. Le sort traduit généralement mieux les faits que les expressions précises. On ne peut donc s'en servir dans de délicates missions de diplomatie où l'on a besoin de tout le tact d'un traducteur de talent. Il trouve tout de même son utilisation au sein des gouvernements et corporations internationales. Les succès obtenus sur le test de Sorcellerie indiquent la qualité de la traduction, jusqu'à un nombre maximum de succès égal à la Puissance du sort. Le lanceur doit toucher le sujet du sort.

Visée Accrue

Type : M • Seuil : 6 • Durée : M • Drain : (M)

Le sujet de ce sort touche plus facilement ses cibles (qui sont à portée du sens) à distance. Pour chaque tranche de 2 succès nets qu'il obtient sur son test de Sorcellerie, il reçoit un modificateur de seuil de réussite de -1. Le modificateur maximal est égal à la moitié de la Puissance du sort. Cet effet est cumulatif avec tous les instruments de visée relevant de la cybernétique (visées laser, lunettes infrarouges, etc.) et le cyberware optique (verres grossissants), mais pas avec le cyberware électronique (interfaces câblées). Le lanceur doit toucher le sujet du sort.

Vision Nocturne

Type : P • Seuil : 6 • Durée : M • Drain : +1(M)

Ce sort confère à une cible consentante une vision nocturne semblable à celle qu'offre un implant cybernétique du

même nom (voir page 297 de SR3). Le lanceur doit toucher le sujet du sort.

SORTS DE GUÉRISON

Tous les sorts de guérison requièrent que le lanceur touche la cible. Pour qu'ils aient une portée LDV, augmentez leur niveau de drain de 1 niveau.

Diminuer la Réaction

Type : M • Seuil : 10 - Essence • Durée : M • Drain : +1(F)

Diminuer la Réaction Cyber

Type : P • Seuil : 10 - Essence • Durée : M • Drain : +2(F)

Diminuer la Réaction réduit l'attribut Réaction de la cible. La cible résiste en utilisant sa Réaction. Chaque tranche de 2 succès nets soustrait 1 point à sa Réaction, jusqu'à une diminution maximale égale à la Puissance du sort. Les cibles dont la Réaction tombe ainsi à 0 lancent tout de même leurs dés d'initiative, mais elles ratent automatiquement leurs tests de Surprise. Ce sort n'affecte pas les cibles dont la Réaction est augmentée via cyberware.

Diminuer la Réaction Cyber fonctionne comme ci-dessus mais affecte également les cibles dont la Réaction est augmentée via cyberware.

Diminuer les Réflexes -1

Type : P • Seuil : 10 - Essence • Durée : M • Drain : +2(F)

Diminuer les Réflexes -2

Type : P • Seuil : 10 - Essence • Durée : M • Drain : +4(F)

Diminuer les Réflexes -3

Type : P • Seuil : 10 - Essence • Durée : M • Drain : +6(F)

Ces sorts réduisent le nombre de dés d'initiative de la cible jusqu'à concurrence du chiffre indiqué (-1, -2 ou -3). Chaque tranche de 2 succès nets obtenus sur le test de Sorcellerie enlève 1 dé d'initiative. La cible résiste au sort grâce à sa Réaction. Un personnage qui perd tous ses dés d'initiative à cause de ce sort utilise à la place sa Réaction.

Éveillé

Type : M • Seuil : 4 • Durée : I • Drain : -2(niveau de dégâts étourdissants)

Un simple succès obtenu en lançant le sort Éveillé permet de sortir la cible de l'inconscience. Elle reste ensuite consciente pendant un nombre de minutes égal à la Puissance du sort fois les succès du lanceur. Au terme de cette période, elle sombre de nouveau dans l'inconscience. Ce sort ne soigne pas les dégâts étourdissants - il en atténue temporairement les effets. Un personnage qui reprend conscience par le biais de ce sort reste victime de la moitié des modificateurs de dégâts étourdissants.

Intoxication

Type : P • Seuil : Co • Durée : P • Drain : +1(F)

Ce sort provoque l'ébriété. Ajoutez l'indice des filtrages de sang à la Constitution de la cible pour ce qui concerne le test de Résistance aux Sorts. La cible est victime d'un modificateur de seuil de réussite de +1 par succès net obtenu sur le test de Sorcellerie, jusqu'à concurrence de la Puissance du sort. Antidote et Désintoxication peuvent en annuler les effets, la Puissance de la toxine étant égale à la Puissance du sort. Autrement, la cible récupère totalement des effets du sort après Puissance/2 heures.

Jeûne

Type : M • Seuil : 4 • Durée : P • Drain : -2(M)

Ce sort permet à la cible d'ignorer la sensation de faim et de soif durant ($Puissance + succès \times 12$ heures) après que le



NOVATECH

sort est rendu permanent. Il ne soulage pas du besoin d'eau et de nourriture, simplement du désir. Les nantis l'utilisent souvent pour faire un régime.

Membre Estropié

Type : P • Seuil : Co • Durée : M • Drain : +1(G)

Ce sort permet d'estropier un membre organique (bras, jambe, queue, nageoire, aile) que touche le lanceur. Il a un niveau de seuil (voir page 50) égal à la moitié de la Constitution de la cible qui y résiste grâce à ce même attribut. Si le sort fonctionne, il devient difficile de se servir du membre affecté tant que la magie est maintenue. Pour ce qui concerne les tests impliquant ce membre, ajoutez un modificateur de seuil de réussite égal à la *Puissance* du sort plus tout succès supplémentaire obtenu au niveau de seuil.

Nutrition

Type : P • Seuil : 4 • Durée : P • Drain : +1(M)

Ce sort offre à la cible le moyen de se sustenter de mana pur pendant (*Puissance* + succès) x 12 heures. Il empêche toute déficience ou déshydratation, mais n'ôte pas le sentiment de soif ou de faim.

Préservation

Type : P • Seuil : 4 • Durée : P • Drain : +1(M)

Ce sort empêche les matières organiques inertes de sécher ou de pourrir. Il peut être lancé sur de la nourriture et des boissons ordinaires. Les magiciens légistes l'emploient souvent pour préserver leurs cadavres avant une autopsie, mais aussi de petits échantillons organiques (cheveux, peau) prélevés sur les lieux d'un meurtre pour en faire un lien matériel (voir *Sorcellerie rituelle*, page 34). Les matériaux sont préservés durant (*Puissance* + succès) x 12 heures après que le sort est rendu permanent.

Provoquer Allergie

Type : P • Seuil : 10 - Essence • Durée : M • Drain : +2(niveau d'allergie +1)

Ce sort inflige à la cible réaction allergique déterminée par le lanceur. Celui-ci choisit un niveau de gravité et la matière à laquelle réagira la cible, à la discrédition du meneur de jeu (reportez-vous à la description de la faiblesse Allergie, page 14 de *Les métacréatures*). La cible résiste au sort via sa Constitution. Sinon le sort prend effet et la cible est victime de l'allergie. Chaque tranche de 2 succès supplémentaires augmente de 1 cran le niveau de gravité, jusqu'à un maximum de Grave. Les allergies graves se rapportant à certaines substances (lumière du soleil ou fer) peuvent être mortelles si on les maintient trop longtemps. Tant que Provoquer Allergie est maintenue, le sort Soulager Allergie en annule les effets.

Les allergies présentent quatre niveaux de gravité, qui correspondent aux niveaux de dégâts visant à déterminer le drain : Nuisance (niveau L), Bénigne (niveau M), Modérée (niveau G) et Grave (niveau F).

Soulager Allergie

Type : P • Seuil : 10 - Essence • Durée : M • Drain : (niveau d'allergie)

Ce sort permet au lanceur d'enrayer ou de réduire les effets d'une allergie de la cible. Chaque tranche de 2 succès réduit de 1 niveau la gravité de l'allergie, avec un nombre maximum de succès égal à la *Puissance* du sort. Le sort ne fait pas disparaître l'allergie, il n'en soulage que les effets. Il n'aide en rien contre les Vulnérabilités (page 262 de SR3). Par exemple, si un vampire est exposé à la lumière du soleil alors qu'on lui a lancé le sort Soulager Allergie, il est protégé de

tous les effets négatifs d'une telle exposition. En revanche, Soulager Allergie ne le protégera pas des dégâts supplémentaires causés par les armes en bois. Le sort soulage des effets d'une seule allergie à la fois.

Les allergies présentent quatre niveaux de gravité (voir *Les métacréatures* page 14), qui correspondent aux niveaux de dégâts visant à déterminer le drain : Nuisance (L), Bénigne (M), Modérée (G) et Grave (F).

SORTS D'ILLUSION

SORTS D'ILLUSION DIRIGÉS

Agonie

Type : M • Seuil : V • Durée : M • Drain : (M)

Agonie de Masse

Type : M • Seuil : V • Durée : M • Drain : (G)

Agonie inflige une terrible illusion de douleur à la cible. Celle-ci est victime d'une pénalité de seuil de réussite équivalente à un nombre de case de dégâts étourdissants lui-même égal aux succès nets du lanceur. Le nombre maximum de succès permis est égal à deux fois la *Puissance* du sort. Il ne s'agit pas de véritables dégâts, simplement de la mesure des effets du sort.

Si le lanceur obtient au moins 10 succès, la cible est tourmentée de douleur, incapable de bouger ou d'agir. Elle a le droit d'effectuer un test de Volonté (*Puissance*) lors de chaque passe d'initiative durant laquelle ils ont une action. Si elle obtient plus de succès que le lanceur sur ce test, elle parvient à ignorer la douleur incapacitante et réalise une action (bien qu'elle reste victime d'un modificateur de seuil de réussite de +4).

Brouillage

Type : P • Seuil : RO • Durée : M • Drain : (G)

Brouillage de Masse

Type : P • Seuil : RO • Durée : M • Drain : (F)

Brouillage est une version de Chaos (page 194 de SR3) qui n'affecte que les objets de détection non vivants. Une tempête de données bombarde le détecteur. Pour chaque succès obtenu au test de Sorcellerie, le détecteur reçoit un modificateur de seuil de réussite de +1, jusqu'à concurrence d'un maximum égal à la *Puissance* du sort.

Cécité

Type : P • Seuil : I • Durée : M • Drain : +1(M)

Cécité de Masse

Type : P • Seuil : I • Durée : M • Drain : +1(G)

Ces sorts imposent un modificateur de +1 par succès net à tous les tests de Perception visuels, jusqu'à un maximum égal à la *Puissance* du sort. La cible doit entreprendre une action simple et effectuer un test de Perception pour voir *quoi que ce soit*. Le sort interfère avec la capacité du cerveau à recevoir des renseignements visuels, aussi les cibles équipées d'yeux cybernétiques sont-elles également affectées, comme les caméras et autres détecteurs de visualisation.

Flash

Type : P • Seuil : I • Durée : I • Drain : (G)

Ce sort à zone d'effet crée l'illusion physique d'une lueur éclatante. Les cibles situées dans la zone résistent au sort via leur Intelligence. Chaque succès net qu'obtient le lanceur aveugle la cible, ajoutant +1 à ses seuils de réussite, avec un modificateur maximal égal à la *Puissance* du sort. Au fur et à mesure que la vision du personnage redevient normale, ce modificateur est réduit de -2 par tour de combat. Le cyberware anti-flash diminue ce modificateur de -2. Comme il s'agit

d'une illusion physique, les caméras, yeux cybernétiques et autres senseurs sont affectés.

Puanteur

Type: M • Seuil: V • Durée: M • Drain: (M)

Infection

Type: M • Seuil: V • Durée: M • Drain: (G)

Ces sorts créent l'illusion d'une odeur nauséabonde. Chaque succès net ajoute +1 aux seuils de réussite des victimes (qui ont des haut-le-coeur et des nausées), jusqu'à un maximum égal à la *Puissance* du sort. À la discrédition du meneur de jeu, un personnage qui est victime d'un seuil de réussite plus élevé que sa Volonté sera soumise à un test de Constitution (*Puissance*) au début de chaque tour de combat pour savoir s'il passe ce même tour à vomir.

Songe

Type: M • Seuil: V • Durée: M • Drain: (M)

Le lanceur peut créer n'importe quelle image onirique et la transmettre à une cible endormie. Ces images sont inoffensives mais peuvent divertir, relaxer ou effrayer. Le nombre de succès détermine la force et la complexité du rêve. Les cibles qui sont les victimes de violents cauchemars ne récupèrent pas les dégâts étourdissants tant que ces rêves effrayants persistent. Une fois éveillée, la cible se souvient parfaitement du songe. Ce sort est souvent lancé dans le cadre d'une sorcellerie rituelle (page 34) pour envoyer avertissements, menaces ou tourments à un ennemi. On s'en sert aussi souvent en psychologie et à l'occasion d'activités thérapeutiques impliquant les songes dirigés.

SORTS D'ILLUSION INDIRECTS

Camouflage

Type: P • Seuil: 4 • Durée: M • Drain: (L)

Camouflage Physique

Type: P • Seuil: 4 • Durée: M • Drain: +1(L)

Ce sort camoufle le sujet pour qu'il se fonde dans son environnement. Il accorde un modificateur de seuil de réussite de +4 aux tests de Perception visant à distinguer le sujet et aux attaques à distance qui le visent.

Camouflage fonctionne contre les observateurs vivants. Camouflage Physique agit aussi contre les détecteurs technologiques.

Double

Type: M • Seuil: 4 • Durée: M • Drain: (G)

Double Physique

Type: M • Seuil: 4 • Durée: M • Drain: +1(G)

Double crée une image exacte du sujet, qui apparaît près de lui et reproduit tout ce qu'il fait. Le lanceur doit toucher la personne à "duplicer". Il bénéficie d'un contrôle limité sur le double et peut en ajuster les mouvements (évitant par exemple qu'il passe au travers des murs), bien que cela soit difficile quand on manque de marge de manœuvre. Un personnage qui ne résiste pas totalement à ce sort ne sera pas capable de faire la différence entre l'original et le double. Ce dernier fait les mêmes bruits, émet les mêmes odeurs et ressemble à l'original. Le double est immatériel. Les balles et armes de mêlée le traversent. Double Physique affecte également les détecteurs technologiques.

Masque de Véhicule

Type: P • Seuil: 4 • Durée: M • Drain: +1(G)

Ce sort est semblable à Masque Physique (page 194 de SR3) mais on s'en sert pour modifier les véhicules (et les

drones). Le lanceur ne peut masquer que les véhicules dont la Constitution est inférieure ou égale à la *Puissance* du sort. L'apparence du véhicule doit être modifiée pour ressembler à un autre engin de même taille (Constitution). Ce sort peut aussi affecter l'indice de Signature d'un véhicule. Chaque tranche de 2 succès peut servir à augmenter ou réduire la signature de 1 point, jusqu'à concurrence d'un modificateur maximal égal à la *Puissance* du sort.

Mauvais Pressentiment

Type: M • Seuil: 4 • Durée: M • Drain: (F)

Ce sort à zone d'effet donne aux êtres vivants qui passent à sa portée un sentiment de danger imminent, de peur et de malaise. Les personnages se sentiront à la fois mal et nerveux. Ils auront le poil hérissé et ressentiront un léger sentiment de panique. En termes de jeu, tout personnage qui souhaite rester dans la zone ou y évoluer doit bénéficier de la réussite d'un test de Volonté en opposition contre les succès nets du sort. Sinon, l'endroit est trop sinistre pour qu'il y reste et il quitte les lieux sur-le-champ.

Métal Brûlant

Type: M • Seuil: 4 • Durée: M • Drain: (M)

Ce sort à zone d'effet crée l'illusion que tous les métaux situés à portée sont extrêmement chauds au toucher. Les personnages qui ne lui résistent pas totalement doivent réussir un test de Volonté en opposition contre les succès nets du sort ou lâcher tout objet en métal qu'ils portent (s'ils ont une armure métallique, il leur faut s'en débarrasser). Un personnage qui reste en contact avec le métal est affolé par la sensation de brûlure et subit un modificateur de seuil de réussite égal aux succès nets du sort, jusqu'à concurrence de la *Puissance* de celui-ci.

SORTS DE MANIPULATION

MANIPULATIONS DE CONTRÔLE

Pour ce qui concerne les sorts de manipulation, les cibles y résistent via leur Volonté. En outre, ils disposent d'un Niveau de seuil (voir page 50) égal à la moitié de la Volonté de la cible.

Altération Mémorielle

Type: M • Seuil: V • Durée: P • Drain: F

Ce sort permet au lanceur d'altérer un souvenir de la cible, voire de l'effacer. Le Niveau de seuil est égal à la moitié de la Volonté de la cible. Chaque fois que la cible est confrontée à la fausseté du souvenir, elle est soumise à un nouveau test de Résistance contre les succès originaux du lanceur. Si elle obtient suffisamment de succès venir à bout du sort, elle recouvre ses véritables souvenirs. Les succès ne sont pas cumulatifs.

Calmer un Animal

Type: M • Seuil: V • Durée: M • Drain: (M)

Calmer une Meute

Type: M • Seuil: V • Durée: M • Drain: (G)

Calmer un Animal apaise une créature d'intelligence animale, la rendant inoffensive pendant la durée de maintien du sort. Le Niveau de seuil est égal à la moitié de la Volonté de la cible.

Contrôle des Foules

Type: M • Seuil: V • Durée: M • Drain: +1(F)

Version de zone de Contrôle des Pensées (page 195 de SR3), Contrôle des Foules ne prend pour cible que les individus



situés à portée du sort. Dans le cas d'un très vaste rassemblement, le sort ne permettra d'affecter qu'une partie des personnes présentes. Chacune résiste individuellement, mais le meneur de jeu pourra décider de n'effectuer qu'un test pour un grand groupe de PNJ. On part du principe que les passants ont une Volonté de 3. Il est nécessaire de contrôler les cibles en masse car on ne peut donner à chaque individu un ordre séparé. Le Niveau de seuil est égal à la moitié de la Volonté de la cible.

Contrôler un Animal

Type : M • Seuil : V • Durée : M • Drain : (G)

Contrôler une Meute

Type : M • Seuil : V • Durée : M • Drain : (F)

Semblable au sort Contrôle des Pensées (page 195 de SR3), Contrôler un Animal ne fonctionne que sur les animaux inintelligents (à la discréption du meneur de jeu). Le Niveau de seuil est égal à la moitié de la Volonté de la cible. Les créatures surnaturelles résistent à ce sort par le biais de leur Volonté ou de leur Essence, selon la plus élevée.

Forcer la Vérité

Type : M • Seuil : V • Durée : M • Drain : +1(M)

Ce sort oblige la cible à dire la vérité. Le Niveau de seuil est égal à la moitié de la Volonté de la cible. Celle-ci peut évidemment révéler ce qu'elle croit être vrai, même si ce n'est pas le cas. Elle peut décider de ne pas parler ou de retenir l'information, mais il lui est impossible de mentir directement.

Les UCAS et les CAS considèrent que l'utilisation de ce sort par les autorités est une violation du droit des suspects contre l'auto-incrimination. Certaines nations ont déjà employé ce sort (parmi d'autres) pour démêler le vrai du faux dans une affaire de justice.

Manipulation des Foules

Type : M • Seuil : V • Durée : M • Drain : +1(G)

Version de zone de Contrôle des Émotions (page 195 de SR3), ce sort donne au lanceur le contrôle de l'humeur d'une foule. Seuls les individus situés à portée du sort sont affectés. Ainsi, dans le cas d'un vaste rassemblement, seule une partie des personnes présentes sera concernée. Chacune résiste individuellement, mais le meneur de jeu pourra décider de n'effectuer qu'un test pour un grand groupe de PNJ. On part du principe que les passants ont une Volonté de 3. Le Niveau de seuil est égal à la moitié de la Volonté de la cible.

MANIPULATIONS ÉLÉMENTAIRES

Foudre

Type : P • Seuil : 4 • Durée : I • Drain : (niveau de dégâts +1)

Tonnerre

Type : P • Seuil : 4 • Durée : I • Drain : (niveau de dégâts +2)

Ces sorts frappent la cible par le biais d'une explosion d'air, créant un bruit tonnant. En plus d'infliger des dégâts étourdissants et de reproduire l'effet élémentaire de souffle (page 52), le sort assourdit la cible pendant 1 tour de combat par tranche de 2 succès qu'a obtenus le lanceur (jusqu'à concurrence d'un maximum égal à la Puissance du sort).

Laser

Type : P • Seuil : 4 • Durée : I • Drain : +1(niveau de dégâts +1)

Nova

Type : P • Seuil : 4 • Durée : I • Drain : +1(niveau de dégâts +2)

Laser lance à la cible un rayon de lumière provoquant des brûlures, semblable à l'effet élémentaire de lumière

(page 52). Les créatures allergiques ou vulnérables à la lumière du soleil subissent des dégâts supplémentaires (voir *Les métacréatures* pages 14 et 15). Nova est une version de zone de Laser qui crée une vague fulgurante de lumière balayant les cibles.



Vapeur

Type: P • Seuil: 4 • Durée: I • Drain: (niveau de dégâts +1)

Nuage de Fumée

Type: P • Seuil: 4 • Durée: I • Drain: (niveau de dégâts +2)

Vapeur crée une rafale de fumées chaudes dirigée vers la cible, infligeant des dégâts étourdissants et reproduisant l'effet élémentaire de fumée (page 52). Nuage de Fumée est une version de zone qui crée un épais banc de fumée suffocante. Les effets de ce sort gênent la vue, ajoutant un modificateur de +4 à tous les tests de Perception. En guise d'armure, les filtres à air ajoutent la moitié de leur indice (arrondir à l'entier inférieur) contre ce sort.

MANIPULATIONS TÉLÉKINÉTIQUES**Animation**

Type: P • Seuil: RO • Durée: M • Drain: +1(M)

Ce sort permet de faire bouger des objets inanimés qui se déplacent en fonction de leur structure (une balle roule, un tapis rampe, une statue marche, etc.). Le sort affiche une certaine souplesse, permettant à des objets solides tels des statues, de se déplacer comme s'ils disposaient d'articulations. Le lanceur doit déplacer tout l'objet, pas qu'une partie, comme le clavier d'un ordinateur ou une arme de véhicule. L'indice de mouvement maximal est un nombre de mètres par tour égal à Magie x succès (jusqu'à concurrence de la *Puissance du sort*). Le meneur de jeu est libre de réduire cet indice. Utilisez les succès du lanceur en guise de Force ou de Rapidité si nécessaire.

Chute Féline

Type: P • Seuil: 4 • Durée: M • Drain: +1(M)

Ce sort ralentit la chute du sujet et le fait atterrir à l'endroit. Multipliez le nombre de succès par la *Puissance* du sort pour déterminer, en mètres, la hauteur maximale de chute ne présentant aucun danger. Si le sujet tombe d'une plus grande hauteur, soustrayez la distance maximale du sort avant de calculer les dégâts.

Dévier

Type: P • Seuil: 4 • Durée: M • Drain: +2(M)

Ce sort protège le sujet en détournant les attaques à distance. Chaque tranche de 2 succès offre au sujet 1 dé de Réserve de Combat supplémentaire, pour un nombre de dés de bonus maximal égal à la *Puissance* du sort. Ces dés ne sont utilisables que dans le cadre des tests d'Esquive et de Résistance aux Dégâts effectués contre des attaques à distance physiques. Le sort est suffisamment subtil pour que le tireur ait le sentiment d'avoir manqué sa cible (du moins la première fois).

Lien

Type: P • Seuil: Ra • Durée: M • Drain: +2(M)

Fillet

Type: P • Seuil: Ra • Durée: M • Drain: +2(G)

La cible de Lien est retenue par des bandelettes invisibles d'énergie magique, qui s'enroulent autour d'elle et empêchent le mouvement de ses membres. La Rapidité de la cible sert de seuil de réussite pour le lanceur et pour le test de Résistance aux Sorts. On ne peut utiliser les dés de la Réserve de Combat. Une cible ainsi liée est incapable de se déplacer normalement. Elle a le droit de ramper, de sauter ou de se jeter de côté, mais sa Rapidité est réduite du nombre de succès obtenus par le lanceur (jusqu'à concurrence de la *Puissance du sort*) pour ce qui concerne son indice de mouvement et sa Réserve de Combat.

La cible peut tenter de briser les bandelettes en effectuant pour le biais d'un test de Force (*Puissance*). Pour se libérer, elle doit obtenir plus de succès que le lanceur n'en a obtenu sur son test de Sorcellerie.

Les deux sorts peuvent être lancés sur les objets inanimés comme les armes sentinelles et les drones pour les empêcher de se déplacer ou de pister. Toutefois, suivant leur méthode de propulsion, cela n'arrêtera pas forcément certains drones et véhicules.

Lien Mana

Type: M • Seuil: Ra • Durée: M • Drain: +1(M)

Filet Mana

Type: M • Seuil: Ra • Durée: M • Drain: +1(G)

Ces versions mana des sorts Lien et Filet (voir ci-dessus) ne fonctionnent qu'à l'encontre des cibles vivantes et magiques.

Modelage d'Eau

Type: P • Seuil: 4 • Durée: M • Drain: +2(M)

Ce sort fonctionne de la même manière que Modelage de Terre (voir ci-dessus), mais il affecte l'eau.

Modelage de Terre

Type: P • Seuil: 4 • Durée: M • Drain: +2(M)

Ce sort déplace et façonne un nombre de mètres cubes de terre égal à la Magie du lanceur. Le matériau se déplace et est remodelé comme il sied au lanceur, avec un indice de mouvement de 1 mètre par succès (jusqu'à concurrence de la *Puissance du sort*) et par tour de combat. Cela permet au lanceur de rapidement creuser ou boucher trous, tunnels et fossés, ou d'écarter des barricades de terre. Le sort ne fonctionne qu'avec le sol et la roche, pas avec les matériaux minéraux traités comme le verre, le métal ou le béton. La *Puissance* du sort doit être supérieure ou égale à l'indice de Barrière du matériau affecté (1 pour la terre meuble, 2 pour la terre tassée, 4 pour le gravier ou les cailloux, et 6 ou plus pour la roche). Les matériaux ainsi remodelés gardent leur nouvelle forme jusqu'au terme du sort. Si le matériau est incapable de conserver une telle forme, l'ensemble s'effondre.

Réexpédition

Type: P • Seuil: 4 • Durée: I • Drain: +1(niveau de dégâts)

Ce sort s'empare de l'énergie développée par une attaque de mêlée (destinée au lanceur ou à tout individu situé dans le champ de vision), et une force télékinétique l'expédie vers une autre cible comme s'il s'agissait d'une attaque de combat à distance. Le lanceur du sort doit avoir retardé son action (voir page 103 de SR3) et lancer Réexpédition après que l'attaque de mêlée touche mais avant que la cible résiste aux dégâts. Si les succès du sort ne dépassent pas ceux de l'attaque de mêlée, la cible est touchée comme prévu. (Si le lanceur est la victime de l'attaque, il ne peut résister qu'avec sa Constitution, pas avec sa Réserve de Combat.) Si le lanceur obtient davantage de succès, l'inertie de l'attaque est instantanément réexpédiée vers une autre cible située dans le champ de vision. Pour que l'attaque à distance porte au but, il faut disposer d'au moins un succès net sur le lancement du sort. Les succès supplémentaires (jusqu'à concurrence de la *Puissance* du sort) augmentent l'efficacité de l'attaque selon les règles habituelles. L'attaque ainsi réexpédiée infligent des dégâts de base égaux aux dégâts de l'arme de mêlée. La cible d'une telle attaque peut esquiver ou résister comme d'habitude. La *Puissance* de l'attaque réexpédiée ne peut dépasser la *Puissance* du sort.

Reptation du Gecko

Type: P • Seuil: 4 • Durée: M • Drain: +2(M)

Ce sort permet au sujet de marcher sur les surfaces verticales ou la tête en bas. L'indice de mouvement est alors égal à Magie x succès (jusqu'à concurrence d'un maximum égal à la *Puissance du sort*) en mètres par tour. Le sujet reste soumis aux lois de la gravité et tombe s'il perd le contact avec la surface en question. Si la surface est particulièrement lisse, le meneur de jeu pourra exiger que le personnage soit soumis à un test d'Escalade.

Utiliser (Compétence)

Type: P • Seuil: 6 • Durée: M • Drain: +2(L)

Ce sort est une forme limitée du sort Doigts Télékinésiques (page 196 de SR3). Il permet au lanceur d'utiliser une compétence grâce à la télékinésie. Les succès déterminent l'indice maximal de la compétence (jusqu'à concurrence de la *Puissance du sort*). Le lanceur doit connaître ladite compétence. Il existe une version du sort pour chaque compétence. Il revient au meneur de jeu de désigner la compétence qui servira cette manière. Les exemples les plus typiques incluent Utiliser Combat à Mains Nues, Utiliser Électronique, Utiliser Démolitions, etc. Ce sort n'est utile que dans le cadre de compétences requérant une action physique.

Verrouillage

Type: P • Seuil: 4 • Durée: M • Drain: +2(M)

Ce sort verrouille de manière télékinétique une porte, un portail, une clôture ou tout autre objet similaire avec une Force égale aux succès (jusqu'à concurrence de deux fois la *Puissance du sort*).

MANIPULATIONS DE TRANSFORMATION**Altération de Température**

Type: P • Seuil: 4 • Durée: M • Drain: +2(M)

Le sort permet de changer la température ambiante d'une zone, l'augmentant ou la réduisant de 5 degrés centigrades par tranche de 2 succès. Le changement maximal est égal à la *Puissance* du sort fois 5 degrés. Ainsi, un sort de *Puissance* 4 ne pourra pas modifier la température de plus de 20 degrés centigrades. Le meneur de jeu reste seul juge des effets de températures extrêmes dans la zone touchée. En règle générale, de telles températures infligent aux personnages ne disposant pas de la protection adéquate 4L dégâts étourdissants par minute d'exposition. La température peut aussi entraver l'activité de certaines machines.

Armure Astrale

Type: M • Seuil: 6 • Durée: M • Drain: +1(M)

Il s'agit d'une version astral du sort Armure (page 197 de SR3). Il protège le sujet des attaques de combat astrales et ne fonctionne que dans l'espace astral. Un succès enveloppe le sujet d'un champ magique qui lui confère un indice d'Armure égal à la *Puissance* du sort. Les succès supplémentaires ne sont d'aucune utilité. Ce sort ne le protège pas des effets des champs magiques et des déchirures mana.

Armure Limitée

Type: P • Seuil: 6 • Durée: M • Drain: +2(L)

Cette version du sort Armure (page 197 de SR3) n'offre de protection que face à un certain type de dégâts. Chacun correspond à un sort différent. Les types d'Armure Limitée incluent: Balle (balles et autres armes balistiques), Chaud (chaleur et feu, dont les sorts de feu élémentaires), et toute autre soumise à l'approbation du meneur de jeu, Froid (tous

les effets élémentaires de froid et de glace), Lame (toutes les armes dotées d'une lame), Souffle (grenades et autres explosifs),

Aura de Feu

Type: P • Seuil: 4 • Durée: M • Drain: +2(M)

Ce sort crée une aura de flammes ondulantes autour du sujet, sur une largeur en centimètres, égale aux succès du sort.

Quiconque attaque le sujet en combat de mêlée doit résister à (*Puissance*)M dégâts. Une armure d'impact protège de ce genre de dégâts si le meneur de jeu part du principe que l'attaquant a frappé avec une partie protégée de son corps. Toute attaque de mêlée réussie par une créature entourée d'une Aura de Feu voit son code de dégâts augmenter de +2.

Barrière Physique Limitée

Type: P • Seuil: 6 • Durée: M • Drain: +2(M)

Cette version du sort de Barrière Physique (page 197 de SR3) n'offre de protection que face à un certain type de dégâts. Chacun correspond à un sort différent. Reportez-vous au sort Armure Limitée pour les types de Barrières Physiques

Barrière Spirituelle

Type: M • Seuil: 6 • Durée: M • Drain: (G)

Ce sort est une variante de Barrière Astrale (page 197 de SR3) qui ne fonctionne que face aux esprits, dont les esprits matérialisés. Il empêche également l'utilisation de pouvoirs spirituels.

Bouclier Magique

Type: M • Seuil: 6 • Durée: M • Drain: (M)

Mur Magique

Type: M • Seuil: 6 • Durée: M • Drain: (G)

Bouclier Magique ajoute la moitié des succès du lanceur (arrondir à l'entier inférieur, avec un bonus maximal égal à sa *Puissance*) au seuil de réussite des sorts lancés contre le sujet. Bouclier Magique fonctionne sur les plans matériel et astral.

Mur Magique est une version de zone de Bouclier Magique qui crée un dôme dont le rayon et la hauteur en mètres sont égaux à la Magie du lanceur. Toute cible située sous le dôme est protégée des sorts que lancent les personnages qui ne s'y trouvent pas.

Brume

Type: P • Seuil: 4 • Durée: I • Drain: +1(M)

Ce sort crée un épais brouillard qui couvre une zone dont le rayon en mètres est égal à la Magie du lanceur. Le brouillard est dense et il est difficile d'y distinguer quoi que ce soit, ce qui impose une pénalité de vision de +1 par tranche de 2 succès (jusqu'à concurrence d'un modificateur maximal égal à la *Puissance* du sort ou +8, selon le plus faible). La brume se dissipe rapidement suivant la température et le vent. Réduisez le modificateur de vision de -2 par tour de combat.

Champ Mana

Type: M • Seuil: 4 • Durée: P • Drain: (F)

Ce sort à zone d'effet crée un champ magique de 1 par tranche de 2 succès qu'obtient le lanceur (jusqu'à concurrence d'un champ magique égal à la *Puissance* du sort ou de 5, selon le plus faible). À l'instar de tous les champs magiques (page 83), il augmente les seuils de réussite de tous les tests magiques réalisés dans la zone, dont ceux du lanceur. Une fois le sort permanent, le champ magique décline au rythme de 1 point par heure.

Changeforme

Type : P • Seuil : Co • Durée : M • Drain : +1(M)

Transformation

Type : P • Seuil : Co • Durée : M • Drain : +1(G)

Changeforme transforme un sujet consentant en un animal ordinaire, au choix du lanceur. Le Niveau de seuil est égal à la moitié de la Constitution du sujet plus la différence entre sa Constitution et celle de la créature, toutes deux non augmentées. (Cette différence ne peut excéder la *Puissance* du sort.) Par exemple, changer un humain à la Constitution de 3 en tigre à la Constitution de 8 exige du lanceur de sort qu'il franchisse un Niveau de seuil de 6 [(3/2) = 1, 1 + (8 - 3)]. Utilisez les caractéristiques que vous trouverez dans *Les métacréatures*. Si la forme adoptée dispose d'un indice d'Armure, ajoutez-le à la Constitution pour déterminer le Niveau de seuil.

Un personnage ainsi transformé utilise les attributs physiques de la créature et conserve ses attributs mentaux. On calcule normalement la Réaction et la Réserve de Combat. Les personnages ainsi métamorphosés ne bénéficient pas de dés d'initiative supplémentaires (même si c'est le cas pour la créature), mais ils emportent le bonus d'Allonge de l'animal s'il en a un. À la discréption du meneur de jeu, on peut traiter les attaques physiques portées par un personnage transformé comme s'il s'agissait de lames digitales et de griffes.

Changeforme ne transforme pas les vêtements ou l'équipement, qui seront déchirés ou détruits durant la métamorphose. Le cyberware payé en Essence est transformé mais inutilisable. Les personnages qui se trouvent sous l'influence de Changeforme ont le droit de lancer des sorts et de faire des invocations, mais ils ne peuvent pas parler et sont victimes des limites imposées par l'apparence de la créature.

Transformation est une variante de Changeforme dont on peut user contre des cibles non consentantes.

Consolidation

Type : P • Seuil : RO • Durée : M • Drain : +1(M)

Ce sort augmente l'indice de Barrière d'un objet qui n'est pas plus grand que la Magie du lanceur en mètres carrés. Chaque tranche de 2 succès accroît l'indice de Barrière de +1, avec une augmentation maximale égale à la *Puissance* du sort.

Contrôle du Feu

Type : P • Seuil : Voir texte • Durée : M • Drain : +2(M)

Ce sort à zone d'effet contrôle les flammes ordinaires situées dans le champ de vision. Le seuil de réussite est l'indice de *Puissance* des flammes. Le lanceur peut faire en sorte que le feu se déplace de 1 mètre par succès pourvu qu'il soit alimenté en combustible. Il peut aussi augmenter ou réduire l'intensité des flammes, modifiant ainsi l'indice de *Puissance* de 1 par tranche de 2 succès (jusqu'à concurrence d'un maximum égal à la *Puissance*). Le sort n'affecte pas les feux magiques (comme les élémentaires). Cependant, il peut affecter les conséquences de sorts comme Ignition ou de ceux reproduisant des effets élémentaires (feu).

Les petits feux de camp ont généralement un indice de *Puissance* de 3 ou 4. En revanche, un bâtiment ou une forêt en feu auront une *Puissance* de 15 ou 20.

Création de Nourriture

Type : P • Seuil : 4 • Durée : P • Drain : +1(G)

Ce sort crée de la nourriture à partir de l'air. Le nombre de succès (jusqu'à concurrence de la *Puissance* du sort) est égal au nombre d'humains adultes que l'on pourra ainsi nourrir. La nourriture créée est simple mais remplit l'estomac. À la

discréption du meneur de jeu, des succès supplémentaires permettront d'améliorer la qualité de la nourriture.

Gel

Type : P • Seuil : 4 • Durée : I • Drain : +1(M)

Ce sort à zone d'effet transforme l'eau en glace. Il n'affecte pas les êtres vivants (dont les esprits). Lancé sur une vaste étendue d'eau, il gèle toute celle qui se trouve à portée. De l'eau qui gèle dans un bac ou un tuyau risque de le faire exploser. La glace créée par le sort fond normalement selon la température ambiante. Augmentez le seuil de réussite du sort s'il est lancé sur de l'eau polluée. Le nombre de succès (jusqu'à concurrence de la *Puissance* du sort) détermine le degré de congélation de l'eau. Par exemple, si on le lance durant une pluie torrentielle, 1 succès créera de la neige fondue, 3 succès de la neige et 5 succès de la grêle.

Glu

Type : P • Seuil : 4 • Durée : M • Drain : +2(M)

Bande de Glu

Type : P • Seuil : 4 • Durée : M • Drain : +2(G)

Ce sort colle la cible à une surface avec laquelle elle se trouve en contact. La Force est égale à la *Puissance* du sort. Pour décoller les deux surfaces, il faut réussir un test de Force (*Puissance*) et obtenir plus de succès que le test de Sorcellerie n'en a produit. Si l'une des surfaces présente un indice de Barrière plus faible que la Force du lien, est déchirée pendant le processus de séparation (les sujets vivants reçoivent des dégâts moyens, réduits par les succès supplémentaires du test de Force).

Maquillage

Type : P • Seuil : 6 • Durée : P • Drain : +1(M)

Ce sort procède à la mise en beauté complète d'un sujet consentant, 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 changements sont aussi définitifs que ceux prodigués dans un institut de beauté. Le nombre de succès détermine le degré de qualité du Maquillage.

Mode

Type : P • Seuil : 6 • Durée : P • Drain : +1(L)

Ce sort retouche instantanément les vêtements, mettant n'importe quelle tenue à la mode que souhaite le magicien. Les succès reflètent la qualité du travail. Mode ne modifie pas la valeur protectrice des vêtements, seulement leur coupe, leur couleur et leur taille. Le poids des vêtements ne change pas non plus et il doit recouvrir à peu près la même surface (on ne peut faire d'une jupe un bikini). Ce sort est incapable de modifier les vêtements dotés d'un indice d'Armure (balistique et d'impact) supérieur à sa *Puissance* (+1 par tranche de 2 succès). Le lanceur doit toucher le vêtement.

Mur de Feu

Type : P • Seuil : 4 • Durée : M • Drain : +2(G)

Ce sort crée un mur de flammes d'une hauteur égale à la moitié de sa *Puissance* en mètres et d'une longueur ou d'un rayon égal à la moitié de la Magie du lanceur. Les flammes infligent (*Puissance*)M dégâts à tout ce qu'elles touchent. En outre, le sort confère une couverture partielle à tout individu se trouvant de l'autre côté du mur (page 111 de SR3). Un Mur de Feu n'est pas solide et n'entrave pas les attaques. Toutefois, il peut enflammer tout objet le traversant en cas d'effet élémentaire secondaire (page 51).

Purification (Élément)

Type: P • Seuil: 6 • Durée: P • Drain: +1(G)

Ce sort à zone d'effet ôte toutes les impuretés d'un volume d'air, de terre ou d'eau, le nettoyant totalement. Chaque élément correspond à un sort différent. Ainsi, Purification de l'Air permettra de débarrasser une pièce de fumées toxiques. La version de l'eau permettra de purifier un réservoir. Les succès déterminent la netteté de la purification. Il faudra 1 ou 2 succès pour nettoyer de l'eau boueuse. Quant aux eaux de ruissellement contaminées, il faudra 5 succès pour les rendre potables.

Réparation

Type: P • Seuil: RO • Durée: P • Drain: (G)

Ce sort traite les dégâts infligés aux objets non vivants, dont les véhicules. Le lanceur doit toucher l'objet. Réparation peut arranger tout objet d'un poids inférieur ou égal à la Magie du lanceur en kilos. Il ne peut réparer les objets brisés que si toutes les pièces sont disponibles. Chaque succès permet de réparer 1 point d'indice de Barrière, jusqu'à concurrence de la Puissance du sort. Réparation ne peut servir qu'une fois pour réparer un ensemble de dégâts.

Stérilisation

Type: P • Seuil: 4 • Durée: I • Drain: +1(M)

Ce sort à zone d'effet tue les bactéries et autres micro-organismes. En outre, il détruit les échantillons de peau, les

cheveux morts et le sang versé. Les matériaux organiques affectés par ce sort ne peuvent servir de lien matériel (voir *Sorcellerie rituelle*, page 34). Comme le sort n'affecte pas les biomatériaux attachés à un être vivant, il ne tue pas les divers micro-organismes utiles comme nocifs que l'on trouve en toute créature.

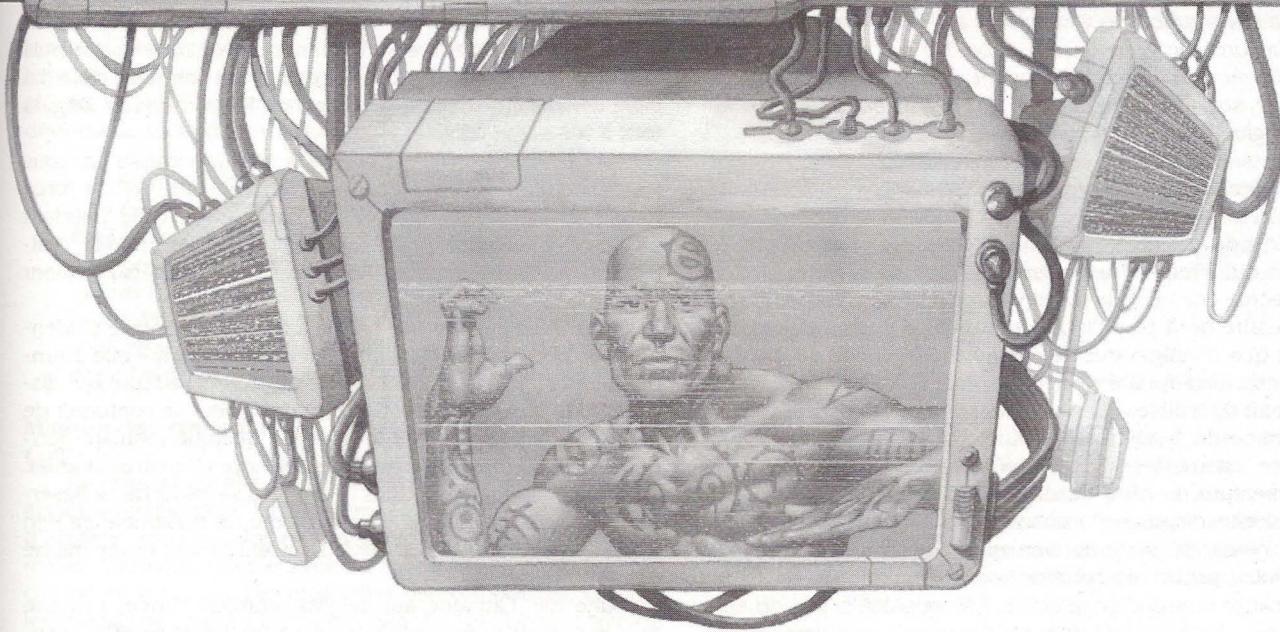
En termes de jeu, chaque succès obtenu lors du lancement du sort (jusqu'à un maximum égal à sa Puissance) ajoute un modificateur de seuil de réussite de +2 à tous les tests visant à trouver et utiliser des biomatériaux stérilisés pour identifier quelqu'un.

Vent

Type: P • Seuil: 4 • Durée: M • Drain: +2(M)

Ce sort produit une violente rafale de vent dans la direction que souhaite le lanceur. Cette rafale affecte une zone dont le rayon en mètres est égal aux succès du test de Sorcellerie (jusqu'à concurrence de la Puissance du sort). Vent peut disperser les objets légers comme le papier et les feuilles. Les objets tenant tout seuls qui disposent d'un indice de Barrière inférieur à la Force du sort sont renversés. Les cibles vivantes qui se trouvent dans la zone sont soumises à un test de Projection (page 124 de SR3) contre la Force du sort lorsque celui-ci est lancé et au début de chaque tour de combat.

POUVOIRS DES ADEPTES



Chute Libre

Coût: 0,25 par niveau

Ce pouvoir confère à l'adepte la faculté de tomber d'une certaine hauteur sans se faire mal. Chaque niveau permet de choir de 2 mètres sans test de Résistance aux Dégâts, et ce du moment que la surface de réception n'est pas dangereuse en soi. Si la hauteur du saut est supérieure à la limite conférée par ce pouvoir, soustrayez cette dernière de la distance totale avant de calculer les dégâts. Si l'adepte tombe sur une surface dangereuse - une ruelle couverte de tessons de verre ou un sol brûlant, par exemple - Chute Libre le protège des dégâts de la chute mais pas des dommages inhérents à la surface, à la discréction du meneur de jeu.

Combat Aveugle

Coût: 0,5

Ce pouvoir confère à l'adepte un "sixième sens" mystique qui lui permet de mieux fonctionner quand il ne voit pas. Il réduit le modificateur de visibilité du tir en aveugle et de l'obscurité totale à +4. Les cibles qui se font attaquer par un adepte usant de Combat Aveugle conservent néanmoins les bonus normaux de couverture.

Contre-attaque

Coût: 0,5 par niveau

Ce pouvoir confère à l'adepte la faculté de renvoyer ses coups à l'attaquant. Chaque niveau procure 1 dé supplémentaire lors des tests de Contre-attaque en combat au contact, armé ou à mains nues (voir page 121 de SR3). Ces dés ne servent qu'à la contre-attaque.

Coup à Distance

Coût: 2

Ce pouvoir confère à un adepte la faculté de "communiquer" une attaque à mains nues sur une courte distance et donc de frapper une cible sans la toucher physiquement. Il a une portée en mètres égale à la Magie de l'adepte et inflige les dégâts normaux d'une attaque à mains nues. L'adepte est soumis à un test de Combat à Mains Nues normal, sans les modificateurs d'Allonge. La cible utilise ses dés de Réserve de Combat et de Constitution pour y résister comme s'il s'agissait d'une attaque à distance. En d'autres termes, la cible n'a pas le droit de contre-attaquer, et si elle obtient sur son test d'Esquive plus de succès que l'assaillant, l'attaque échoue totalement. Coup à Distance ne peut affecter les cibles situées de l'autre côté d'une barrière astrale, aussi bien sur le plan matériel que sur le plan astral.

Faucon use du Coup à Distance contre un garde corporatiste. Le joueur lance son Combat à Mains Nues de 6, plus 4 dés de sa Réserve de Combat, contre un seuil de réussite de 4. Il obtient 6 succès. Le garde est d'abord soumis à un test d'Esquive en

utilisant 5 dés de sa Réserve de Combat contre une seuil de réussite de 4. Il obtient 4 succès. Puis, il est soumis à un test de Résistance aux Dégâts en utilisant sa Constitution de 4 contre un seuil de réussite de 5 (la Force de 7 de Faucon, modifiée par ses 2 points d'armure d'impact). Il obtient 2 succès. Les Mains Tueuses de Faucon infligent 5M dégâts de base, aussi le garde subit-il une blessure moyenne.

Coup Nerveux

Coût: 1

Ce pouvoir confère à l'adepte la faculté d'infliger des dégâts qui affectent le système nerveux de la cible. L'adepte effectue une attaque à mains nues normale contre un seuil de réussite de 4 plus l'indice d'armure d'impact de la cible. Plutôt que d'infliger des dégâts, chaque tranche de 2 succès nets réduit la Rapidité de la cible de 1. Si la Rapidité est ainsi réduite à 0, la cible est paralysée. La Rapidité perdue revient au rythme de 1 point par minute. Coup Nerveux est le plus efficace contre les humains et métahumains. Contre une métacréature, le seuil de difficulté de base est de 6 (voire plus si elle dispose d'une anatomie singulière). Les cibles dépourvues de système nerveux fonctionnel, comme les machines, esprits et zombies, sont immunisées contre ce pouvoir.

Coup Rapide

Coût: 3

Ce pouvoir confère à l'adepte la faculté de plonger dans l'action avec une étonnante soudaineté. Il lui permet d'agir le premier lors d'une passe d'initiative par tour de combat. Cette action est celle de l'adepte pour la passe d'initiative en cours. L'adepte ne peut avoir recours à ce pouvoir pendant une passe d'initiative où il n'a pas d'action. Le score d'initiative de l'adepte n'est pas affecté. Pour user de Coup Rapide, l'adepte doit être indemne.

Coup Violent

Coût: 1

Ce pouvoir confère à l'adepte la faculté de concentrer son énergie magique en un coup dévastateur conçu pour enfoncer les barrières. Le test de Combat à Mains Nues de l'adepte s'effectue contre un seuil de réussite de 4. Ajoutez les succès obtenus à sa Force et comparez le résultat à l'indice de barrière non modifié. Déterminez ensuite l'issue de l'action en vous reportant à la table des effets de barrière (page 124 de SR3). Combiné à Augmenter Force ou à Accroissement de Force, ce pouvoir est véritablement dévastateur. Les adeptes doués de perception astrale peuvent se servir de Coup Violent contre des objets (dont les barrières astrales). Dans ce cas, augmentez le Charisme de l'adepte de +2.

Slash 'n' Burn souhaite franchir une porte (indice de barrière 6). Il prend un moment pour se concentrer et faire converger ses énergies internes. Puis, tandis qu'il pousse un puissant cri de guerre, le joueur lance son Combat à Mains Nues de 6 contre un seuil de réussite de 4 (le meneur de jeu part du principe qu'il n'y a pas d'autre modificateur). Il obtient 3 succès. Ajoutés à la Force de 5 de Slash, le résultat de 8 réduit l'indice de barrière de la porte de 1 point, qui passe donc à 5. Le jet suivant de Slash produit 4 succès, pour un total de 9. Comme ce résultat dépasse de plus de 1,5 fois l'indice de barrière, celui-ci tombe à 4 et Slash fait une ouverture de 50 cm dans la porte.

Dégâts Retardés

Coût: 1 (évident) ou 2 (discret)

Ce pouvoir confère à l'adepte la faculté d'infliger des dommages à mains nues qui ne prennent pas effet sur-le-champ. L'adepte déclare l'utilisation des Dégâts Retardés puis le joueur effectue un test d'Attaque normal contre sa cible. La cible est ensuite soumise à un test de Résistance aux Dégâts tout à fait classique.

Si l'attaque est réussie et que la cible n'encaisse pas tous les dégâts, le pouvoir les convertit en une "charge" de force magique. Celle-ci s'attarde dans l'aura de la cible pendant 24 heures maximum. Après une période pré-déterminée, définie par l'adepte au moment de l'attaque, les dégâts prennent effet.

Une attaque effectuée par un adepte via la forme évidente de ce pouvoir se gère tout à fait normalement – elle a simplement l'air de ne pas infliger de dégâts. Un adepte qui dispose de la forme discrète de ce pouvoir peut se contenter de heurter, frôler ou toucher la cible de quelque manière accidentelle. La victime ne peut ni se défendre ni contre-attaquer. Toutefois, l'attaquant n'a pas le droit de se servir de sa Réserve de Combat. L'attaque en elle-même ne ressemble en rien à une agression, et la cible ne se souviendra sans doute même pas du contact.

Une fois l'attaque aux dégâts retardés portée, l'adepte doit maintenir le pouvoir jusqu'à ce qu'il prenne effet. Pendant ce temps, il ne peut réaliser aucune action magique exclusive et subit un modificateur de +2 à tous ses tests. Il peut y renoncer à tout moment, mais cela annule les dégâts. La cible n'en subit alors pas les effets.

Quiconque observe la cible depuis l'espace astral et obtient au moins 2 succès sur un test d'Analyse (page 170 de SR3) peut déceler la charge magique dans l'aura de la cible. Celle-ci peut être ôtée avant de prendre effet en réussissant un test de Dissipation contre un seuil de réussite égal à la Puissance de l'attaque, et avec un drain égal au code de dégâts de l'assaillant.

Un adepte doté des pouvoirs Dégâts Retardés et Mains Tueuses est capable de frapper une victime avec l'assurance qu'elle mourra quelques heures plus tard, une fois qu'il se sera forgé un alibi à des centaines de kilomètres de là.

Élasticité

Coût: 0,5 (niveau 1) ou 1 (niveau 2)

Ce pouvoir confère à l'adepte des membres particulièrement souples. Il peut les tordre et les courber bien plus qu'une personne normale. Chaque niveau réduit le seuil de réussite de ses tests d'Athlétisme (Évasion) de 1. Cela inclut les tests visant à se libérer de cordes, de menottes et autres entraves, mais également les tests permettant d'échapper à une prise en combat à mains nues. Le joueur peut aussi effectuer un test d'Élasticité quand l'adepte tente de se faufiler dans de petits passages (impostes, conduits de ventilation, etc.) dans lesquels une personne de même taille aurait du mal à se glisser. Le meneur de jeu déterminera lui-même le seuil de réussite de tels tests.

Enracinement

Coût: 0,25 par niveau

Ce pouvoir confère à l'adepte la faculté d'être indélogable, et ce au prix d'une action simple. Chaque niveau confère 1 dé supplémentaire lors des tests déterminant s'il sombre dans l'inconscience, tombe, lévite ou bouge contre sa volonté. Quand il utilise Enracinement, l'adepte est incapable de bouger mais il peut faire tout le reste (et donc attaquer) en modifiant ses seuils de réussite de +2.

Grand Saut**Coût:** 0,25 par niveau

Ce pouvoir confère à l'adepte la faculté d'effectuer des bonds extraordinaires dans les airs et sur de longues distances. Chaque niveau procure 1 dé supplémentaire lors des tests de Saut (voir *Sauts*, page 47 du *SR Companion*). Chaque niveau s'ajoute également à la Rapidité de l'adepte pour déterminer de la distance maximale qu'il peut franchir.

Roshi est poursuivi sur les toits et se retrouve face à un fossé de 10 mètres séparant deux immeubles. Sa Rapidité est de 6 et il dispose de Grand Saut au niveau 4. Il peut donc sauter une distance maximale de 10 mètres. Tandis qu'il prend son élan, le joueur lance 5 dés d'Athlétisme et les 4 dés de Grand Saut contre un seuil de réussite de 10. Il obtient 1 succès, Roshi atterrit de l'autre côté et parvient à semer ses poursuivants

Maîtrise des Projectiles**Coût:** 1

Ce pouvoir confère à l'adepte un tel talent pour lancer des armes normalement inoffensives (stylos, créditubes, cartes d'identité, etc.) qu'elles en deviennent meurtrières entre ses mains. L'adepte attaque avec de telles armes en utilisant la compétence Lancer. Les projectiles peu orthodoxes, comme les stylos, ont un code de dégâts égal à (moitié de la Force de l'adepte, arrondie à l'entier inférieur) L. Les armures d'impact permettent de résister à ces attaques. Les objets dotés d'une arête ou d'une pointe infligent des dégâts physiques, alors que les objets contondants ou émoussés infligent des dégâts étourdissants. Lorsqu'il lance un projectile normal, comme un shuriken ou un poignard, l'adepte disposant de ce pouvoir ajoute +2 à la Puissance de l'arme.

Marche Invisible**Coût:** 0,5

Ce pouvoir confère à l'adepte la faculté de se déplacer sur des surfaces molles ou cassantes (comme la neige, le sable ou le papier) sans laisser de trace derrière lui ni faire le moindre bruit, (en revanche, ses vêtements ou son équipement en produiront peut-être). Appliquez un modificateur de +4 aux tests de Perception basés sur l'ouïe. Un adepte usant de Marche Invisible ne déclenche pas les détecteurs de mouvement ou de pression basés au sol. Mais il est incapable de marcher sur les surfaces liquides (bien qu'il puisse évoluer dans une neige épaisse sans s'y enfonce) et il reste possible de le traquer par d'autres moyens, comme l'odeur.

Sens Empathique**Coût:** 0,5

Ce pouvoir confère à l'adepte une forme limitée de conscience magique qui lui permet de ressentir les émotions de ceux qu'il voit par le biais de sa vision normale. Effectuez un test de Perception (4) et utilisez la table d'analyse astrale (page 171 de SR3) pour déterminer les informations émotives qu'il obtient. Camouflage permet d'enrayer l'utilisation de ce pouvoir, mais si l'adepte qui use de Sens Empathique est également un initié, résolvez normalement la tentative de pénétration du Camouflage (voir page 75). Les adeptes utilisant ce pouvoir ne font pas véritablement usage d'analyse astrale, il leur est donc impossible d'user de la compétence Lecture d'Aura. En outre, ils ne sont pas de nature duale.

Sens Magique**Coût:** 0,5

Ce pouvoir confère à l'adepte la faculté de ressentir les énergies et effets magiques dans un rayon égal sa Magie x 5

mètres. Utilisez la table des sorts de détection (page 191 de SR3) pour déterminer le seuil de réussite du test de Perception de l'adepte et les renseignements glanés. L'utilisation de Sens Magique ne rend pas l'adepte actif sur le plan astral.

Sixième Sens**Coût:** 0,25 par niveau

Ce pouvoir confère à l'adepte la faculté de ressentir sur-le-champ tout danger pouvant l'affecter personnellement et de plonger dans l'action avec une étonnante soudaineté. Chaque niveau procure 1 dé supplémentaire lors des tests de Réaction liés la surprise (page 109 de SR3). Ces dés ne s'appliquent à aucun autre type de test de Réaction ou de jet d'initiative.

Tir Rapide**Coût:** 0,5

Ce pouvoir confère à l'adepte la faculté de dégainer et de tirer immédiatement après avec une arme autre qu'un pistolet (voir Tir Instantané page 107 de SR3). En d'autres termes, l'adepte peut dégainer et utiliser une arme de mêlée, un projectile, une arme de jet ou une arme à feu en une seule et même action. Il n'a pas besoin de dépenser 2 actions pour dégainer et préparer son arme puis attaquer. Dégainer ou préparer son arme et attaquer se font dans la même action que celle du test d'Attaque. Si l'utilisation de l'arme requiert une action complexe, l'adepte peut dégainer et attaquer en une seule et même phase de combat. Si l'utilisation de l'arme ne requiert qu'une action simple, l'adepte peut dégainer et effectuer deux tests d'Attaque en une seule et même phase de combat. Pour employer efficacement Tir Rapide, l'adepte doit réussir un test de Réaction (4).

Tolérance de Température**Coût:** 0,25 par niveau

Ce pouvoir confère à l'adepte la faculté de résister aux froids et aux chaleurs extrêmes. Chaque niveau procure 1 dé supplémentaire pour résister aux effets et dégâts de l'exposition aux températures extrêmes. Tolérance et Température protège contre les effets initiaux et secondaires des sorts de manipulation élémentaire.

Vision Véritable**Coût:** 0,25 par niveau

Ce pouvoir confère à l'adepte la faculté de résister plus facilement aux illusions. Chaque niveau procure 1 dé supplémentaire lors des tests de Résistance contre les sorts et pouvoirs de métacréatures basés sur les illusions.

Voile Magique**Coût:** 0,25 par niveau

Ce pouvoir confère à l'adepte la faculté de "dissimuler" sa présence aux sorts de détection. Chaque niveau procure 1 dé lors des tests de Résistance contre les sorts de détection uniquement. Voile Magique n'affecte pas les tentatives visant à lire l'aura de l'adepte via la perception astrale ou à le remarquer dans l'espace astral. Il n'affecte pas non plus les tests de Camouflage.

Volonté de Fer**Coût:** 0,5 par niveau

Ce pouvoir Fer protège l'esprit de l'adepte des influences extérieures. Chaque niveau procure 1 dé supplémentaire pour résister aux tentatives de contrôle ou d'altération de l'esprit de l'adepte, dont les sorts de manipulation et les pouvoirs de métacréatures. Volonté de Fer ne protège pas contre les sorts d'illusion ou de combat mana.

LES TOTEMS

Même si les totems des règles de base de *Shadowrun* sont tous des animaux, d'autres totems incarnent des concepts du monde, tels les forces de la nature et les archétypes mythologiques entre autres. Tous les totems sont soumis aux règles normales, et tout chaman de ce monde peut utiliser le totem de son choix.

LES TOTEMS ANIMAUX

Araignée

Araignée est la grande tisseuse, celle qui fait toute chose. Sa toile relie tout, exhibant ce qui fut et ce qui sera. Elle est le changement éternel, le cycle de la vie et de la mort, le centre de toute chose. Son sourire est à la fois bienveillant et terrifiant, selon le moment et son humeur. Elle attend patiemment car, en temps et en heure, toute chose vient à elle.

Environnement: les lieux tranquilles et sombres qu'examine rarement autrui.

Avantages: +2 dés pour les sorts d'illusion, +2 dés pour les tous esprits de la nature.

Désavantages: +2 à tous les seuils de difficulté magiques au grand air, loin d'un abri. +1 à tous les seuils de difficulté magiques si un chaman Araignée n'a pas le temps de réfléchir à une situation donnée et de concevoir un plan.

Baleine

Baleine apprécie la beauté et l'importance des traditions, et l'honneur personnel lui tient plus à cœur que toute autre chose. Loyale envers ceux qu'elle adopte, Baleine les protège au prix de sa vie si nécessaire. Même si elle se met difficilement en colère, sa rage est terrifiante. Les chamans Baleine ne lancent jamais un combat - en revanche, ils les finissent. Ils ne manquent, non plus, jamais à leurs serments, car ils savent que leur totem les punira en les privant de toute leur magie. Évidemment, un chaman Baleine intelligent sait que le meilleur moyen de ne pas briser un serment est de ne pas en faire.

Environnement: dans ou près de la mer.

Avantages: +2 dés pour les sorts de combat, +2 dés pour les esprits de la Mer.

Désavantages: -1 dé pour les sorts d'illusion.

Blaireau

Blaireau est un petit animal mais il accepte les défis de créatures bien plus grosses que lui et l'emporte. Il aime mettre son nez dans les affaires qui ne le regardent pas, à la fois pour déterrer des secrets et renforcer sa position. C'est un combattant magistral et un chasseur de talent, capable de se livrer à une étonnante sauvagerie pour défendre ce qui est sien.

Environnement: forêts.

Avantages: +2 dés pour les sorts de combat, +2 dés pour les esprits de la Forêt.



PRESOTTI

Désavantages: les chamans Blaireau peuvent devenir bersks pendant les combats, comme les chamans Ours (voir page 165 de SR3).

Cerf

Cerf est noble et rapide, c'est l'esprit de la vie et de la mort. Il représente le cycle sans fin de la naissance, de la mort et de la renaissance qui s'attache à toute créature vivante. Il fait preuve de détachement à l'égard du monde physique mais de sagesse en ses manières secrètes. Les chamans Cerf sont fiers et n'oublient pas les affronts à leur dignité, qu'ils vengent dans les mêmes proportions.

Environnement: forêts.

Avantages: +2 dés pour les sorts de guérison et d'illusion, +2 dés pour les esprits de la Forêt.

Désavantages: -1 dé pour les sorts de manipulation.

Chacal

À l'instar de Rat, Chacal est un furtif voleur, trop égoïste pour partager quoi que ce soit, même avec ses compagnons. Il éprouve également de la répugnance à se battre et préfère fuir plutôt que de prendre des risques. Contrairement à Rat, Chacal est espiègle, taquin et agit de manière peu conventionnelle.

Environnement: savane.

Avantages: +2 dés pour les sorts de détection et d'illusion, +2 dés pour les esprits de la savane (Prairie).

Désavantages: -1 dé pour les sorts de combat.

Chauve-souris

Chauve-souris voyage beaucoup et reste rarement très longtemps au même endroit. À la recherche constante de quelque chose, elle se fixe des objectifs de grande envergure et devient agitée quand elle est soumise à l'inactivité. Elle s'adapte parfaitement bien et peut s'installer n'importe où. Les chamans Chauve-souris sont bouleversés et irritable quand ils doivent rester au même endroit pendant plus d'une semaine.

Environnement: partout.

Avantages: +2 dés pour les sorts de détection et de manipulation, +1 dé pour les esprits du Ciel.

Désavantages: les chamans Chauve-souris sont victimes d'une pénalité de +2 à tous leurs seuils de difficulté magiques quand ils sont confrontés à la lumière du soleil.

Cheval

Rapide et puissant, Cheval symbolise la liberté. Il parcourt les campagnes et ne supporte pas le confinement. Bien qu'il ne soit ni obstiné, ni malicieux, Cheval est parfois imprévisible. Symbole de la fertilité, il assure également croissance et prospérité à la terre. Il n'aime pas les conflits ouverts et préfère éviter les situations qui limite sa liberté. Les chamans Cheval sont d'insaisissables individus qui fuient les engagements à long terme.

Environnement: prairies.

Avantages: +2 dés pour les sorts de guérison, +2 dés pour les esprits de la Prairie. Les chamans Cheval initiés peuvent aussi tenter d'apprendre le pouvoir de métacréature Mouvement (soi-même uniquement, trois fois par jour; voir page 261 de SR3) comme technique métamagique.

Désavantages: -1 dé pour résister aux sorts de combat ou d'illusion (le chaman doit le déterminer à la création de personnage).

Chien de prairie

Chien de prairie est taquin, gai et amical. Toutefois, il n'est pas naïf et surveille tout danger. Il compte sur sa famille et ses

amis pour l'aider comme lui-même le fait. Les chamans Chien de prairie sont fiers de se faire des amis parmi leurs voisins ou de fonder des réseaux de soutien. Ils connaissent toujours de multiples façons d'arriver à leurs buts et suivent rarement deux fois la même voie.

Environnement: partout sur terre.

Avantages: +2 dés pour les sorts de détection, +1 dé pour les sorts d'illusion, +2 dés pour les esprits de la Terre.

Désavantages: -2 dés pour les sorts de combat. Les chamans Chien de prairie doivent avoir un Charisme de 4 au moins.

Cobra

Cobra est furtif et dangereux, hypnotisant sa proie pour la forcer à se rapprocher. Il fait preuve de lenteur pour prendre ses décisions, mais ses manœuvres sont réfléchies et il ne fait aucun compromis. Il traite à ses conditions et n'aime pas être surpris. Cobra ne combat pas pour neutraliser. Ou il ne se bat pas, ou il va jusqu'au bout.

Environnement: jungle.

Avantages: +2 dés pour les sorts de combat et d'illusion, +1 dé pour les esprits de la jungle (Forêt).

Désavantages: s'il est surpris (page 109 de SR3), un chaman Cobra ajoute +1 à tous ses seuils de difficulté pour le reste du combat.

Colombe

Colombe est une messagère pacifique et une médiatrice. Elle aide autrui au point d'en devenir une martyre. Elle est en harmonie avec son environnement et s'enorgueillit de se tenir au courant des choses en permanence.

Environnement: forêts et savane.

Avantages: +2 dés pour les sorts de guérison, +1 dé pour les sorts de détection, +1 dé pour les esprits du Ciel.

Désavantages: les chamans Colombe ne peuvent pas lancer de sorts de combat. Ils détestent la pensée même de faire du mal à autrui et doivent emporter un test de Volonté (6) pour infliger de leur propre chef des dégâts à un métahumain.

Crabe

Crabe est un vieil ermite bourru de la mer. Il porte sa maison sur le dos car il avance d'un pas très lent dans la vie. Crabe a beau rouspéter et se plaindre, la ferveur de ses croyances ne vacille jamais.

Les chamans Crabe sont des grincheux, psycho-rigides dans leur façon de voir les choses. Ils ne consacrent pas une minute aux frivolités ou aux jeux, préférant entrer de suite dans le vif du sujet.

Environnement: sur les mers et près des côtes.

Avantages: +2 dés pour les esprits de la Mer, +1 dé pour les tests de Résistance aux Dégâts (dont les tests de Drain).

Désavantages: -1 pour les sorts d'illusion. Un chaman Crabe doit emporter un test de Volonté (6) pour changer d'avis, un peu comme Chien (page 163 de SR3).

Crocodile

Crocodile poursuit ses proies sans relâche et c'est un adversaire féroce au combat. Sans domicile fixe, il erre un peu partout et la mer n'a aucun secret pour lui.

Environnement: sur les mers et près des côtes.

Avantages: +2 dés pour les sorts de combat, +1 dé pour les sorts d'illusion, +2 dés pour les esprits de la Mer.

Désavantages: les chamans Crocodile peuvent devenir bersks pendant les combats, comme les chamans Requin (voir page 165 de SR3).

Élan

Élan est un doux et sage protecteur. Il demeure majestueux face à l'adversité. Quand il n'est confronté à aucune menace, il erre plongé dans des contemplations profondes. Élan n'a pas peur de grand-chose et rien ne le surprend car il sait que lorsqu'il tombera, un autre le remplacera.

Environnement: plaines, forêts et toundra.

Avantages: +1 dé pour les sorts de guérison, +1 dé pour les sorts de protection, +2 dés pour les esprits de la Terre.

Désavantages: -2 dés pour les sorts de combat.

Gecko

Rapide et toujours aux aguets, Gecko ne se fait jamais coincer. C'est un farceur mais pas un voleur. Il s'adapte parfaitement bien et il est difficile de le tuer. Gecko se retrouve toujours là où il ne devrait pas être. Malheureusement, il emmène souvent ses amis.

Environnement: partout.

Avantages: +2 dés pour les sorts d'illusion ou de manipulation (au choix du chaman), +1 dé pour résister à n'importe quel poison.

Désavantages: -1 dé pour les sorts de combat.

Guépard

Guépard est un guerrier très rapide. Il ne s'encombre guère de subtilité et va droit au but. Expert en de nombreuses compétences, il n'est jamais dépassé. Les chamans Guépard préfèrent acquérir un certain niveau d'aptitude dans une grande palette de compétences. Ils s'enorgueillissent de leurs compétences et détestent admettre qu'ils sont incapables d'accomplir une tâche.

Environnement: savane.

Avantages: +2 dés pour les sorts de combat, +2 dés pour les esprits de la savane (Prairie).

Désavantages: -1 dé pour les sorts de guérison. Les chamans Guépard doivent avoir une Réaction de 4 au moins.

Hyène

Hyène est agressive, capricieuse et maligne, servant ses propres intérêts avant tout. Elle se courrouze facilement et défend sa place avec fanatisme, même contre de plus grands ennemis, combattant les lions pour obtenir sa part de la proie.

Environnement: savane.

Avantages: +2 dés pour les sorts de combat, +2 dés pour bannir les esprits.

Désavantages: -1 dé pour les sorts de guérison. Doit remporter un test de Volonté (6) pour entreprendre une action qui ne lui rapportera rien.

Jaguar

Jaguar est un chasseur qui exploite ses compétences et son instinct de prédateur pour traquer ses proies et les achever avec une brutale efficacité. Les chamans Jaguar se spécialisent rarement, préférant acquérir un niveau d'aptitude moyen dans de nombreuses compétences plutôt que d'en maîtriser quelques-unes.

Environnement: jungle.

Avantages: +2 dés pour les sorts de détection, +2 dés pour les esprits de la Forêt.

Désavantages: -1 dé pour les sorts de guérison.

Léopard

Léopard est particulièrement résistant et capable de vitesses très élevées sur de courtes distances. Il est agressif, prompt à s'emporter et vicieux quand il est acculé. Léopard est solitaire et réservé. C'est un prédateur nocturne qui voit

parfaitement bien la nuit. Il compte sur ses sens aiguisés plutôt que sur son intelligence, et les apparences le trompent parfois.

Un chaman Léopard ne doit jamais permettre à qui que ce soit de faire du mal à sa famille. Il s'en prendra à toute créature s'y essayant et combattrà à mort si nécessaire.

Environnement: forêts et savane.

Avantages: +2 dés pour les sorts de combat et de guérison, +2 dés pour tous les esprits de la nature la nuit.

Désavantages: -1 dé pour résister aux sorts d'illusion.

Lézard

Lézard semble souvent léthargique et adore prendre des bains de soleil. Si nécessaire, il est capable de se déplacer très rapidement et de combattre avec une dépravation sans pareille. Lézard est calme et se met rarement en colère, sauf quand sa demeure et sa liberté sont remis en question. Dans sa grande tranquillité, il saisit beaucoup de choses et fait preuve d'une grande sagesse.

Environnement: désert, forêts ou montagnes.

Avantages: +2 dés pour les sorts de guérison, +2 dés pour les esprits du Désert, de la Forêt ou des Montagnes (au choix du chaman).

Désavantages: +2 à tous les seuils de difficulté quand il est à l'étroit. Piégé dans un lieu confiné sans voir le ciel, un chaman Lézard est soumis à un test de Volonté (6). Le chaman est pris d'une panique berserk pendant 3 tours, moins 1 tour par succès obtenu au test de Volonté. En proie à la panique, il fera tout son possible pour fuir l'espace confiné.

Loutre

Loutre est taquine et espiegle. Elle connaît parfaitement bien son territoire, dont tous les lieux de pêche et cachettes. Elle est intelligente et se joue souvent de plus grosses créatures qu'elle. À l'aise sur terre comme dans l'eau, elle observe tout d'un œil attentif. Loutre est une farceuse à l'étrange sens de l'humour. Les chamans Loutre font toujours preuve d'une énergie nerveuse et ont du mal à rester en place pendant très longtemps.

Environnement: sur mer et sur les côtes.

Avantages: +2 dés pour les sorts d'illusion, +2 dés pour les esprits des Rivières ou de la Mer (au choix du chaman).

Désavantages: -1 dé pour les sorts de combat.

Oie

Oie est fière et défend son territoire avec opiniâtreté. Elle est connue pour se faire bruyante et tapageuse quand on la menace. Elle connaît les bons endroits comme les mauvais, et elle est très forte pour débarquer quelque part et s'approprier les lieux.

Environnement: partout près de l'eau.

Avantages: +2 dés pour les sorts de détection, +1 dé pour les sorts de combat, +2 dés pour un esprit de la Terre, du Ciel ou des Eaux (au choix du chaman).

Désavantages: les chamans Oie connaissent parfaitement bien leur territoire. Toutefois, ils sont victimes d'une pénalité de +2 à leurs seuils de difficulté magiques quand ils ne sont pas dans leur ville ou région natale. Il leur faut un cycle lunaire (vingt-huit jours) s'approprier au nouvel endroit et ne plus tenir compte de la pénalité.

Perroquet

Perroquet est un m'as-tu-vu coloré et blagueur. Son plumage éclatant est sans pareil, sa voix est la plus forte et sa magie la plus clinquante. Il doit toujours être le centre d'attention et laissera tout tomber pour être sous les feux de la rampe.

Environnement: jungle.

Avantages: +2 dés pour les sorts d'illusion, +2 dés pour les esprits de la jungle (Forêt).

Désavantages: la magie de Perroquet n'a de sens que si on l'acclame. Appliquez un modificateur de +1 à tous les seuils de difficulté magiques lorsqu'un chaman Perroquet utilise sa magie sans le moindre témoin à impressionner.

Poisson

Les écailles miroitantes et les nageoires rapides comme l'éclair, Poisson est vif et intelligent, évitant les hameçons des pêcheurs comme les mâchoires des prédateurs. En Orient, il est Carpe. En Occident, il est plus souvent Saumon. Mais quel que soit son masque, Poisson est sage. Il a beaucoup de choses à apprendre à ceux qui parviennent à le capturer. Les chamans Poisson aiment les secrets mais détestent les révéler. Lorsqu'il s'agit de dévoiler des informations, ils tentent toujours d'en obtenir le meilleur prix possible.

Environnement: dans les flots.

Avantages: +2 dés pour les sorts de détection, +2 dés pour un esprit des Eaux (au choix du chaman).

Désavantages: -1 pour les sorts de combat.

Puma

Puma aime chasser ses proies la nuit. Il préfère la ruse à la confrontation directe mais n'en reste pas moins un guerrier meurtrier si nécessaire. C'est un solitaire, et les chamans Puma préfère œuvrer seuls, en particulier quand ils se livrent à la magie. Leurs loges s'élèvent généralement loin de la civilisation.

Environnement: les lieux sauvages reculés, sauf le désert.

Avantages: +2 dés pour les sorts d'illusion, +2 dés pour les esprits des Montagnes.

Désavantages: +2 à tous les seuils de difficulté magiques à la lumière du soleil directe ou dans les foules.

Putois

Intelligent et séduisant, espionne mais fruste, Putois préfère s'attaquer aux problèmes sur lesquels il a prise. Chasseur nocturne, il se montre à la fois pugnace et sanguinaire. **Environnement:** partout sur terre.

Avantages: +1 dé pour les sorts de combat (+1 dé supplémentaire pour les sorts de combat la nuit), +2 dés pour les esprits de la Terre.

Désavantages: -1 dé pour les sorts de guérison. En combat, un chaman Putois attaquera obstinément un adversaire jusqu'à ce qu'il soit abattu. Le chaman doit remporter un test de Volonté (6) pour cesser l'attaque.

Python

Python est lent et lourd. Ni rapide ni intelligent, il est doté d'une force et de capacités de récupération immenses. Dès qu'il a l'avantage, il ne fait montre d'aucune pitié. Il est pacifique mais implacable si on le provoque. Il se sert également de son singulier pouvoir de volonté pour dominer autrui.

Environnement: jungle.

Avantages: +2 dés pour les sorts de guérison et de manipulations de contrôle, +2 dés pour les esprits de la jungle (Forêt).

Désavantages: un chaman Python doit remporter un test de Volonté (6) pour cesser un combat ou toute autre activité soutenue.

Renard

Renard est l'incarnation de la ruse et de l'astuce. C'est un voleur, un escroc né qui exploite souvent la générosité des humains pour subvenir à ses besoins. Il n'aime pas se battre, préférant se jouer de ses adversaires. Cependant, une fois au cœur d'une bataille, Renard combat pour tuer, pas pour neutraliser ou capturer son adversaire.

Environnement: partout sur la terre ferme.

Avantages: +2 dés pour les sorts d'illusion, +2 dés pour n'importe quel esprit de la Terre ou l'esprit de l'Homme (au choix du chaman).

Désavantages: -1 dé pour les sorts de combat. Un chaman Renard doit remporter un test de Volonté (6) pour épargner un ennemi à terre.

Sanglier

Fort et agressif, Sanglier défend son territoire avec acharnement. Il attaque rarement sans une bonne raison, mais une fois en colère, il ne renonce plus tant qu'il n'a pas éloigné l'intrus de son territoire. Ni malin ni subtil, il fait montre de violence plutôt que de stratégie au combat. Si quelqu'un envahit le territoire d'un chaman Sanglier, il lui faut passer à l'attaque. Cela peut se traduire par une simple agression verbale contre celui qui envahit son espace personnel ou une agression physique contre l'intrus qui se trouve dans sa demeure ou sa loge.

Environnement: forêts.

Avantages: +2 dés pour les sorts de combat, +1 service aux esprits invoqués à des fins de combat.

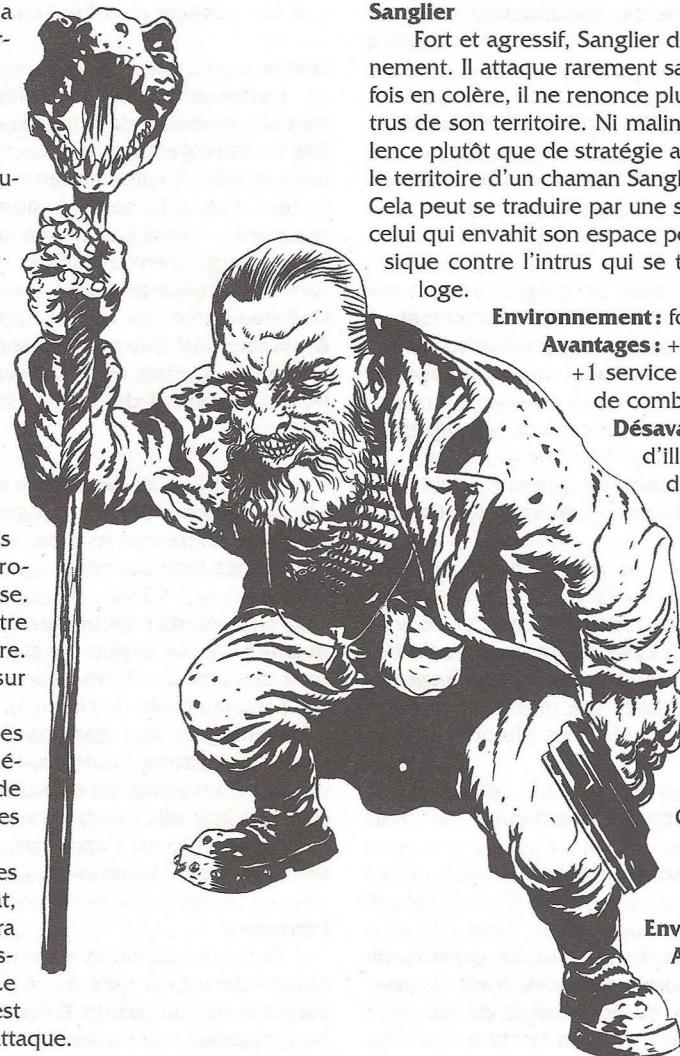
Désavantages: -1 dé pour les sorts d'illusion. Les chamans Sanglier doivent réussir un test de Volonté (6) pour battre en retraite d'un affrontement.

Scorpion

Scorpion exécute la danse de la mort. Il ne craint rien car il est capable de terrasser n'importe qui. Son poison est sa force. C'est lui qui lui donne le pouvoir de faire comme bon lui semble. Chez lui, Scorpion est invisible. Il frappe ses ennemis avec rapidité et sans la moindre pitié.

Environnement: désert.

Avantages: +2 dés pour les sorts de combat et d'illusion. Les chamans Scorpion peuvent récolter le venin des



scorpions normaux et Éveillés. En outre, le venin des scorpions ne leur infligent jamais plus que des dégâts Légers.

Désavantages: +2 dés à tous les seuils de difficulté magiques durant la journée, -1 dé à tous les tests d'Invocation. Les chamans Scorpion sont irascibles et déprimés quand ils sont loin de leur désert natal: +1 à tous leurs seuils de difficulté magiques par journée passée hors du désert, jusqu'à un maximum de +6.

Singe

Singe est intelligent, taquin et aime les gens parce qu'il les trouve drôles. Il est l'ennemi du mal. D'ailleurs, il adore râiller et faire échouer les plans de ce qui risque de blesser ses amis et lui. Il aime se moquer de ses adversaires, usant de magie pour se jouer d'eux ou les faire passer pour des imbéciles plutôt que de les tuer. Singe est le roi de l'escalade et sait se frayer un chemin dans les endroits les plus difficiles.

Environnement: forêts.

Avantages: +2 dés pour les sorts de manipulation, +2 dés pour les esprits de l'Homme.

Désavantages: -1 dé pour les sorts de combat.

Taureau

Tous admirent et craignent Taureau pour sa vaillance, heureux qu'il soit présent au titre de défenseur mais inquiets de son ambition. Le fier Taureau n'oublie jamais un affront ou une insulte. Il est généreux avec ceux qu'il protège et hostile avec ceux qui pourraient leur faire du mal. En tant que chef, Taureau rend souvent des jugements, qui sont parfois sévères.

Les chamans Taureau n'oublient jamais un affront ou un manque d'égards et doivent se venger dans les mêmes proportions. Taureau ne peut soutenir une cause qu'il sait injuste.

Environnement: forêts, montagnes ou plaines.

Avantages: +2 dés pour les sorts de guérison, +1 dé pour les sorts de combat et de détection.

Désavantages: un chaman Taureau doit avoir un Charisme de 4 au moins.

Tortue

Tortue est en harmonie avec son environnement. Bien que féconde, elle ne se sent pas responsable de ses petits car elle voit la survie comme une sorte de privilège qui se mérite. Elle cerne mal le concept de combat et préfère éviter le danger, comptant alors sur sa résistante carapace pour le protéger. Les chamans Tortue n'éprouvent guère l'envie secourir autrui, même quand il n'y a aucun danger à l'horizon. Ils ont tendance à mener une existence détachée, préférant observer plutôt qu'agir. Ce manque inné de curiosité les incite rarement à agir.

Environnement: sur ou près de l'eau.

Avantages: +2 dés pour les sorts d'illusion, +2 dés pour un esprit des Eaux (au choix du chaman).

Désavantages: -2 dés pour les sorts de combat.

LES TOTEMS DE LA NATURE

Chêne

Patient et noble, Chêne est le plus fort des arbres. Il protège les autres, abritant les petites plantes et mousses des éléments. Boucliers, bâtiments et navires sont en Chêne. Celui-ci n'agit pas sans une longue réflexion préalable. Les chamans Chêne protègent tous ceux qu'ils ont juré de défendre, jusqu'à la mort si nécessaire.

Environnement: forêts.

Avantages: +2 dés pour les sorts de guérison, +2 dés pour les esprits de la Forêt, +2 dés pour les esprits du Foyer dans un bâtiment principalement composé de chêne.

Désavantages: un chaman Chêne doit avoir une Force et une Constitution de 4 au moins.

Lune

Lune est changeante et secrète. Depuis son haut point d'observation, elle voit beaucoup de choses et garde de nombreux secrets sous le couvert de la nuit. C'est également une transformiste, toujours changeante et méconnaissable. Les chamans Lune adoptent toujours l'approche subtile. Ils préfèrent garder un profil bas et agir via le subterfuge.

Environnement: lieux sauvages éloignés de la civilisation, ou sombres recoins d'une ville.

Avantages: +2 dés pour les sorts d'illusion et les sorts de transformations de manipulation, +1 dé pour les sorts de détection, +1 dé pour les esprits des Eaux.

Désavantages: -1 dé pour les sorts de combat. Les chamans Lune doivent remporter un test de Volonté (6) pour s'engager dans une confrontation directe. La négociation n'est pas une confrontation (Lune adore les discussions), mais les disputes si.

Mer

Mer est le berceau de toutes les créatures vivantes. Elle est insondable et lunatique, paisible et réconfortante à un moment, redoutable et destructrice au suivant. Bien qu'elle dispose d'une immense richesse, elle garde jalousement tout ce qui lui tombe sous la main. Mer peut être une alliée puissante, mais il faut la courtiser avec grands soins.

Environnement: sur les mers ou près des côtes.

Avantages: +2 dés pour les sorts de guérison et de manipulations de transformation, +2 dés pour les esprits de la Mer et les esprits des navires (Foyer).

Désavantages: un chaman Mer ne donne rien gratuitement. Il doit recevoir un paiement convenable, fixé par ses soins. Un être cher pourra bénéficier d'un objet de valeur contre un baiser, alors qu'un individu en disgrâce devra verser une grosse somme pour la plus petite considération. Un chaman Mer est très fier et doit remporter un test de Volonté (6) pour éviter de répondre à un affront ou une insulte.

Montagne

Montagne est enracinée au cœur même de la Terre mais s'élève vers des hauteurs élevées. Sa force et son endurance n'ont pas de limite, mais sa nature inflexible la bride. Montagne est une force entêtée et inébranlable, et les chamans Montagne sont difficiles à convaincre une fois qu'ils se sont forgé un avis.

Environnement: montagnes.

Avantages: +2 dés pour les sorts de manipulation, +2 dés pour les esprits des Montagnes.

Désavantages: -1 dé pour les sorts d'illusion. Un chaman Montagne doit remporter un test de Volonté (6) pour modifier une ligne de conduite adoptée au préalable.

Rivière

Rivière est une force petite mais ferme, en mouvement constant. Capable d'inondations dévastatrices ou de niveaux paresseusement bas, Rivière est une *Puissance* généralement équilibrée et paisible. Les chamans Rivière estiment l'harmonie plus que toute autre chose. Ils tentent de régler les conflits dans la paix. Ils savent qu'il leur faut parfois combattre des forces qui leur feraient du mal, mais ils évitent le combat dès que possible.

Environnement: près des berges d'une rivière ou d'un cours d'eau.

Avantages: +2 dés pour les sorts de guérison, +2 dés pour les esprits des Rivières.

Désavantages: -1 dé pour les sorts de combat.

**Soleil**

Soleil est noble, héroïque, flamboyant et courageux. Il inspire ses disciples et son exemple fait de lui un chef naturel. Toutes les créatures vivantes se nourrissent de sa lumière bienfaisante. Soleil est la *Puissance suprême* de la création comme de la destruction. Depuis sa demeure céleste, il observe et règne avec justice. Un chaman Soleil refuse de soutenir les causes qu'il croit injustes. Il vise à rester à un niveau élevé et s'efforce d'exceller dans tout ce qu'il entreprend.

Environnement: partout au grand air.

Avantages: +2 dés pour les sorts de combat, de détection et de guérison. +2 dés pour les esprits à la lumière directe du soleil.

Désavantages: +2 à tous les seuils de difficulté d'Invocation la nuit. Un chaman Soleil doit avoir un Charisme de 4 au moins.

Vent

Vent est une force altière qui se fraye un chemin dans tous les espaces et ouvertures disponibles. Mais c'est également une force chaotique, comme toutes les créatures inapprévues. Les chamans Vent sont capricieux. Hormis les leurs, ils ne se soumettent à aucune limite. Ils peuvent passer d'un calme plat à un accès d'activité avec une soudaineté époustouflante. Ils n'aiment pas être assujettis ou restreints.

Environnement: partout au grand air.

Avantages: +2 dés pour les sorts de détection, +2 dés pour les esprits du ciel.

Désavantages: +2 à tous les seuils de difficulté magiques quand le chaman n'est pas au grand air.

LES TOTEMS MYTHIQUES**Fenrir**

Sans peur et agressif, Fenrir est aussi parfois meurtrier. Vieux et de caractère difficile, il traque tous ceux qui l'offensent. Les chamans Fenrir sont des individus déplaisants et impitoyables qui ont la fâcheuse tendance de traiter autrui comme s'il s'agissait de leur prochain repas. Ils sont trop confiants, brutaux et ne craignent presque rien.

Environnement: forêts.

Avantages: +3 dés pour les sorts de combat, +2 dés pour les esprits de la Forêt.

Désavantages: les chamans Fenrir doivent remporter un test de Volonté (8) pour cesser ou fuir une confrontation. Blessés, ils deviennent berserks comme les chamans Ours (voir page 165 de SR3).

Gargouille

Créature de pierre vivante, Gargouille est patiente, capable de rester immobile pendant des heures pour observer dans un silence religieux. C'est un redoutable combattant, qui attendra le moment idéal avant de frapper et de déchirer sa proie. Depuis son paisible perchoir, en surplomb des villes, elle voit beaucoup de choses et connaît la valeur du savoir.

Les chamans Gargouille préfèrent observer avec attention et rassembler des informations avant de faire le moindre mouvement, planifiant leurs gestes pour en tirer le meilleur parti. Ils refusent d'agir à la hâte et battent en retraite s'ils sont pris au dépourvu, tout cela pour préparer leur mouvement suivant.

Environnement: urbain.

Avantages: +1 dé pour les sorts de détection et d'illusion, +2 dés pour les esprits des Cités.

Désavantages: -1 dé pour les esprits des Eaux. Les chamans Gargouille doivent vivre dans un gratte-ciel ou un bâtiment

inspiré d'un château, ce qui nécessite généralement un niveau de vie élevé ou luxueux (page 237 de SR3). Leur demeure arbore toujours une sorte de perchoir, d'allée ou de balcon près du toit.

Griffon

Griffon est le sauvage seigneur des vents. Il connaît parfaitement la danse du chasseur et de la proie. Il terrorise sa proie au combat, il honore et respecte un adversaire compétent, car la chasse est un devoir sacré, pas un sport. Vivant haut perché dans ses antres montagneuses, il voit loin et connaît les secrets de la proie de laquelle dépend sa vie.

Les chamans Griffon sont fiers et ne souffrent pas les affronts de ceux qui ne sont pas dignes d'eux (ce qui concerne presque tout le monde). Ce sont d'honorables combattants qui ciblent toujours leur attaque sur leur plus puissant adversaire lors d'un affrontement. Ils ne combattent alors que cette cible, jusqu'à ce la mort ou jusqu'à ce qu'ils le tuent ou la neutralisent. Si un troisième parti s'avance pour aider le chaman, celui-ci interprétera ce geste comme une insulte.

Environnement: montagnes.

Avantages: +2 dés pour les sorts de combat, +2 dés pour les esprits du ciel.

Désavantages: chaque fois qu'un chaman Griffon est insulté ou offensé, il doit réussir un test de Volonté (6) ou être victime de frénésie et attaquer la cible.

Léviathan

Léviathan descend dans les profondeurs les plus noires de la mer, où il mène une existence baignée dans la nuit éternelle. Sa carcasse majestueuse évolue avec grâce dans les flots, et son chant offre sagesse et connaissance à toutes les créatures des profondeurs. La vie est aussi simple et compliquée que les mouvements de la marée et la danse sans fin de la vie maritime. Les chamans Léviathan sont d'un calme et d'une pondération surnaturels. Ils sont d'ailleurs parfois lents à réagir.

Environnement: sur les mers ou près des côtes.

Avantages: +2 dés pour les sorts de guérison et de manipulation, +2 dés pour les esprits de la Mer.

Désavantages: -1 dé pour les sorts d'illusion.

Licorne

Féroce et libre, Licorne est une créature sauvage. Elle est timide et fuit la compagnie des hommes, sauf lorsque leur cœur est pur. Bien qu'elle préfère éviter les conflits, c'est une dévouée protectrice de la nature, pour laquelle elle est prête à donner sa vie. Elle ne supporte pas la corruption, et le contact de sa corne est une véritable panacée contre de nombreuses toxines et maladies. Les chamans Licorne doivent observer un code moral très strict, en faisant respecter le caractère sacré de la nature et de tous ses animaux. Ils ne tolèrent pas la corruption et œuvrent pour la déloger partout où elle se trouve, même s'il faut pour cela prendre de grands risques.

Environnement: forêts.

Avantages: +2 dés pour les sorts de guérison et d'illusion, +2 dés pour les esprits de la terre. Les chamans Licorne reçoivent gratuitement la compétence Lecture d'Aura (page 87 de SR3) à la moitié de leur Intelligence de départ. Ils peuvent ensuite augmenter l'indice de cette compétence en suivant les règles habituelles.

Désavantages: doublez toutes les pertes d'Essence dues au cyberware.

Oiseau-tonnerre

Oiseau-tonnerre est une créature majestueuse qui est la tempête incarnée. Ses ailes sont de noirs nuages, son bec et ses serres la foudre, et ses cris le coup de tonnerre. C'est une force primaire, souvent sauvage mais nécessaire à la survie de la Terre et à la poursuite du cycle de la vie. C'est également une force que l'on doit respecter et approcher avec un grand soin, de peur de le courroucer.

Environnement: au grand air.

Avantages: +2 dés pour les sorts de combat et de détection, +2 dés pour les esprits des Tempêtes.

Désavantages: -1 dé pour tous les tests magiques qui ne sont pas effectués au grand air. Les chamans Oiseau-tonnerre sont très lunatiques et sujets à des crises de fureur incontrôlée, comme les chamans Requin (page 164 de SR3).

Pégase

Dans la mythologie, Pégase naquit adulte du cou tranché de Méduse. Créature magnifique née du sang, Pégase est libre et farouche. Il est frivole et timide, évite les étrangers et se montre aussi fuyant que le vent. Il n'aime guère qu'on le bride, et seuls les plus courageux parviennent à gagner son respect et son amitié. Pégase est fidèle envers de tels individus, mais pas aveuglément. Un cavalier arrogant se retrouvera vite à terre s'il se prend pour important qu'il n'est.

Environnement: zones rurales au grand air.

Avantages: +2 dés pour les sorts de détection et de guérison, +2 dés pour les esprits du ciel.

Désavantages: les chamans Pégase ne supportent pas la captivité, ni qu'on entrave leur liberté de mouvement. S'ils entrent de leur plein gré dans un bâtiment ou un espace clos, ils doivent réussir un test de Volonté (6) pour y rester. S'ils l'échouent, il leur est possible d'y attarder, mais ils sont alors victimes d'un malus de +1 à tous leurs seuils de difficulté tant qu'il y demeurent. Ils sont soumis à ce même test toutes les (Volonté) heures. Chaque échec est synonyme d'un +1 cumulatif à tous leurs tests. Si le modificateur atteint +8, ils sont en proie à une frénésie mortelle.

Frénésie mortelle: un chaman Pégase pris de frénésie mortelle est une créature affolée qui s'obstine à tout faire pour s'échapper. Augmentez tous ses attributs du chaman de 2 points tant que cet état dure. Le chaman tente immédiatement de fuir cet enfermement. Il ne combat pas, sauf si des adversaires tentent de l'arrêter. Le meneur de jeu tient secrets les dégâts qu'il reçoit durant la frénésie. Toutefois, ces dommages et les pénalités attenantes ne s'appliquent pas. Si les dégâts subis dépassent la colonne Physique de son Moniteur de Condition et son indice de Constitution, le chaman continue de vivre pendant un nombre de minutes égal à sa Volonté, toujours possédé par sa frénésie, puis il meurt. S'il parvient à s'échapper, la crise se poursuit pendant un nombre de minutes égal à sa Volonté. Tous les dégâts reçus pendant la frénésie prennent alors effet. S'ils sont suffisants pour le tuer, il meurt.

Phénix

Fier et éclatant, Phénix symbolise la beauté et la renaissance. Lorsque vient pour cet oiseau le temps de mourir, il élève un bûcher funéraire de la meilleure facture possible et l'embrace en une glorieuse flambée. Il renaît alors de ses cendres, de nouveau jeune et vibrant, pour que recommence le cycle. Son chant de Phénix est légendaire de magnificence. En effet, Phénix est une grande artiste et il apprécie la beauté. Tous les chamans Phénix invoquent des esprits du feu (page 106) plutôt que des esprits de l'Homme.

Environnement: déserts et champs.

Avantages: +2 dés pour les sorts de guérison et d'illusion, +2 dés pour les esprits du feu (page 106). À l'instar de leur totem, les chamans Phénix ont la réputation de renaître de leurs cendres. Il leur est possible de survivre à un trop-plein de dégâts Physiques égal à leur Constitution x 2. Cependant, chaque fois que les dégâts infligés au chaman dépassent la colonne Physique de son Moniteur de Condition, réduisez le total de 1 point. Ainsi, au bout d'un temps, le chaman ne pourra plus encaisser de trop-pleins de dégâts.

Désavantages: les chamans Phénix ne peuvent invoquer les esprits de l'Homme. Ils doivent avoir un Charisme de 4 au moins. Ils doivent aussi connaître une compétence artistique comme un instrument de musique, le chant ou la danse, qui peut servir de geas ou de compétence créative pour la Concentration (voir page 71).

Serpent à plumes

Serpent à plumes est étroitement associé au peuple et à la nation d'Aztlan, car lié à son histoire et à sa mythologie. C'est un guerrier et un puissant magicien qui songe à la portée de ses actes. Parfaitement au courant de la structure de l'histoire et du destin, il réfléchit toujours à la façon dont ses gestes affecteront sa terre et son peuple. Il donnerait sa vie plutôt que de voir son honneur ou l'honneur de sa terre natale bafoués.

Environnement: partout à Aztlan.

Avantages: +2 dés pour les sorts de détection, +2 dés pour les esprits du ciel.

Désavantages: +2 à tous les seuils de difficulté magiques hors des frontières d'Aztlan.

Wyrm

Wyrm est le grand serpent, lent et pesant. Il est paresseux et incapable de prendre une initiative lorsque les événements se déroulent trop rapidement. Mais il est également fort, possède de grands pouvoirs de récupération et une force de volonté dominatrice. Il est pacifique mais implacable si on le provoque, et il ne sait pas quand lâcher prise. Rejeté pour son association avec la mort et les enfers, il évite tout contact avec autrui.

Environnement: montagnes.

Avantages: +2 dés pour les sorts de guérison et de manipulation, +2 dés pour les esprits des montagnes.

Désavantages: les chamans Wyrm doivent réussir un test de Volonté (6) pour arrêter une tâche et s'occuper d'autre chose. Il leur faut également dormir environ soixante-dix heures par semaine.

LES IDOLES**Adversaire**

L'Adversaire fut le premier rebelle. Il est doué pour usurper pouvoir et autorité. Fier et entêté, C'est également un cynique cruel et insensible qui préférerait détruire le monde s'il n'avait aucune chance d'en prendre le contrôle.

L'Adversaire est une idole courante chez les adorateurs d'idole toxiques (voir *Les chamans toxiques* page 124).

Environnement: partout.

Avantages: +2 dés pour les sorts de combat et de manipulation.

Désavantages: Blessés, les chamans Adversaire peuvent devenir berserks, comme les chamans Ours (page 165 de SR3). Ils doivent réussir un test de Volonté (8) pour se montrer amicaux et polis devant les représentants de l'autorité.

Amante

Beauté et passion incarnées, l'Amante est désirée de tous. Elle est la parfaite beauté mais personnifie également l'irrationalité et la jalousie du désir. Sa vétusté fait d'elle l'objet d'attention mais également de beaucoup d'ennuis. Elle est fière, souvent vaniteuse et se venge fréquemment des mortels qui la repoussent ou rejettent sa grâce. L'Amante est le plus souvent femme, mais il existe des cas d'hommes. Les disciples de l'Amante sont eux-mêmes orgueilleux et obsédés par leur propre apparence.

Environnement: urbain.

Avantages: +2 dés pour les sorts d'illusion et de contrôles de manipulation, +2 dés pour les esprits des eaux.

Désavantages: les chamans Amante doivent avoir un Charisme de 6 au moins.

Bacchus

Bacchus est l'idole de l'action et des festivités. C'est un amant et un danseur qui se délecte des passions effrénées. Les chamans Bacchus apprécient la musique et la poésie, mais ils sont également sybarites et irresponsables. Très peu satisfait des relations ou obligations à long terme car ils sont trop facilement distraits ou absorbés.

Environnement: partout sur terre.

Avantages: +2 dés pour les sorts d'illusion, +2 dés pour les esprits de l'Homme.

Désavantages: les chamans Bacchus doivent réussir un test de Volonté (6) pour maintenir une ligne de conduite si un fait plus intéressant, mignon ou relaxant se produit. En outre, ils sont facilement distraits. Appliquez un modificateur de -1 dé lorsqu'ils sont en présence de musique, art, grâce ou autre beauté.

Chasseur Sauvage

Étranger même parmi les idoles, le Chasseur Sauvage marche sur la corde raide entre santé d'esprit et folie. Cependant, sa frénésie dissimule une connaissance profonde des mystères sacrés. Au titre d'idole qui remit à l'humanité l'enivrante Coupe de la Connaissance, le Chasseur Sauvage est le protecteur des poètes et artistes, mais aussi de cultes secrets et ésotériques. Les chamans Chasseur Sauvage sont imprévisibles. Parfois à demi fous, souvent débraillés, ils peuvent ne pas manger et dormir pendant des jours quand ils sont les esclaves d'une idée ou d'une émotion en particulier.

Environnement: forêts, montagnes ou plaines.

Avantages: +2 dés pour les sorts de détection et d'illusion, +2 dés pour les esprits des Tempêtes.

Désavantages: blessés, les chamans Chasseur Sauvage peuvent devenir bersers, comme les chamans Ours (page 165 de SR3).

Créateur

Grand artisan, le Créateur évite les splendeurs des autres idoles, préférant bricoler ses propres créations. Bien qu'il n'ait pas créé le monde, il a produit nombre de ses trésors. Plus que les œuvres achevées, le Créateur aime ce qui n'est pas encore créé. Son esprit est à ce point rempli de projets et d'idées que supercheries et intrigues n'y trouvent pas leur place. Il existe d'ailleurs de nombreuses légendes dans lesquelles on tire parti de sa nature. À l'instar de leur idole, les chamans Crâneur sont gauches et mal à l'aise quand ils doivent traiter avec autrui. Quoique confiants par nature, ils constituent des ennemis rancuniers et déterminés quand on leur fait du tort.

Environnement: urbain ou forêts.

Avantages: +2 dés pour les enchantements, +1 dé pour les esprits des Cités et du Foyer.

Désavantages: -1 dé pour les sorts de combat. Confronté à un fait unique ou singulier, un chaman Crâneur doit réussir un test de Volonté (4) pour ne pas en venir sur-le-champ à la perception astrale et examiner sa trouvaille pendant 3 tours. Chaque succès remporté sur le test de Volonté réduit ce temps de 1 tour, et 3 succès ou plus permettent au chaman d'ignorer sa pulsion.

Grande Mère

La Grande Mère est l'incarnation d'une nature féconde, offrant sa bonté à qui en a besoin. Ceux qui prennent sa générosité pour de la faiblesse cherchent les ennuis. À l'instar de n'importe quelle mère, elle combat à mort pour protéger ses enfants. Ses disciples de Grande Mère sont des guérisseurs, à la fois du corps et de l'esprit. Il leur est impossible de refuser d'aider les individus dans le besoin. Les chamans de Grande Mère combattent les forces de la corruption, qu'elles soient environnementale, sociale, politique ou magique.

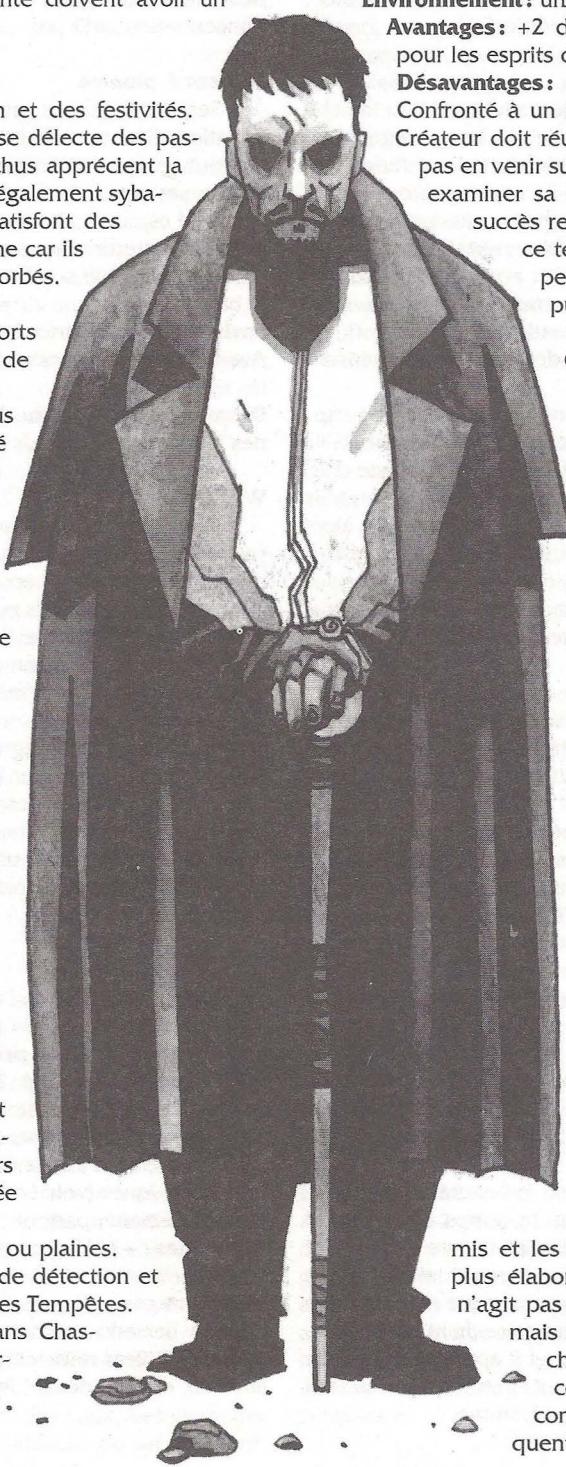
Environnement: partout.

Avantages: +2 dés pour les sorts de guérison, +2 dés pour les esprits des Champs et de la Forêt, et pour tous les esprits des Eaux.

Désavantages: -2 dés en présence de corruption.

Guerrière Sage

La Guerrière Sage est spécialisée dans l'art de la guerre, car le combat est pour elle un art, un exercice du corps et de l'esprit. Elle étudie la tactique de ses ennemis et les vainc via un mélange de tactique plus élaborée et de vaillance guerrière. Elle n'agit pas par sauvagerie ou soif de combat, mais par connaissance et sagesse. Les chamans de cette idole suivent le code d'honneur du guerrier et se comportent convenablement ou risquent d'être disgraciés.



Environnement: urbain.

Avantages: +2 dés pour les sorts de combat et de détection, +2 dés pour résister aux dégâts des sorts.

Désavantages: -1 dé pour les sorts d'illusion.

Homme Cornu

Incarnation du pouvoir et de l'énergie de procréation, l'Homme Cornu est le seigneur tout-puissant de la nature sauvage. Particulièrement vieux et d'origine animale, c'est l'instinct qui le guide. Les actions et sensations physiques façonnent son monde, ce qui inclut les bagarres et une attitude lascive. De toutes les idoles, c'est traditionnellement lui qui incarne la masculinité, et les communautés dirigées par des hommes le vénèrent souvent.

Environnement: partout sur terre.

Avantages: +2 dés pour les sorts de combat, +2 dés pour les esprits de la terre.

Désavantages: les chamans de l'Homme Cornu doivent réussir un test de Volonté (6) pour refuser un combat ou une épreuve physique. En outre, ils sont libertins et doivent remporter un test de Volonté contre un seuil de difficulté égal à deux fois le Charisme de leur séductrice pour refuser des avances.

Père des Cieux

Le Père des Cieux est le pendant masculin de la Grande Mère. Il est le patriarche dont beaucoup disent qu'il a éclipsé le culte de la déesse terre au fil du temps. Il est connu pour sa perspicacité, son règne sur tout ce qu'il contemple, ainsi que pour le pouvoir terrifiant que sa maîtrise des cieux lui confère. La foudre et le tonnerre sont ses armes, et rien en ce monde n'échappe à son regard.

Environnement: partout au grand air.

Avantages: +2 dés pour les sorts de détection et de manipulation, +2 dés pour les esprits des Tempêtes.

Désavantages: +2 à tous les seuils de difficulté si le chaman est piégé ou lié de quelque manière.

Porteur du Feu

Le Porteur du Feu déroba le secret du feu aux cieux et l'offrit à l'humanité au titre de présent comme d'outil. C'est un personnage gentil et soucieux, mais ses bonnes intentions lui causent parfois des ennuis et font échouer ses projets. C'est un faiseur inventif qui insuffle la vie aux objets qu'il tire de l'argile primaire.

Les chamans du Porteur du Feu se consacrent à l'amélioration des conditions de vie d'autrui, et ce même à leurs dépens. La plupart se vouent à une cause spécifique qu'ils soutiennent avec un grand zèle.

Environnement: urbain.

Avantages: +2 dés pour les sorts de détection et d'illusion, +2 dés pour les esprits de l'Homme.

Désavantages: -1 dé pour les sorts d'illusion.

Roi Noir

Le lugubre souverain du pays des morts vit dans son royaume, profondément enfoui sous terre. Il domine les esprits des défunt et connaît une bonne partie des secrets qui dorment dans la terre.

Environnement: cavernes naturelles.

Avantages: +2 dés pour les sorts de guérison, +2 dés pour les esprits de l'Homme.

Désavantages: les chamans du Roi Noir sont physiquement faibles, car ils sont passés par de rudes épreuves. Ils doivent sacrifier 1 point d'un attribut Physique de départ.

Roi des Mers

Le Roi des Mers est l'idole des eaux. Il est le souverain des mers et dispose sous les flots d'une grande cour. Sa générosité et son hospitalité sont aussi vastes que sa mauvaise humeur quand il est courroucé. Le Roi des Mers est aussi changeant que la mer elle-même, et il est passé maître dans l'art du déguisement et de la métamorphose. Il dispose également de grands talents de création, tout comme la mer crée la vie. Les chamans du Roi des Mers se comportent toujours convenablement mais n'oublient jamais les plus petits affronts et torts qu'on leur fait.

Environnement: partout près de la mer.

Avantages: +2 dés pour les sorts de manipulation, +2 dés pour les esprits de la Mer.

Désavantages: -1 dé pour les sorts de combat. Les chamans Roi des Mers ont également le défaut "Membres aquatiques" ("Sea Legs", page 24 du SR Companion, uniquement disponible en VO pour le moment), sans bénéficier d'une compensation en "Edges" (atout) ou "Build Points" (points de construction).

Rusé

Le Rusé est intelligent, vif de corps et d'esprit, maître des masques et de la supercherie. Il élabora toujours de nouveaux tours et de nouvelles manières de se jouer de ses ennemis plutôt que de les combattre. Il préfère œuvrer au service des autres, les trompant et les volant quand ils regardent ailleurs. Ses frasques lui retombent souvent sur le dos et créent des problèmes à tout le monde, mais l'intelligence du Rusé finit toujours par payer.

Environnement: partout.

Avantages et désavantages: aucun.

Séductrice

La Séductrice est l'incarnation de la corruption du corps et de l'esprit. Elle éprouve de nombreux désirs et vices qu'elle doit fréquemment assouvir. Elle incite la jalousie et la cupidité, et cherche à allumer les envies d'autrui. Elle évite les confrontations directes mais ressent du plaisir quand quelqu'un se bat pour attirer son attention ou en son nom. Elle existe pour exploiter les faiblesses et n'hésitera pas à sacrifier ceux qui se mettent en travers de son chemin.

La Séductrice est couramment vénérée par des adorateurs d'idoles toxiques (voir *Les chamans toxiques*, page 124).

Environnement: urbain.

Avantages: +2 dés pour les sorts d'illusion et de contrôles de manipulation, +2 dés pour les esprits de l'Homme.

Désavantages: les chamans Séductrice doivent avoir un Charisme de 6 au moins. En outre, ils doivent réussir un test de Volonté (6) pour éviter de s'adonner à un vice ou une corruption (drogue, BTL, sexe, etc.) qui passe à leur portée.

Sirène

Sirène est une grande manipulatrice qui scelle le destin des autres. Elle attire l'attention des gens de toutes les manières possibles puis les pousse à adopter une ligne de conduite qui les mènera à leur fin. Elle est maligne, astucieuse et se plaint dans le sacrifice.

Elle est couramment vénérée par des adorateurs d'idoles toxiques (voir *Les chamans toxiques*, page 124).

Environnement: mer.

Avantages: +2 dés pour les sorts d'illusion et de contrôles de manipulation, +2 dés pour les esprits de la Mer.

Désavantages: les chamans Séductrice doivent avoir un Charisme de 6 au moins. Ils ont du mal à se concentrer sur plus d'un adversaire à la fois. Ils reçoivent un modificateur de +1 pour lancer leurs sorts lorsque plusieurs ennemis les attaquent.



Tueur de dragons

La plus héroïque des idoles est également celle qui aime le plus s'amuser. Même si le Tueur de dragons se bat pour protéger les siens contre tous les dangers, il apprécie plus encore une bonne fête. C'est le grand frère qui s'intéresse à tout ce que fait sa famille. Bien qu'il se montre parfois naïf, c'est un ami dévoué et un ennemi mortel. Les dragons qu'il tue ont changé avec le temps. En plus des dragons légendaires, il combat également les monstres contemporains comme le crime, la pollution et la corruption.

Les chamans Tueur de Dragons combattent avec ardeur et jouent de leur mieux. Une fois qu'ils ont accordé leur loyauté, ils ne la remettent plus en question. Ils sont tenus de se comporter avec honneur et respect, et d'exiger de ceux qui les entourent un comportement similaire.

Environnement: partout sur terre.

Avantages: +3 dés pour les sorts de combat, +1 dé pour les esprits du Foyer.

Désavantages: -1 dé pour les sorts de détection et d'illusion.

Vierge Lunaire

La Vierge Lunaire est l'idole du ciel nocturne. Lunatique, changeante, émotive, mystérieuse, tantôt douce et plaisante, tantôt farouche et sans inhibitions, elle représente le triomphe de la voie de la femme sur les pulsions destructrices de l'homme. Naturellement, elle est surtout vénérée par des femmes. Un chaman de la Vierge Lunaire n'accepte aucune règle ou restriction autres que ses convictions personnelles et les lois de la nature.

Environnement: partout.

Avantages et désavantages: aucun.

LES LOA

Agwe

Agwe, le Loa de la Mer, est un homme noir vigoureux, vêtu d'algues et d'eau ruisselante. Il est comme la mer sur laquelle il règne: fort et doux, mais capable d'une violence soudaine. Il est fier et prend son rôle très à cœur. Il accueille souvent les autres Loa dans son fantastique palais sous-marin. Les rituels qui l'honorent sont très compliqués, ses disciples sont souvent des diplomates compétentes et des hôtes gracieux. Ils sont tenus de rechercher des solutions diplomatiques aux problèmes avant de faire appel à la violence.

Avantages: +2 dés pour les sorts d'illusion.

Désavantages: -1 dé pour les sorts de combat.

Azaca

Impatient "frère cadet" des Loa, Azaca s'intéresse à la croissance et à la prospérité de la terre. Il a tendance à être impulsif, s'impliquant dans toute nouvelle situation avec entrain. Ses disciples s'occupent souvent de communautés rurales.

Avantages: +2 dés pour les sorts de guérison.

Désavantages: un houngan Azaca doit remporter, un test de Volonté (6) pour éviter d'agir sur un coup de tête.

Damballah

Damballah est le Grand Serpent du Ciel, un Loa originel. Il est baigné d'une lourde aura de dignité et de grâce mais est capable d'agir avec une soudaineté surprenante si nécessaire. Il est souvent difficile de communiquer avec lui car il formule sa sagesse par énigmes et métaphores. Il s'exprime rarement en employant une langue humaine.

Les houngans de Damballah suivent un code moral strict et doivent tenir parole. Ils aiment accumuler secrets et

connaissances, et feront tout en ce sens. Néanmoins, ils transmettent leur savoir avec parcimonie.

Avantages: +2 dés pour les sorts de détection et de manipulation.

Désavantages: un houngan Damballah doit réussir un test de Volonté (6) pour révéler un renseignement de choix.

Erzulie

Loa de l'amour et de la passion, Erzulie est à la fois l'éternelle innocente et la séductrice expérimentée. Elle est la plus belle des femmes et la compagne d'autres Loa sous ses diverses formes, aimée et désirée de tous. Elle est plus qu'un simple désir; elle est la motivation qui mène toute chose. Les houngans de Erzulie sont souvent des femmes. Elles mettent toujours les plus beaux vêtements et les plus magnifiques joyaux, parfums et autres atours.

Avantages: +2 dés pour les sorts d'illusion et de contrôles de manipulation.

Désavantages: les houngans de Erzulie doivent avoir un niveau de vie moyen au minimum (page 237 de SR3). Ils sont victimes de +1 à tous leurs seuils de difficulté magiques quand ils sont débraillés ou moins qu'élégants.

Ghede

L'intelligent Ghede est le Loa de la mort et des défunt. Il ne respecte rien et se riait de la peur de la mort des mortels. C'est un escroc qui aime choquer les gens en titillant leurs préjugés grâce à son sens de l'humour surnois et grivois. C'est également un glouton doté d'un vaste appétit, car la mort doit consommer toute chose. Ghede est décrit comme un homme portant un chapeau haut-de-forme, une queue de pie noire, des lunettes de soleil (avec un verre qui manque souvent), un cigare et une canne. Les houngans de Ghede sont des gourmands, incapables de résister à de la nourriture ou à un verre, de rhum en particulier, ce que préfère le Loa. Ce sont aussi des escrocs qui aiment à se moquer d'autrui.

Avantages: +2 dés pour les sorts de guérison et de manipulation.

Désavantages: un houngan de Ghede doit réussir un test de Volonté (6) pour éviter de jouer un mauvais tour dans une situation peu appropriée.

Legba

Legba est le vieillard de la croisée des chemins, le messager divin des Loa, celui qui ouvre la voie et les frontières entre les mondes visible et invisible. Il est le premier Loa que l'on invoque pendant un rituel, pour qu'il ouvre la voie aux autres. On le respecte pour sa grande sagesse et son autorité. Legba est décrit comme un vieillard voûté qui se déplace à l'aide d'un bâton. Ses disciples sont généralement les meilleurs chefs des houngans.

Avantages: +2 dés pour les sorts de détection et de manipulation.

Désavantages: -1 dé pour les sorts de combat. Les houngans de Legba doivent avoir un Charisme de 4 au moins.

Obatala

Obatala est décrit comme un mulâtre tout de blanc vêtu. Il est le Loa de la pureté et s'oppose à toutes les forces du mal. Il est également l'esprit de la pensée et le protecteur des faibles. Obatala est une force de paix, d'harmonie et de médiation. Ses disciples sont tenus de s'opposer à toutes les forces du mal et de la corruption. Les houngans de Obatala ne tuent pas sans une très bonne raison.

Avantages: +2 dés pour les sorts de détection, de guérison et de contrôles de manipulation.



Désavantages: les houngans de Obatala sont incapables de lancer des sorts de combat. Ils sont victimes d'un +2 à tous leurs seuils de difficulté magiques quand ils ne portent pas au moins un vêtement blanc.

Ogoun

Ogoun est le Loa du fer et de la guerre. C'est une force directe et active, une *Puissance* sous toutes ses formes. Ses disciples sont sûrs d'eux et fiers, de grands guerriers et des chefs politiques. Ogoun est décrit comme un fort guerrier en uniforme militaire, qui porte un sabre ou une machette.

Avantages: +2 dés pour les sorts de combat.

Désavantages: -1 dé pour les sorts d'illusion. Les houngans de Ogoun doivent réussir un test de Volonté (6) pour se dérober devant une insulte à leur honneur ou leur vaillance.

Shango

Shango est le Loa de la foudre et des tempêtes. Il est décrit comme un guerrier sauvage, débordant d'énergie, qui porte une hache à deux têtes crépitant de foudre. Sa voix a le grondement du tonnerre. On l'associe également aux armes à feu ("bâtons-tonnerre") et au feu. Shango et Ogoun sont souvent rivaux pour obtenir les faveurs de Erzulie.

Avantages: +3 dés pour les sorts de manipulations élémentaires de feu et de foudre.

Désavantages: blessés, les houngans de Shango peuvent devenir berserks, comme les chamans Ours (page 165 de SR3).

SAVOIR ÉSOTÉRIQUE



TABLE DES POUVOIRS D'ADEPTE PHYSIQUE

Sauf indication contraire, toutes les références de pagination renvoient au chapitre *Pouvoirs des adeptes* de ce supplément.

Pouvoir	Coût	Référence
Animation Suspendue	1	page 167 de SR3
Armure Mystique	0,5 par niveau	page 167 de SR3
Attribut Physique Amélioré	0,5 par niveau	page 168 de SR3
Augmentation d'Attribut	0,25 par niveau	page 167 de SR3
Chute Libre	0,25 par niveau	page 149
Combat Aveugle	0,5	page 149
Compétence Améliorée	0,25 ou 0,5 par niveau	page 168 de SR3
Contre-attaque	0,5 par niveau	page 149
Contrôle Corporel	0,25 par niveau	page 168 de SR3
Coup à Distance	2	page 149
Coup Nerveux	1	page 150
Coup Rapide	3	page 150
Coup Violent	1	page 150
Dégâts Retardés	1 ou 2	page 150
Élasticité	0,5 ou 1	page 150
Enracinement	0,25 par niveau	page 150
Grand Saut	0,25 par niveau	page 151
Guérison Rapide	0,5 par niveau	page 168 de SR3
Mains Tueuses	0,5, 1, 2 ou 4	page 168 de SR3
Maîtrise des Projectiles	1	page 151
Marche Invisible	0,5	page 151
Parade de Projectiles	1	page 169 de SR3
Perception Accrue	0,5 par niveau	page 169 de SR3
Perception Astrale	2	page 169 de SR3
Puissance Magique	1 par niveau	page 22
Réflexes Améliorés	2, 3 ou 5	page 169 de SR3
Résistance à la Douleur	0,5 par niveau	page 169 de SR3
Résistance Magique	1 par niveau	page 169 de SR3
Sens Amélioré	0,25 par amélioration	page 169 de SR3
Sens du Combat	1, 2 ou 3	page 169 de SR3
Sens Empathique	0,5	page 151
Sens Magique	0,5	page 151

**Pouvoir**

	Coût	Référence
Sixième Sens	0,25 par niveau	page 151
Tir Rapide	0,5 par niveau	page 151
Tolérance de Température	0,25 par niveau	page 151
Vision Véritable	0,25 par niveau	page 151
Voile Magique	0,25 par niveau	page 151
Volonté de Fer	0,5 par niveau	page 151

TABLE DES SORTS**LÉGENDE**

Le **nom** s'explique de lui-même. Les sorts dotés d'un astérisque (*) figurent dans *SR3*. Les autres apparaissent dans ce supplément.

Le **type** est mana (M) ou physique (P). Reportez-vous à la page 177 de *SR3*.

Le **seuil** est le seuil de réussite du sort. Il s'agit généralement de la Volonté (V), de la Constitution (Co), de l'Intelligence (I), de la Rapidité (Ra), de la Puissance (P) et de la Résistance des Objets (RO). Pour ce qui concerne les sorts dotés d'un (R) qui sont lancés contre une cible non consentante, il faut effectuer un test de Résistance aux Sorts (page 182 de *SR3*). On résiste aux sorts dotés d'un (S) et ils ont un Niveau de Seuil, généralement égal à la moitié de l'attribut de la cible (voir page 50). Les sorts dotés d'un (CD) sont considérées comme des attaques de Combat à Distance. Les sorts dotés d'un (C) exigent que la cible soit consentante. Le seuil de réussite des sorts dotés d'un (TD) apparaît dans la table des sorts de détection, page 191 de *SR3*.

La **durée** est instantanée (I), maintenue (M) ou permanente (P). Reportez-vous à la page 177 de *SR3*.

La **portée** est le champ de vision (LDV) ou le toucher (T). Les sorts dotés d'un (Z) ont une zone d'effet. Pour ce qui concerne les sorts de détection, la notation qui se situe derrière la barre oblique se réfère à la portée du sens: directionnel (D) comme la vue, ou de zone (Z) qui détecte les cibles dans toutes les directions.

Le **drain** est un modificateur apporté à la *Puissance* de drain (basé sur la moitié de la *Puissance* du sort, arrondie à l'entier inférieur) et au niveau de drain, c'est-à-dire le niveau de dégâts de base qu'il inflige. Les sorts qui infligent ou soignent des dégâts ont un niveau de drain variable basé sur le niveau de dégâts (infligés ou soignés) du sort. Si un modificateur pousse ainsi le niveau de drain au-delà de Fatal, ajoutez au lieu de cela +2 à la *Puissance* de drain pour chaque niveau en trop.

SORTS DE COMBAT

Nom	Type	Cible	Durée	Portée	Drain
Bélier (Objet)	P	RO	I	S	+1 (niveau de dégâts -2) (M)
Bouclier Fracassant	M	P(R)	I	S	-1 (niveau de dégâts +1)
Boule Étourdisante*	M	V(R)	I	LDV(Z)	+1 (niveau de dégâts +1)
Boule de Force*	P	Co(R)	I	LDV(Z)	(niveau de dégâts +1)
Boule Mana*	M	V(R)	I	LDV(Z)	+1(F)
Carnage (Race/Espèce)	M	V(R)	I	LDV(Z)	-1 (niveau de dégâts)
Éclair Étourdisant*	M	V(R)	I	LDV	+1 (niveau de dégâts)
Éclair de Force*	P	Co(R)	I	LDV	(niveau de dégâts)
Éclair Mana*	M	V(R)	I	LDV	-1 (niveau de dégâts)
Éclair Spirituel	M	V(R)	I	LDV	+1 (niveau de dégâts -1)
Épave (Objet)	P	RO	I	LDV	-1 (niveau de dégâts +1)
Souffle Spirituel	M	V(R)	I	LDV(Z)	-1 (niveau de dégâts -1)
Toucher Étourdisant	M	V(R)	I	S	-1 (niveau de dégâts -1)
Toucher de la Mort*	M	V(R)	I	S	(niveau de dégâts -1)
Tuerie (Race/Espèce)	M	V(R)	I	LDV	-1(F)

SORTS DE DÉTECTION

Nom	Type	Cible	Durée	Portée	Drain
Analyser Magie	M	P(R)	M	T/D	(L)
Analyser Objet*	P	RO	M	T/D	+1(M)
Analyser la Vérité*	M	V(R)	M	T/D	(L)
Catalogue	P	6	M	T/Z	+1(M)
Clairaudience*	M	6(R)	M	T/D	(M)
Clairvoyance*	M	6(R)	M	T/D	(M)
Déetecter des Ennemis*	M	TD(R)	M	T/Z	(M)
Déetecter (Forme de vie)*	M	TD(R)	M	T/Z	-1(L)
DéTECTER un Individu*	M	TD(R)	M	T/Z	(L)
DéTECTER la Magie*	M	6(R)	M	T/Z	(L)
DéTECTER Objet*	P	TD	M	T/Z	+1(M)
DéTECTER la Vie*	M	TD(R)	M	T/Z	(L)
Diagnostic	M	V(R)	I	T/D	-1(L)
Fenêtre Astrale	M	P(R)	M	T/D	(L)
Lien Mental*	M	4(C)	M	LDV/D	(G)
Regard de Meute	M	6(C)	M	T/D	(M)
Sens Animal	M	V(R)	M	T/D	(M)



Nom	Type	Cible	Durée	Portée	Drain
Sens du Combat*	M	4	M	T	(G)
Sonde Mentale	M	V(R)	M	T/D	(G)
Traduction	M	4(C)	M	T/D	(M)
Visée Accrue	M	6(R)	M	T/D	(M)
Vision Nocturne	P	6(R)	M	T/D	+1(M)

SORTS DE GUÉRISON

Nom	Type	Cible	Durée	Portée	Drain
Antidote*	M	Puissance de la toxine (C)	P	T	(niveau de dégâts de la toxine)
Augmenter (Attribut)*	M	Attribut(C)	M	T	+1(M)
Augmenter (Att. Cyber)*	P	Attribut(C)	M	T	+2(M)
Augmenter la Réaction*	M	Réaction(C)	M	T	+1(G)
Augmenter les Réflexes					
+1 dé d'initiative*	M	Réaction(C)	M	T	+1(G)
+2 dés d'initiative*	M	Réaction(C)	M	T	+1(F)
+3 dés d'initiative*	M	Réaction(C)	M	T	+3(F)
Désintoxication*	M	Puissance de la toxine (C)	P	T	-2(niveau de dégâts de la toxine)
Diminuer (Attribut)*	M	10 - Essence(R)	M	T	+1(G)
Diminuer (Att. Cyber)*	P	10 - Essence(R)	M	T	+2(G)
Diminuer la Réaction	M	10 - Essence(R)	M	T	+1(F)
Diminuer la Réaction Cyber	P	10 - Essence(R)	M	T	+2(F)
Diminuer les Réflexes					
-1 dé d'initiative	P	10 - Essence(R)	M	T	+2(F)
-2 dés d'initiative	P	10 - Essence(R)	M	T	+4(F)
-3 dés d'initiative	P	10 - Essence(R)	M	T	+6(F)
Éveil	M	4(C)	I	T	-2(niveau de dégâts étourdisants)
Hibernation*	M	4(C)	M	T	+1(M)
Intoxication	P	Co(R)	P	T	+1(F)
Jeûne	M	4(C)	P	T	-2(M)
Lueur Apaisante*	M	4(C)	P	T	(L)
Membre estropié	P	Co(S)	M	T	+1(G)
Nutrition	P	4(C)	P	T	+1(M)
Oxygénation*	P	4(C)	M	T	+2 (L)
Préservation	P	4	P	T	+1(M)
Prophylaxie*	M	4(C)	M	T	+1(L)
Provoquer Allergie	P	10 - Essence (R)	M	T	+2(niveau d'allergie +1)
Résistance à la Douleur*	M	4(C)	P	T	-2(niveau de dégâts)
Soigner Maladie*	M	Puissance de la maladie(C)	P	T	(niveau de dégâts de la maladie)
Soins*	M	10 - Essence(C)	P	T	(niveau de dégâts)
Soulager Allergie	P	10 - Essence (C)	M	T	(niveau d'allergie)
Stabilisation*	M	4 + minutes(C)	P	T	+1(M)
Traitemen*	M	10 - Essence(C)	P	T	-1(niveau de dégâts)

SORTS D'ILLUSION

Sorts d'illusion dirigés

Nom	Type	Cible	Durée	Portée	Drain
Agonie	M	V(R)	M	LDV	(M)
Agonie de Masse	M	V(R)	M	LDV(Z)	(G)
Brouillage	P	RO	M	LDV	(G)
Brouillage de masse	P	RO	M	LDV/Z	(F)
Cécité	P	I(R)	M	LDV	+1(M)
Cécité de Masse	P	I(R)	M	LDV(Z)	+1(G)
Chaos*	P	I(R)	M	LDV	+1(G)
Confusion*	M	V(R)	M	LDV	(G)
Confusion de Masse*	M	V(R)	M	LDV(Z)	(F)
Divertissement*	M	V(R)	M	LDV(Z)	(L)
Divertissement Tridi*	P	I(C)	M	LDV(Z)	+1(L)
Flash	P	I(R)	I	LDV(Z)	(G)
Infection	M	V(R)	M	LDV(Z)	(G)
Monde Chaotique*	P	I(R)	M	LDV(Z)	+1(F)
Puanteur	M	V(R)	M	LDV	(M)
Songe	M	V(R)	M	LDV	(M)

Sorts d'illusion indirects

Nom	Type	Cible	Durée	Portée	Drain
Apparition*	M	4(R)	M	LDV(Z)	(F)
Apparition Tridi*	P	4(R)	M	LDV(Z)	+1(F)
Camouflage	M	4(R)	M	LDV	(L)
Camouflage Physique	P	4(R)	M	LDV	+1(L)
Discretion*	P	4(R)	M	LDV	+1(M)
Double	M	4(R)	M	T	(G)
Double Physique	P	4(R)	M	T	+1(G)
Invisibilité*	M	4(R)	M	LDV	(M)
Invisibilité Étendue*	P	4(R)	M	LDV	+1(M)
Masque*	M	4(R)	M	LDV	(M)
Masque Physique*	P	4(R)	M	LDV	+1(M)
Masque de Véhicule	P	4(R)	M	LDV	+1(G)
Mauvais Pressentiment	M	4(R)	M	LDV(Z)	(F)
Métal Brûlant	M	4(R)	M	LDV(Z)	(M)
Silence*	P	4(R)	M	LDV(Z)	+1(G)

SORTS DE MANIPULATION**Manipulations de contrôle**

Nom	Type	Cible	Durée	Portée	Drain
Altération Mémorielle	M	V(S)	P	LDV	(F)
Calmer un Animal	M	V(S)	M	LDV	(M)
Calmer une Meute	M	V(S)	M	LDV(Z)	(G)
Contrôle des Actes*	M	V(S)	M	LDV	+1(M)
Contrôler un Animal	M	V(S)	M	LDV	(G)
Contrôle des Émotions*	M	V(S)	M	LDV	+1(M)
Contrôle des Foules	M	V(S)	M	LDV(Z)	+1(F)
Contrôler une Meute	M	V(S)	M	LDV(Z)	(F)
Contrôle des Pensées*	M	V(S)	M	LDV	+1(G)
Forcer la Vérité	M	V(S)	M	LDV	+1(M)
Influence*	M	V(S)	P	LDV	(G)
Manipulation des Foules	M	V(S)	M	LDV(Z)	+1(G)

Manipulations élémentaires

Nom	Type	Cible	Durée	Portée	Drain
Boule de Feu*	P	4(CD)	I	LDV(Z)	+1(niveau de dégâts +2)
Boule Fulgurante*	P	4(CD)	I	LDV(Z)	+1(niveau de dégâts +2)
Éclair*	P	4(CD)	I	LDV	+1(niveau de dégâts +1)
Flot Acide*	P	4(CD)	I	LDV	+1(niveau de dégâts +1)
Foudre	P	4(CD)	I	LDV	(niveau de dégâts +1)
Lance-Flammes*	P	4(CD)	I	LDV	+1(niveau de dégâts +1)
Laser	P	4(CD)	I	LDV	+1(niveau de dégâts +1)
Nova	P	4(CD)	I	LDV(Z)	+1(niveau de dégâts +2)
Nuage de Fumée	P	4(CD)	I	LDV(Z)	(niveau de dégâts +2)
Tonnerre	P	4(CD)	I	LDV(Z)	(niveau de dégâts +2)
Vague Toxicque*	P	4(CD)	I	LDV(Z)	+1(niveau de dégâts +2)
Vapeur	P	4(CD)	I	LDV	(niveau de dégâts +1)

Manipulations télékinétiques

Nom	Type	Cible	Durée	Portée	Drain
Animation	P	RO	M	LDV	+1(M)
Chute Féline	P	4	M	LDV	+1(M)
Dévier	P	4	M	LDV	+2(M)
Doigts Télékinésiques*	P	6	M	LDV	+2(M)
Filet	P	Ra(R)	M	LDV(Z)	+2(G)
Lévitation*	P	4(R)	M	LDV	+2(M)
Lier	P	Ra(R)	M	LDV	+2(M)
Marteau*	P	4(CD)	I	LDV	(niveau de dégâts)
Modelage d'Eau	P	4	M	LDV(Z)	+2(M)
Modelage de Terre	P	4	M	LDV(Z)	+2(M)
Poltergeist*	P	4(R)	M	LDV(Z)	+1(M)
Projectile*	P	4(CD)	I	T	+1(M)
Réexpédition	P	4(CD)	I	LDV	+1(niveau de dégâts)
Reptation du Gecko	P	4	M	LDV	+2(M)
Utiliser (Compétence)	P	6	M	LDV	+2(L)
Verrouillage	P	4	M	LDV	+2(M)

Manipulations de transformation

Nom	Type	Cible	Durée	Portée	Drain
Altération de Température	P	4	M	LDV(Z)	+2(M)
Armure*	P	6	M	LDV	+2(M)
Armure Astrale	M	6	M	LDV	+1(M)
Armure Limitée	P	6	M	LDV	+2(L)
Aura de Feu	P	4	M	LDV	+2(M)
Bandé de Glu	P	4	M	LDV(Z)	+2(G)
Barrière Astrale*	M	6	M	LDV(Z)	+1(G)
Barrière Physique Limitée*	P	6	M	LDV(Z)	+2(G)
Barrière Physique Limitée	P	6	M	LDV(Z)	+2(M)
Barrière Spirituelle	M	6	M	LDV(Z)	(G)
Bouclier Magique	M	6	M	LDV	(M)
Brume	P	4	I	LDV(Z)	+1(M)
Champ Magique	M	4	P	LDV(Z)	(F)
Changeforme	P	Co(S)(C)	M	LDV	+1(M)
Consolidation	P	RO	M	LDV	+1(M)
Contrôle du Feu	P	Puissance du feu	M	LDV(Z)	+2(M)
Couche de Glace*	P		I	LDV(Z)	+1(G)
Création de Nourriture	P	4	P	LDV	+1(G)
Gel	P	4	I	LDV(Z)	+1(M)
Glu	P	4	M	LDV	+2(M)
Ignition*	P	4(S)	P	LDV	+1(F)
Lumière*	P	4	M	LDV(Z)	+2(M)
Maquillage	P	6(C)	P	LDV	+1(M)
Mode	P	6	P	T	+1(L)
Mur de Feu	P	4	M	LDV(Z)	+2(G)
Mur Magique	M	6	M	LDV(Z)	(G)
Pétrification*	P	Co(S)	M	LDV	+1(G)
Purification (Élément)	P	6	P	LDV(Z)	+1(G)
Réparation	P	RO	P	T	(G)
Stérilisation	P	4	I	LDV(Z)	+1(M)
Ténèbres*	P	4	M	LDV(Z)	+2(M)
Transformation	P	Co(S)	M	LDV	+1(G)
Vent	P	4	M	LDV(Z)	+2(M)

**TABLE D'ÉQUIPEMENT MAGIQUE**

Focus	Disponibilité	Coût	Index de rue	Coût du lien
Focus d'arme	8/72 heures	$[(\text{Allonge} + 1) \times 100\,000 \text{ ¥}] + \text{Puissance} \times 90\,000 \text{ ¥}$	2	$(3 + \text{Allonge}) \times \text{Puissance}$
Focus de catégorie de sort	5/48 heures	$\text{Puissance} \times 75\,000 \text{ ¥}$	2	$3 \times \text{Puissance}$
Focus de concentration	5/48 heures	$\text{Puissance} \times 75\,000 \text{ ¥}$	2	$3 \times \text{Puissance}$
Focus de défense magique	5/48 heures	$\text{Puissance} \times 75\,000 \text{ ¥}$	2	$3 \times \text{Puissance}$
Focus d'esprit	4/48 heures	$\text{Puissance} \times 60\,000 \text{ ¥}$	2	$2 \times \text{Puissance}$
Focus de fixation, non réutilisable*	4/48 heures	$\text{Puissance} \times 3\,000 \text{ ¥}$	2	$1 \times \text{Puissance}$
Focus de fixation, réutilisable*	5/48 heures	$\text{Puissance} \times 30\,000 \text{ ¥}$	2	$3 \times \text{Puissance}$
Focus de maintien	2/48 heures	$\text{Puissance} \times 15\,000 \text{ ¥}$	2	$1 \times \text{Puissance}$
Focus de pouvoir	6/72 heures	$\text{Puissance} \times 105\,000 \text{ ¥}$	2	$5 \times \text{Puissance}$
Focus de protection	6/72 heures	$\text{Puissance} \times 95\,000 \text{ ¥}$	2	$4 \times \text{Puissance}$
Focus de sort, non réutilisable	3/26 heures	$\text{Puissance} \times 1\,500 \text{ ¥}$	1	0
Focus de sort spécifique	4/48 heures	$\text{Puissance} \times 45\,000 \text{ ¥}$	2	$1 \times \text{Puissance}$

* Il s'agit du coût de focus non lié. Pour acheter un fixateur lié (pour des exemples, reportez-vous à Utiliser un focus de fixation, page 70), ajoutez 2/48 heures à la disponibilité, doublez l'index de rue, multipliez le coût de base par 5 et ajoutez un coût supplémentaire de 1 000 ¥ x Puissance pour tout sort lié

Réserves magiques

	Disponibilité	Coût	Index de rue
Bibliothèque hermétique (par compétence)	Indice/7 jours	$(\text{Indice} \times \text{Indice}) \times 1\,000 \text{ ¥}$	1
Boutique d'enchanted	8/1 semaine	100 000 ¥	3
Kit d'enchanted	6/72 heures	10 000 ¥	2
Matériaux d'invocation des alliés	Puissance/36 heures	$\text{Puissance} \times 1\,000 \text{ ¥}$	1
Matériaux d'invocation des élémentaires	Puissance/24 heures	$\text{Puissance} \times 1\,000 \text{ ¥}$	1
Matériaux d'invocation des veilleurs	Puissance/36 heures	$\text{Puissance} \times 1\,000 \text{ ¥}$	1
Matériaux de loge chamanique	Puissance/24 heures	Indice x 500 ¥	1

Fétiches

Combat	3/24 heures	200 ¥	1
Détection	3/24 heures	50 ¥	1
Guérison	3/24 heures	500 ¥	1
Illusion	3/24 heures	100 ¥	1
Manipulation	3/24 heures	300 ¥	1

Matériaux de sorcellerie rituelle

Combat*	3/24 heures	$1\,000 \text{ ¥} \times \text{Puissance}$	1
Détection	3/24 heures	$100 \text{ ¥} \times \text{Puissance}$	1
Guérison	3/24 heures	$500 \text{ ¥} \times \text{Puissance}$	1
Illusion	3/24 heures	$100 \text{ ¥} \times \text{Puissance}$	1
Manipulation	3/24 heures	$1\,000 \text{ ¥} \times \text{Puissance}$	1

* Les matériaux des sorts de combat rituels ont un code de légalité de 8P-T.

Formules de sorts*

Drain léger	Puissance/24 heures	$\text{Puissance} \times 50 \text{ ¥}$	2
Drain moyen	Puissance/48 heures	$\text{Puissance} \times 100 \text{ ¥}$	2
Drain grave	Puissance/72 heures	$\text{Puissance} \times 500 \text{ ¥}$	2
Drain fatal	Puissance/7 jours	$\text{Puissance} \times 1\,000 \text{ ¥}$	2
Manipulation	3/24 heures	$1\,000 \text{ ¥} \times \text{Puissance}$	1

* Considérez que les sorts au niveau de drain variable ont un drain de base fatal. Toutes les formules des sorts de combat, de manipulations élémentaires et d'une Puissance supérieure à 3 ont un code de légalité de (8 - Puissance)P-T

Équipement de sécurité

	Disponibilité	Coût	Index de rue	Légalité
BAF, souche I				
Aérosol de 50 m_	6/1 semaine	5 000 ¥	2	9P-U
Aérosol de 500 m_	8/2 semaines	45 000 ¥	2	8P-U
BAF, souche II				
Aérosol	(Puissance)/2 semaines	$(5 \text{ ¥} \times \text{Puissance})/\text{m}^3$	2	8P-U
Colonie nutritive	(Puissance x 2)/2 semaines	$(10 \text{ ¥} \times \text{Puissance})/\text{m}^3$	2	8P-U
Biofibre	Puissance/1 semaine	$(100 \text{ ¥} \times \text{Puissance})/\text{m}^2$	2	Légal
Masque à mage	4/48 heures	200 ¥	2	6P-U
Plantes grimpantes gardiennes	(Puissance x 2)/1 mois	$(100 \text{ ¥} \times \text{Puissance})/\text{m}^2$	5	8P-Z
Substances nutritives pour biofibre	6/1 semaine	5 ¥/m ²	1	Légal

Coût des matériaux d'enchantement (en nuyens)

Matériel	Forme brute	Forme raffinée	Radical
Argent	300	600	1 200
Cristaux	100	200	400
Cuivre	100	200	400
Étain	30	60	120
Fer	50	100	200
Herbes	50	100	200
Mercure	600	1 200	2 400
Or	10000	20 000	40 000
Orichalque		<88 000 par unité>	
Pierres précieuses	500	1 000	2 000
Pierres semi-précieuses	200	400	800
Plomb	30	60	120

Coût des services d'enchantement*

Service	Coût**
Récolter	(Compétence x 50 ¥) par jour
Raffiner	(Compétence x 50 ¥) par unité
Confectionner des radicaux	(Compétence x 80 ¥) par unité
Concevoir une formule de focus	(Compétence x 200 ¥) par jour
Enchanter	(Compétence x 250 ¥) par jour, plus 5 000 ¥ par point de Karma dépensé

* Il s'agit d'une somme indicative pour le service rendu. Le coût réel peut varier en fonction de la situation et du style de jeu.

** Les initiés ajoutent leur grade à la compétence pour la détermination des coûts.

FICHE DE MAGICIEN

DONNÉES MAGIQUES PERSONNELLES

Tradition _____
Totem _____
Bonus/pénalités totémiques _____

Initiation _____
Grade _____
Techniques métamagiques _____

Bibliothèque	Indice	Média	Taille	Coût
Invocation				
Sorcellerie				
Enchantement				
Champ magique				

Loge/cercle
Puissance
Emplacement _____
Description _____

Coût _____

Geasa _____

Épreuves menées à bien _____

GROUPE MAGIQUE

Nom _____
Type _____
Commandements _____

Membres _____

DONNÉES ASTRALES

Réserve astrale	_____	Notes _____
Compétence de combat	_____	_____
Dégâts de base	_____	_____
Apparence	_____	_____
	_____	_____
	_____	_____

OBJETS MAGIQUES

Objet	Indice	Description

SORTS



FIN