



Magie Supérieure

LE pari d'Harlequin

A SHADOWRUN RULES

...Index...



RÉVÉLATIONS ET INCITATIONS

INITIATION

Méta-magies

CONCEPTES DE PERSONNAGES AVANCÉS

Nouveaux traits positifs

Nouveaux traits négatifs

COMBAT ASTRAL AVANCÉ

Arts martiaux astral

Nouvelles manœuvres

ENCHANTEMENT AVANCÉ

CONJURATION AVANCÉ

SORCELLERIE AVANCÉ

GRIMOIRE

ADEPTE

Nouveaux pouvoirs d'adepte

QUETES ASTRALES AVANCÉES

MARCHANDISES ET ÉQUIPEMENTS

DÉPASSER LES BORNES

1

2

3

4

5

5

5

5

6

6

7

7

8

8

8

10

11

12

CREDITS:

Le Pari d'Harlequin: Magie Supérieur

Révélations

La fin de Dawn of the Artifacts introduit Le Pari d'Harlequin. Les artefacts titulaires de Dawn of the Artifacts 1 à 4 sont tombés entre les mains de Frosty, l'agent d'Ehran le scribe. Ensemble, ils montrent la voie vers une cache de connaissances magiques cachée depuis le dernier âge de la magie. Les shadowrunners agissent en tant qu'agents de Frosty pour récupérer la cache, et dans une scène finale et mortelle qu'elle doit mener avec un elfe immortel qui veut la connaissance pour ses propres fins. En tant que joueurs instrumentaux dans cette partie qui se déroule, les joueurs devront faire un choix qui peut affecter l'ensemble du Sixième Monde. Le résultat final de la campagne introduit les règles de magie avancées présent dans ce livre.

Le cout en Karma, en PC ou en nuyens n'est pas donné tout comme le détail, ce contenu ne fournit que les grandes ligne et sera à travailler pour trouver une formule équilibré

Incitations

En plus de simples nuyen, Frosty (et Sheila, si elle obtient une cache) est prête à donner à ses champions des objets des caches pour les aider en son nom, des objets qu'ils conserveront si Frosty gagne. Ces éléments sont des exemples de ce qui est à venir dans le livre source de Magie Supérieur et fournissent une incitation supplémentaire pour les personnages joueur.

Une petite sélection de techniques métamagiques, de sorts, de pouvoirs adeptes et d'arts martiaux peut également être mise à disposition, que Frosty peut enseigner aux shadowrunners à un rythme accéléré entre les parties individuelles de la quête ou en récompense à la fin.



Initiation: la prochaine étape

Groupes d'initiation avancés

Détails: Comment fonctionnent les groupes initiés. Fondamentalement, les groupes d'initiés facilitent l'avancement magique en guidant l'initié le long d'un chemin défini de révélation progressive, en utilisant la mythologie et les rituels du groupe pour guider l'initié à travers les métaplans. En comprenant les mythes et les traditions du groupe, l'initié a déjà essentiellement les clés pour surmonter ses défis de manière structurée; c'est-à-dire que leur chemin leur est déjà ouvert par les magiciens qui ont lancé le groupe. Les magiciens les plus avancés du groupe sont ceux qui recherchent et expérimentent comment passer à l'étape suivante.

- Politique (adhésions multiples, initiations multiples)
- Avatars (intermédiaires spirituels des groupes) et quêtes astrales spécifiques au groupe
- Avantages du leadership (ou "Pourquoi nous commençons à créer des groupes")
 - Travail en équipe
 - Partager des ressources
 - Coopérer et obtenir un diplôme

Règle facultative: modification de la signature astrale

- Votre signature astrale est un effet de la façon dont vous comprenez et manipulez la magie de manière unique. Signature flexible peut la modifier, lorsque vous choisissez d'y penser, mais votre signature astrale est toujours liée à vous.
- Avec un effort important, vous pouvez changer la façon dont vous voyez et interagissez avec la magie juste assez pour que votre signature astrale change également. Pas beaucoup, mais suffisamment pour que vos signatures astrales actuelles et anciennes soient distinctes.
- Quiconque possède une copie de l'ancienne signature astrale a plus de mal à l'utiliser contre vous (modificateur négatif de 2 dés). Ceci est cumulatif, changez votre signature deux fois, et utiliser votre signature originale (si vous pouvez la trouver) a un modificateur négatif de 4 dés.
- Choisir de modifier définitivement votre signature astrale de cette manière ne peut être fait que lors de l'initiation et coûte un montant de Karma égal à (2 x nouveau grade d'initié)

Méta-magies:

Blocage(Prérequis: Géomancie)

Peut "verrouiller" un site, l'empêchant d'augmenter, de réduire ou de modifier l'aspect du champ magique.

Le blocage nécessite le lancement de sorts rituels; le temps est proportionnel à l'évaluation et nécessite un accès illimité au site. Cela peut être accéléré avec Bâcler le boulot si le personnage a forcer (voir ci-dessus).

Peut également "déverrouiller" les sites, pour le même test et la même durée.

Impossible de "verrouiller" ou de "déverrouiller" les lignes de mana à moins que le personnage n'ait également Feng Shui; cela prend plus de temps et ne verrouille pas les sites de pouvoir individuels sur la ligne de mana (c'est-à-dire ceux avec un indice supérieur à celle de la ligne de mana).

Cycle(Prérequis: Activation, Ancrage)

Une méthode de réserve de Karma. L'utilisateur peut dépenser X de Karma, où X est à la hauteur de son niveau Magie + Initiation, ce qui lui donne une réserve qu'il peut dépenser au lieu de Karma pour des sorts ancrés et activés. L'astuce est qu'il récupère ces points dans sa réserve lorsque le sort se déclenche (ancrage) ou lorsque l'effet se termine (sorts activés)

Dans l'intérêt de ne pas annuler complètement les focus de maintien, le magicien ne peut récupérer les points dans sa réserve que lorsque le sort se termine, c'est-à-dire lorsque le sort ancré se déclenche ou que le sort activé/ancré est dissipé.

Doit être vérifié pour que les focus de maintien soient toujours viables.

Détournement (préalable: Renvoi)

Le magicien peut refléter n'importe quel sort qu'il a réussi à contresort, même s'il n'est pas la cible prévue. La nouvelle cible du sort doit être à portée. S'il s'agit d'un sort de sorcellerie rituelle, le lanceur ne sait pas nécessairement que le sort a été détourné.

S'il n'y a pas d'autres cibles valides, le sort peut être détourné pour cibler le magicien lui-même. Le magicien ne peut alors pas rediriger ou contrecarrer le sort détourné.

Feng Shui (Prérequis: Géomancie)

Par une utilisation prolongée et répétée du lancement de sorts rituels au fil du temps, l'initié peut augmenter le niveau de chap magique d'un site, créez ou prolongez une ligne de mana entre deux points de puissance partageant la même tradition

Chaque niveau de puissance nécessite un investissement supplémentaire en temps et en participants, nous parlons de mois (indice 2) à années (indice 3) à décennies (indice 4) ou siècles (indice 5)

Augmenter la puissance d'un champ magique sur une ligne de mana est plus facile, mais créer une ligne de mana n'est pas une tâche facile.

Forcer

La magie postmoderne consiste à réduire les traditions magiques à leur base, à éliminer les pièges et les cérémonies antiques et à faire avancer les choses avec la seule force de leur volonté. Essentiellement, le personnage peut réduire considérablement le temps requis pour un sort de sorcellerie rituelle, il peut se précipiter sur le travail sur la magie rituelle. Ils peuvent le faire à plusieurs reprises pour réduire le temps d'incantation de quelques heures à quelques minutes, mais avec de plus grandes chances d'échec.

Mises en garde/inconvénients: chaque réduction d'intervalle augmente les risques d'échec. Tout drain from Forcer est automatiquement physique.

Donc, normalement, Bâcler le boulot réduirait le temps requis de moitié (1 heure par Force à 30 minutes par Force) et le(s) lanceur(s) aurait un problème sur 1 et 2. Si le personnage le forçait plus loin, il pourrait être réduit à 15 minutes par Force et des problèmes se produiraient sur 1, 2 et 3; etc.

Forger

Comme Forcer, mais avec les enchantements; le magicien renonce aux cérémonies laborieuses pour s'imprégner du pouvoir et la forme de l'enchantment, s'efforçant plutôt d'achever la tâche le plus rapidement possible. Il peut utiliser la règle Bâcler le boulot, comme ci-dessus, et à plusieurs reprises.

Mises en garde/inconvénients: chaque réduction d'intervalle augmente les risques d'échec. Tout drain comme Forcer est automatiquement physique.

Donc normalement, Bâcler le boulot réduirait le temps nécessaire de moitié (1 heure pour un fétiche à 30 minutes) et le(s) lanceur(s) a/ont une complication avec un 1 et un 2. Si le personnage Bâcle d'avantage, il pourrait réduire à 15 minutes par fétiche et des complications se produiraient sur un 1, 2 et 3; etc.



Marche fantôme (prérequis: Perception astrale)

L'initié peut se manifester (pas se projeter) sur le plan astral. Cela ne les rend pas duals. De cette manière, ils sont incapables d'attaquer ou d'être attaqués, ou de passer toute forme de barrière astrale; Les sorts de mana lancés sur l'astral peuvent toujours les affecter, et ils peuvent également lancer des sorts de mana sur l'astral.

Restreindre aux adeptes (?)

C'est en fait un moyen de contourner les pires aspects de la nature dual, c'est-à-dire se faire battre par des choses plus rapidement et plus puissante que vous et être mangé par des Bactérie Astrale Fluorescente (BAF). Vous permet de sortir votre tête dans l'astral sans qu'elle ne soit mordue.

Invocation supérieur (prérequis: Invocation majeure)

Utilisé pour appeler certains groupes d'esprits spécifiques, uniques et extrêmement puissants (voir les règles Convocations et Offrandes p206 dans Créatures Du Sixième Monde), tels que la chasse sauvage ou le Morrigan (dont chacun reçoit des caractéristiques). Le seuil pour ces tests est si élevé qu'il nécessite essentiellement une magie rituelle pour être efficace. Différentes métamagies pour chaque groupe; offrandes différente pour chaque groupe.

Enraciner

Le personnage peut cibler un sort à travers la forme astrale d'un objet ou d'une personne de nature dual dans le monde physique, ou à travers une forme physique de nature dual sur l'astral.

Une ancienne méthode de lancement de sorts des éditions précédentes, supprimée en raison de sa tendance à l'abus. Quelques mises en garde s'appliquent, cependant, ce qui devrait fournir un certain équilibre.

La cible du sort est l'individu ou l'objet de nature dual; ils ne peuvent pas être exemptés de l'effet du sort et s'ils résistent avec succès, le sort s'estompe

Il doit être un sort de zone de type Mana. Les sorts physiques ne peuvent pas traverser, point final.

Le sort affecte à la fois les plans astral et physique de la zone.
2 dés en modificateur de test de dés négatifs pour traverser.

Peut fonctionner avec le lancer de sorts rituel, mais uniquement en utilisant un observateur astral et si la cible est de nature dual à ce moment-là.

Magie de la vie

Ceci est une version sévèrement restreinte de la métamagie Sacrifice; il suit les règles générales de la métamagie Sacrifice mais les cibles ne peuvent être que les lanceurs eux-mêmes. Cela ne compte pas comme prérequis pour les métamagies Invocation majeure des esprits du Sang Cannibalisme ou Saignée de pouvoir.

Version limitée de Sacrifice qui peut être apprise par auto-initiation.

Projection astrale limitée (prérequis: Perception astrale)

Nommer

Faire un test d'analyse astrale contre un objet; en cas de succès, il obtient son vrai nom et peut soustraire son indice d'initiation à sa résistance aux objets.

Passage

Peut se frayer un chemin à travers les barrières astrales, y compris les sorts de barrière de mana, barrière physique, les constructions astrales et la terre vivante

Ajoute l'indice d'initiation à ces tests, améliore la vitesse avec (Grade d'initié) mètres / tour (?)

Posséder(prérequis: Projection astrale)

Magie postmoderne

Le postmodernisme consiste à s'écartez de la tradition et à adopter un changement de perspective. En termes magiques, cela signifie qu'un magicien élargit ses hypothèses de base, élargissant sa compréhension de sa tradition en comprenant d'autres traditions. Le personnage peut nommer des traditions (Magie + Initiation) autres que les leurs; ils peuvent librement utiliser les formules et les thèses de ces traditions sans les traduire dans les leurs.

Rétrogression(prérequis: Psychométrie)

Le magicien peut scanner les impressions du passé d'une personne ou d'un lieu, remontant à des années, des décennies, des siècles, voire des millénaires. Seules de fortes impressions émotionnelles ou magiques ressortent, mais peuvent être utilisées pour récupérer une signature astrale sur l'objet qui s'est estompé.

Effacé de manière naturelle. Les signatures astrales nettoyées/effacées restent indétectables.

Séparation (prérequis: Flux)

Peut temporairement sévir des liens magiques au sein de la LOS sur le même plan

Il s'agit essentiellement d'utiliser Flux sur un autre objet ou individu; vous pouvez utiliser Flux sur vous-même en même temps. L'individu ou l'objet doit rester dans votre LOS à tout moment ou le pouvoir cesse.

Invocation(Esprit)

Peut invoquer et lier un esprit en dehors de votre tradition habituelle

Aucune association de sorts pour ce type d'esprit (?)

Pas d'Assistance Sorcière, d'apprentissage des sorts, de maintien des sorts (?)

L'esprit à la matérialisation ou la possession de votre tradition (?)

Aveugle (prérequis: camouflage, camouflage étendu)

Peut masquer un nombre d'individus égal à (Magie + Grade d'Initiation) à porté de vue (y compris jusqu'à Magie + Grade d'Initiation focus par individu).

Le fait de percer le masque d'un individu du groupe permet au magicien qui y assiste de voir les vraies auras de tout le groupe.

Concepts de personnages avancés

Génération de personnage avancé: Initiation

- Rejoindre des groupes initiés
- Acheter de la magie et de la métamagies

Concepts de personnage avancés: Traditions d'habitation pour un personnage joueur

La capacité d'invoquer des esprits avec Habitation au lieu de la possession ou de la matérialisation.

Pas de traditions d'esprit d'insectes, mais il y a des mises en garde. Les esprits que vous pouvez invoquer ne peuvent pas habiter les êtres vivants: cela les limite aux cadavres, aux objets et aux homoncules.

Tout esprit que vous avez invoqué qui habite actuellement un corps est compté dans votre limite d'esprits liés jusqu'à ce que le corps soit détruit (même si l'esprit est libéré); cela encourage la liaison répétée des esprits.

Utilise les mêmes règles de re-contrôle d'esprit (ci-dessus) par défaut; les esprits habités du personnage peuvent devenir plus puissants avec le temps.

Jouer un magicien d'insectes

Ce sont essentiellement des règles et des directives pour créer et jouer à un personnage joueur qui suit une tradition insectes. Alors que la communication avec des intelligences aussi étrangères que les esprits mentors insectes fait des ravages mentalement et physiquement, certaines traditions magiques intègrent des esprits mentors insectes (ou du moins un de leurs aspects), et les joueurs peuvent soit franchir la ligne entre la raison et la folie, soit avec le temps, glisser lentement pour devenir une autre menace magique.

Personnage joueur esprit libre, règles avancées: Esprit libre de forme de chair

Règles supplémentaires pour créer des esprits libres avec le pouvoir d'habitation comme option pour les personnages joueurs.

Non, cela ne veut pas dire des esprits d'insectes; le personnage est supposé être un allié libre ou assimilé.

Peut habiter un homoncule ou une petite bestiole au choix (réf. Créature du sixième monde pour les familiers)

Arcanes mondaines

Que peut apprendre un être banal? Pas grand-chose, mais plus que vous ne le pensez.

Possibilité d'une version limitée de l'Analyse astrale disponible pour les profanes, principalement limitée à l'interprétation photographique astrales ou si le personnage est pris dans un haut-fond astral; serait par défaut l'Intuition

Règle optionnelle: Traditions syncrétiques

Les traditions du Sixième Monde ne se sont pas développées indépendamment; de nombreuses traditions magiques dérivent ou interagissent avec d'autres traditions. Parce que ces traditions partagent en grande partie le même contexte, et souvent des textes originaux et des sources similaires, les membres peuvent partager des formules et des thèses sans avoir à les traduire d'abord dans leurs propres traditions.

Nouveaux traits positifs

Acolyte(prérequis: Esprit mentor)

Le personnage est en quelque sorte un mercenaire parmi les magiciens; leur allégeance à un esprit mentor change selon leurs besoins. Une telle relation a ses avantages et convient à de nombreux magiciens, mais la tension mentale et spirituelle peut être trop lourde pour les autres.

Une fois tous les 28 jours, le personnage doit changer son esprit de mentor pour un autre de son choix. Le personnage reçoit tous les avantages et inconvénients du nouvel esprit de mentor, et perd tous les avantages et inconvénients de son ancien esprit de mentor.

Magicien du sang

Le personnage peut acheter la métamagie Sacrifice. La magie du sang entraîne des sanctions légales et sociales au-delà de celles normalement associées à la magie pour les magiciens non du sang, si sa pratique est connue.

Élu

Peut manifester le masque de l'esprit du mentor pour un bonus aux tests d'intimidation (et éventuellement d'autres compétences sociales) à volonté

Septième fils

Le personnage, en raison des circonstances de naissance, du signe sous lequel il est né, ou de tout autre auspice approprié à sa culture ou à sa tradition magique, a un potentiel magique plus grand que la normale. Le personnage peut commencer à jouer avec une technique méta-magique pour laquelle il remplit les conditions préalables, sans avoir besoin de s'initier. Pour les besoins de la métamagie, l'indice d'initiation du personnage est considérée comme zéro jusqu'à ce qu'il s'initie.

Réduire la magie

Grâce à sa volonté et à sa maîtrise de soi, le personnage peut volontairement réduire son attribut Magie à un niveau inférieur de sa valeur réelle, à un minimum de 1. L'attribut Magie du personnage est traité comme ce nouveau classement inférieur pour tous les tests, analyse astrale, puissance maximale des focus et à tous les autres tests sauf augmenter leur attribut magique quand ils décident d'arrêter de reduire leur magie. La suppression ou la désactivation de la magie nécessite une action complexe.

Les adeptes qui suppriment leur magie ne perdent aucun pouvoir d'adepte ni d'utilisation de pouvoirs d'adepte; le nombre de rangs qu'ils peuvent avoir dans une puissance est égal à leur valeur magique complète. Tout en supprimant leur magie, l'indice de magie effective du personnage pour tous les pouvoirs qui l'exigent est l'indice le plus bas.

Lorsque vous essayez d'augmenter l'attribut magique, le coût en karma est basé sur la valeur magique complète du personnage.

Si le personnage subit une perte magique temporaire ou permanente (comme une perte d'essence ou une attaque de drain d'énergie (magie)), la perte magique est prélevée sur la valeur totale de la magie du personnage.

C'est-à-dire, si le personnage a Magie 6 et la réduit à Magie 3, puis perd 1 point d'Essence, alors sa magie effective est de 5 (2).

Nouveaux traits négatifs

Rêveur astral

Un personnage avec la capacité de percevoir inconsciemment l'astrale utilise cette capacité à des moments où il est endormi, ce qui le rend vulnérable aux attaques astrales. Les personnages endormis de nature duale peuvent également être réveillés par des phénomènes astraux proches, tels que des formes astrales proches, avec un test d'intuition + magie.

Vide d'aura

Ne peut pas être pris par les personnages avec une Essence supérieure à 1.

Le personnage n'a presque pas d'aura; ils jettent une ombre sur l'Astral et rien d'autre pour indiquer qu'ils sont des êtres vivants. C'est, pour ainsi dire, assez bizarre pour tout magicien, esprit ou para-créature de nature dual avec lequel le personnage entre en contact (-4 pour tous les modificateurs sociaux sauf Intimidation), tout test d'analyse astrale ciblant le personnage prend un modificateur de jet de -6 dés.

Mage noir

Gagné ou non, le personnage a une réputation négative parmi les autres magiciens de sa tradition, à cause de son style, de sa formation, de son esprit de mentor, etc. 2 dés de modificateur négatif aux tests sociaux avec de tels individus, et ne peut pas rejoindre des groupes de magie rituelle ou initiatiques de cette tradition à moins qu'ils ne soient aussi des "mages noirs".



Pacte de sang

Le personnage a volontairement fait une promesse avec son propre sang et est magiquement tenu de respecter ou de remplir cette obligation. Si le personnage enfreint le serment (ou ne le remplit pas dans le délai convenu), il meurt. Son Essence s'épuise de 1 point par tour; physiquement, il semble que le personnage saigne.

Le serment ne peut être fait de manière forcée; le personnage peut être ivre, drogué, épuisé ou torturé, mais pas magiquement contrôlé ou contraint.

Doit être administré par un magicien qui connaît la technique métamagique du Sacrifice.

Alternativement, cela peut être un sort ou ouvert à tous les personnages en évitant le besoin de la métamagie Sacrifice.

Appris par cœur

Le personnage n'a jamais pris la peine d'apprendre les subtilités du lancement de sorts. En ce qui les concerne, tous les sorts sont du feu et de l'oubli. Le personnage ne peut pas lancer de sort avec une puissance inférieure ou supérieure à sa valeur de Magie. Pour participer à un lancement de sort rituel, le sort doit être lancé avec une puissance égale à sa valeur de magie.

Aveugle du troisième œil

Le personnage ne peut ni percevoir ni recevoir de communication avec les formes astrales qui se manifestent.

Le personnage ne peut pas non plus faire de tests de perception pour voir s'il se rend compte qu'il est ciblé par un sort.

Nouveaux esprits mentors

Sérieusement, autant que nous le pouvons, en particulier ceux qui ont des avantages/inconvénients différents.

Combat astral avancé

Aveuglement et l'Astral

Toutes les questions que nous n'avons jamais vraiment voulu poser.

Modificateurs de taille (réf. Arsenal)

Les formes astrales sont idéalisées, mais se rapprochent du corps physique du personnage, ou dans le cas des esprits à peu près métahumains en taille (pas de modificateurs). Les cas d'ego extrême peuvent faire en sorte que les formes astrales soient considérablement plus grandes que le corps physique (qualité négative), tandis que la conscience et le déni de soi peuvent entraîner une réduction relative de la taille de la forme astrale.

Combat astral contre les focus

Basé principalement sur le sort Dissipation de Focus

Arts martiaux astral

Équivoque

La tradition européenne moderne se concentre sur l'utilisation de focus d'armes contre des esprits manifestes, des formes astrales et des barrières de mana.

Exorcisme

Dérivé de plusieurs traditions religieuses, bonus pour résister aux pouvoirs spirituels et aux attaques de la volonté.

Lin kon ji

Art méditatif tibétain adapté au combat astral; augmente la portée et la défense astrale.

Mahojutsu

Spécialisation des techniques non armées pour lancer des sorts tactiles, des pouvoirs d'adeptes comme Frappe névralgique et Disruptive strike

Boxe para-scientifique

Discipline "psychique"; augmente la VD des attaques astrales, des attaques de volonté

Testa di Fantasma

Dérivation d'un art de combat érythréen de coups de tête, connu pour ses "coups bas"

Nouvelles manœuvres

Atténuation

Le personnage n'est jamais traité comme "Surpris" en Astral

Aura Déchiré

Lorsque vous utilisez un focus d'arme ou une attaque à mains nues qui inflige des dégâts physiques en combat astral, peut gravement endommager la perception de soi de la cible; l'attaquant peut choisir de réduire temporairement le charisme de la cible (et les attributs dérivés) de 1. Le charisme perdu revient après 1 minute.

Négation de l'ego

En effectuant une action simple, un esprit ou un personnage en projection astrale peut réduire sa forme astrale à une petite forme.

Mantra

Les pénalités de dés pour maintenir les sorts ou les pouvoirs d'adepte sont réduites de 1.

Donc, une pénalité de -1 pour maintenir un sort, -3 pour en maintenir deux, etc.

Réfraction

Si vous réussissez de parer une attaque astrale, vous pouvez à la place choisir que l'attaquant soit soumis à un pouvoir d'adepte basé sur le toucher, tel que Frappe névralgique ou Disruptive Strike. Les réussites sont égales aux points d'attribut perdus par l'attaquant.

Enchantement avancé

En option: système d'enchantement modulaire.

Règle facultative: liaisons multiples

Avec un rituel de liaison commune, deux magiciens ou plus peuvent se lier à un seul objectif. Un seul magicien peut utiliser le focus à la fois, et il doit avoir un contact cutané avec le focus pour ce faire.

Alchimie avancée

Véritable aqua regia

Acide éveillé hautement corrosif mais de courte durée.

Teinture d'orichalque

Médicament éveillé censé prolonger la durée de vie; un surdosage peut provoquer une décoloration des yeux et de la peau.

Oeil de [bestiole]

Une catégorie de composés magiques relativement simples qui confèrent une vision améliorée.

Vin de Lethe

Composé magique puissant dérivé du laes; utilisateur traité comme sous les effets de Flux pendant la durée, mais souffre également d'amnésie pendant la même période. Certains souvenirs peuvent être perdus définitivement.

Nouveaux enchantements

Batterie astrale

"Charge" avec Absorption, peut contenir (Puissance) "réussites" pour aider à compenser le drain.

Vaisseau de canalisation

Pour métahumains vivants seulement; c'est un investissement beaucoup plus long et coûteux

Permet au destinataire de canaliser un esprit, à condition que le magicien d'invocation ou l'esprit libre le permette

Fonctionne également si un magicien prête un esprit au sujet et l'ordonne lui-même, sinon il n'a aucun contrôle

Focus de batterie d'essence (pour les infectés)

Peut contenir (Puissance) points d'Essence qui ne peuvent être utilisés que pour alimenter ses forces.

Toile de mana

Un fétiche ressemblant à un piège à rêves "enregistre" une signature astrale avant qu'elle ne disparaisse.

Charme de sang

Enchantement mineur alimenté par le sang de l'utilisateur, utilisable par n'importe qui, stocke 1 point de chance, inflige un point de blessure non soignable lorsqu'il est attaché.

Clé spirituelle

Les magiciens peuvent normalement "prêter" des services à un autre métahumain spécifique. Cette technique permettrait au magicien de créer un enchantement mineur spécifique (une clé spirituelle) en harmonie avec un esprit lorsqu'il est invoqué, celui qui la détient peut utiliser ses services comme si le magicien les avait prêtés à cet individu.

Des restrictions peuvent être placées sur l'objet lié à l'esprit (enchantements attendus) pour empêcher l'utilisateur d'accéder à tous les pouvoirs de l'esprit. Aspect rendant l'enchantement plus facile.

Ne prolonge pas la durée du service de l'esprit

Compte toujours contre les esprits liés du magicien

Le re-controle peut augmenter le nombre de services comme d'habitude ("Je dois recharger la baguette usagée.")

À moins que l'esprit ne puisse accomplir la tâche dans l'éther (comme Assistance Sorcière), l'esprit doit apparaître, se matérialiser ou se manifester pour accomplir le service.

Pour les magiciens de possession, la clé spirituelle peut également être un vaisseau que l'esprit possède; cela peut conduire à des effets plus intéressants

Spirales d'Esprit ("Matériaux de liaison permanents")

Nous les avions en fait dans SR3, ils sont sortis par la fenêtre avec le nouveau paradigme d'invocation/de liaison. Fondamentalement, ce sont des matériaux de liaison qui ne s'épuisent pas. Mises en garde: ils ont un seul, ensemble de puissance et de type d'esprit; lorsqu'un site est choisi et qu'il sont mis en place, ils ne peuvent pas être déplacés; et ils sont difficiles à dissimuler. Un grand tapis peut fonctionner pour un petit tourbillon spirituel, mais des plus puissants peuvent prendre proportionnellement plus de place.

Homuncule avancé

Au lieu de construire un homuncule, vous pouvez en faire pousser un. Cela suit une forme similaire à la méthode traditionnelle de création d'homuncule: une masse de matière organique est recueillie et soumise à des processus physiques, chimiques, alchimiques et magiques jusqu'à ce qu'elle prenne une substance similaire à la chair, à la forme de créature vivante.

De telles choses sont sans vie, et dans la plupart des cas, la ressemblance est purement cosmétique, mais les versions avancées peuvent avoir des facsimilés d'organes internes, de dents, de squelettes internes, etc. Les très avancés peuvent passer pour des métahumains à moins d'essayer de vérifier leur biométrie.

La culture d'un homoncule prend plus de temps et coûte assez cher.

Destiné uniquement aux esprits de l'habitation (esprits alliés et traditions d'habitation, permet de faire quelque chose d'unique par un chaman insecte fou ou un invokeur de shedim), et le processus de fabrication de l'homoncule peut être guidé par la magie d'habitation.

Conjuration avancée

Contrôle d'esprits, Contrôle d'esprits à long terme et abus d'esprit

Limitations sur les personnes essayant d'abuser des esprits

Bannissement avancé

En effectuant un rituel de bannissement, peut garder un esprit dissipé qui s'est retiré sur les métaplans pour se rafraîchir/ se soigner/etc. et revenir pour une période (28 jours); un rituel réussi de bannissement ajoute 4 au seuil de la quête astrale pour récupérer l'esprit.

Test étendu de bannissement + magie (Puissance, 1 jour), matériel de liaison nécessaire (Puissance), les focus s'appliquent.

Bannissement permanent des esprits libres en utilisant le vrai nom

Répercussions pour les personnages joueurs esprits libres

Toutes les copies naturelles de la formule de l'esprit disparaissent, ne laissant que des copies enregistrées

Peut être annulé seulement si quelqu'un est assez stupide pour aller récupérer l'esprit libre des métaplans, ce qui est beaucoup plus difficile et impossible sans une copie de leur formule spirituelle

Re-controler/invoquer le même esprit

Le magicien a un esprit spécifique (ou un groupe d'esprits apparentés) qui agit comme un contact (indice de puissance, indice de loyauté) qu'il invoque à plusieurs reprises et avec lequel il développe une relation de travail. Le résultat est que l'esprit se souviendra des rencontres précédentes, peut réaliser des services plus compliqués et peut être beaucoup plus fidèle s'il est bien traité. L'inconvénient est que 1) il peut devenir plus puissant suite à des invocations répétées, ce qui rend plus difficile l'invocation / le contrôle et 2) il se souvient des invocations passées et peut devenir déloyal si vous faites des choses qui l'éner�ent vraiment.

Les coûts sont équivalents à ceux d'un contact. L'esprit peut être d'un type différent de celui que le magicien peut normalement invoquer.

Sorcellerie avancée

Magie rituelle inversée

Si vous êtes ciblé par la magie rituelle, vous pouvez utiliser le lien pour suivre l'envoi ou renvoyer votre propre sort rituel sur le lien pour le perturber. Comme il n'y a aucune indication de la durée du rituel, votre propre incantation sera probablement rapide et puissante.





Alternativement: vous pouvez utiliser un focus lié ou un objet en lien correctement préparé pour mettre en place un rituel inverse à l'avance, c'est-à-dire au lieu de prendre un morceau d'un bâtiment pour le faire exploser, vous leur envoyez une mèche de cheveux, puis lancez n boule de feu rituelle qui détruira l'objet en lien et endommagera l'environnement.

Pourrait être tripant.

Sonde mentale avancée

La mémoire métahumaine n'a jamais été simple, mais ces derniers temps, elle est devenue un peu plus complexe. Il ne s'agit pas d'une expansion des effets du sort de sonde mentale sur une plus grande variété de sujets, et de répondre à des questions sur l'utilisation de la sonde mentale contre les animaux, les esprits, les créatures intelligentes, les métahumains dont la mémoire a été effacée/altérée, les métahumains qui ont eu un conditionnement de la mémoire (Personnalité masquée, etc.), des métahumains utilisant des compétences/des données de base, et des souvenirs magiques (des adeptes avec le pouvoir de mémoire tridimensionnelle, par exemple).

Cantrips

Réduction du coût (1 PC / 2 Karma chacun) des sorts extrêmement limités

Exclusif, ne peut pas être couvert, ne peut pas être lancé comme un sort rituel, nécessite deux limitations de type geasa: geste, incantation.

Grimoire

Combat

Nouveaux effets élémentaires

- Sang (toxique)

Dommages physiques contre les esprits non sanguins, dégâts d'étourdissement contre tous les autres; autrement traité comme de l'eau.

- Boue (toxique)

Traité comme une attaque de toxine vectorielle par inhalation, suit le pouvoir de l'esprit toxique d'Anaphylaxie.

Boule/éclair/touché de l'enfer(Sort)

Les dégâts de ces sorts ne peuvent pas être guéris par magie.

Fatigue

Sort facile à drain faible, cause des dégâts de fatigue

Flashbang

Effets élémentaires (lumière, son); Dégâts étourdissement uniquement. Fondamentalement, émule une grenade flashbang.

Combustion lente

Inflige des dégâts pendant (réussite) round.

Détection

Date d'expiration

Ce simple sortilège donne l'heure et la date de la mort d'un être ayant vécu sur les restes duquel il est jeté; difficulté du sort en fonction du moment où la personne, la plante ou la créature est morte.

Analyse génique

Pas scientifique du tout, une réussite peut déterminer l'espèce, deux réussites reconnaissent un échantillon d'ADN que vous avez scanné auparavant, trois réussites pour remarquer des différences significatives (geneware brut, cancer, mutation massive), quatre réussites pour remarquer des subtilités, etc.

Carte

SORT maintenu; le personnage conserve un sens parfait de son parcours et de son orientation par rapport au moment et à l'endroit où le sort a été lancé, et un souvenir parfait de l'itinéraire parcouru à partir de ce moment et de ce moment, même s'il a les yeux bandés et porté ou conduit. Cette information est conservée une fois que le sort n'est plus maintenu.

Balayage de la mémoire

Contrairement à la sonde mentale, ce sort plus subtil tente de savoir si les souvenirs d'un sujet ont été modifiés et, avec suffisamment de réussites, comment ils ont été modifiés. Ne peut pas être utilisé pour récupérer des souvenirs, mais peut suffire à déclencher la prise de conscience que les souvenirs altérés ou implantés sont faux.

Exploitation mentale

Permet d'écouter les conversations télépathiques.

Instinct de survie

Instinct tribale (version zone)

Ce sort augmente la conscience du magicien de ses besoins corporels de base et concentre ses sens sur leur satisfaction. Ajoutez les réussites aux tests de survie du personnage.

Santé

Pâleur mortelle

A la différence de Teint radieux; ressembles à un revenant.

Fury (personnel)

Émeute (zone)

Les sujets deviennent furieux, comme des chamans ours.

Ressusciter

Peut faire revivre un personnage récemment décédé (c'est-à-dire dont les dégâts dépassent le moniteur de condition physique).

Le personnage ressuscité a toujours ses dégâts physiques excédentaires, mais tout dommage au-delà (peu importe combien) est ignoré.

Le seuil pour le test de lancement de sorts est le nombre de rounds de combat où la cible a été morte.

Ne compte pas comme soigner un ensemble de blessures, le personnage peut toujours bénéficier d'un sort de guérison.

Le personnage n'est pas stabilisé; il continuera à subir des dégâts à chaque round de combat (constitution) à moins d'être traité.

Vol de données biométriques

(maintenu ou maintenu à permanent et ne dure que "Attribut Magie" heures)

Touchez quelqu'un permet d'imiter un seul paramètre biométrique (rétine, empreintes digitales, etc.) pendant que le sort est maintenu. Dguisement essentiellement limité, le nombre de réussite pour le sort est le score de déguisement contre les scanners, un seul type par sort.

Tatouage

Maintenu à permanent; modifie les cellules de la peau en un motif spécifique et permanent; semblable à une tache de naissance, couleurs limitées aux tons de peau naturels.

Chair fraîche

Sort de jeunesse durable à permanent (apparence uniquement, durée de vie non affectée).

Illusion

Charmes

Maintenu à permanent; ne peut pas créer d'illusions permanentes, mais peut créer une impression permanente d'illusion sensorielle. Comparer/contraster avec Altération de la mémoire.

Glamours

Maintenu, offre des bonus à certains tests de compétences sociales

Pas une compulsion mentale; des différences culturelles/biologiques peuvent s'appliquer (c'est-à-dire que les chimpanzés voient toujours un sourire comme un état un défi)

Message psychométrique

Maintenu à permanent; laisse un message spécifique à toute personne qui utilise la psychométrie sur l'élément plus tard.

Piège psychométrique.

Peut également être utilisé pour piéger un objet en enregistrant un événement mémorisé/émotionnel hideux et douloureux, qui inflige des dégâts (Puissance) étourdissants.

Manipulation

Faux métal

Durable à permanent

Ce sort modifie physiquement la couleur et la texture d'un métal pour ressembler à celles d'un autre métal. C'est un changement superficiel seulement; toute analyse chimique, alchimique ou métallurgique révélera immédiatement sa vraie nature. Pourtant, cela peut donner aux barres de plomb l'apparence de l'or, ou de l'or comme de l'orichalque, ou un bras cybernétique chromé ressemblant au platine.

Le jet de dé doit dépasser la résistance de l'objet du matériau, de sorte que la plupart des métaux purs ou hautement transformés (alliages avancés, etc.) sont beaucoup plus difficiles à manipuler que les réactifs métalliques et les objets métalliques fabriqués à la main.

Interdiction

Interdiction (d'espèce)

Compulsion mentale, effet de zone, maintenu

C'est fondamentalement une zone d'effet façonné, comme un sort de barrière, sauf qu'au lieu de barrière, quiconque passe à l'intérieur de la frontière fait face à une contrainte unique, simple mais puissante, passer ou rester, comme déterminé par le lanceur de sorts. Cette contrainte peut être résistée. Les sorts spécialisés peuvent cibler les créatures par espèce. Ne fonctionne pas sur les drones.

Interdiction Ork, Interdiction d'esprit insectes, etc.

Adeptes

Chemin du paragon

Certains adeptes abordent leur magie comme une tentative d'imiter une figure mythique, un individu exceptionnel qui incarne leur idéal. En essayant d'atteindre cet idéal, l'adepte essaie de vivre sa vie de la même manière que son idole. Codes de Conduite spécifiques aux adeptes.

Les avantages d'un Code de Conduite d'Adepte peuvent inclure la possibilité de prendre une puissance spécifique basée d'un niveau à un niveau plus élevé que d'habitude.

C'est-à-dire: un adepte de Magie 6 ne peut normalement pas avoir une endurance à la douleur plus élevée que l'endurance à la douleur (6), mais avec le bon Code de Conduite pourrait prendre une résistance à la douleur (7)

Pas forcément orienté combat.

Cu Chulainn

Le héros mythique celtique était connu pour son invincibilité au combat et son imprudence qui tuerait ami et ennemi.

Avantage: le pouvoir adepte de Berserk ne coûte que 0,75 point de puissance pour ce personnage.

Inconvénient: Cu Chulainn était connu pour tuer ses amis et sa famille, même son propre fils dans la fureur aveugle du combat. Le personnage ne reçoit pas de modificateurs de jet de dés pour avoir des alliés en mêlée. Si un personnage à une complication sur un jet de compétence de combat, il frappe à la place un ami ou un spectateur innocent. Le personnage peut dépenser un point de chance pour annuler cela.

Muramasa

L'un des forgerons d'épées les plus célèbres du Japon ancien, réputé pour la finesse de ses lames et son tempérament fougueux

Avantage: le personnage peut prendre le pouvoir Arme mystique pour 0,5 point de puissance.

Inconvénient: Muramasa concentra sa colère sur ses lames, presque au point de devenir folle. 2 dés de modificateur négatif sur tous les tests de volonté pour éviter de se mettre en colère ou de montrer des émotions.

Shaka

Reconnu comme l'un des plus grands chefs zoulous et inventeur d'un certain nombre de développements martiaux et tactiques

Avantage: le personnage peut acquérir une Compétence améliorée (Sens du Combat) à un niveau supérieur à la normale.

Inconvénient: Shaka était un leader charismatique qui prêchait par l'exemple. Chaque fois que le personnage améliore ou achète un autre trait d'art martial, il doit améliorer une compétence sociale active avant de pouvoir la mettre à niveau à nouveau.

Tesla

Un génie authentique et mystérieux, considéré ces jours-ci comme l'un des premiers oracles de la matrice sans fil.

Avantage: le modificateur de jet de dés du pouvoir Analytique s'applique également lorsque vous utilisez des compétences techniques pour construire ou réparer un appareil.

Inconvénient: Tesla était excentrique dans ses habitudes et sujet à des affirmations bizarres. La crédibilité du personnage ne peut jamais être supérieure à sa rumeur.

Nouveaux pouvoirs d'adepte

Cadeau alchimique(prérequis: sens amélioré (odeur, goût))

Le personnage peut dire si une substance donnée est un composé magique, un réactif raffiné ou radical, ou un médicament éveillé avec seulement la moindre odeur ou goût, insuffisant pour déclencher le composé magique, mais des médicaments éveillés concentrés ou des réactifs toxiques peuvent affecter la cible. Un test Magie + Intuition identifie avec succès la substance si le personnage l'a déjà rencontrée. +2 modificateur positif pour les tests de raffinement.

Ars Memoria (prérequis: Sens Amélioré)

L'adepte peut stocker des scènes supplémentaires. Pour chaque nombre (attribut magie) de scènes mémorisées, le test pour mémoriser n'importe quelle scène augmente le Seuil pour que le Test de Magie + Perception pour se souvenir de 1.





Augmenter les sens

Comme Augmentation d'attribut, mais augmente temporairement les sens aux niveaux super métahumains. Impossible d'accorder de nouveaux sens.

Appel[créature] (prérequis: empathie animale)

Peut tenter d'attirer des animaux d'un type approprié dans un rayon de (Magie) kilomètres, qui arrivent à leur propre rythme

Test opposé de charisme + magie

Fonctionne bien sur les cafards, pas tellement sur les créatures. Les bestioles conscientes résistent automatiquement, mais peuvent sentir l'appel et choisir de l'écouter.

Frappe perturbatrice (prérequis: Frappe névralgique)

Au lieu d'infliger des dégâts, chaque réussite réduit temporairement la force ou la magie de la cible de 1. La magie ou la force perdue revient à un taux de 1 point par minute de repos. Si la magie est réduite à 0, la cible perd toutes ses capacités éveillées jusqu'à ce qu'elle se repose pendant 1 minute; si sa Force est réduite à 0, la cible est entravée.

Arc élémentaire(prérequis: Frappe élémentaire, Frappe à distance)

Peut utiliser Frappe élémentaire en conjonction avec Frappe à distance

Contrôle amélioré de la mélanine(prérequis: contrôle de la mélanine)

L'adepte peut modifier la couleur de ses cheveux/peau dans les limites de la variété naturelle de couleurs de la métahumanité, du vert pâle des hobgobelins au bleu des elfes de la nuit en passant par l'éthétré de certains elfes. En plus d'une plus grande palette dans laquelle puiser, l'adepte peut limiter l'altération à certaines parties de son corps afin d'imiter des marques de naissance. (Nécessite la compétence Déguisement pour une supercherie réussie)

Frappe infernale (prérequis: Mains Mortelles)

Les dégâts des attaques à mains nues de l'adepte ne peuvent pas être guéris par magie.

Guérison mystique améliorée(prérequis: Soins empathiques)

L'adepte peut utiliser les Soins empathiques pour accélérer le processus de guérison naturelle chez les autres. Chaque niveau de ce pouvoir ajoute 1 dé à la réserve du personnage pour les tests de guérison mystique et augmente le plafond des réussites sur le test de 1.

Amélioration des sens

Nouvelles options : sens de la profondeur (hauteur au-dessus/sous la surface), vision de la profondeur parfaite (équivalent du télémètre), temps parfait, conscience du corps (conscience immédiate des blessures existantes, même lorsque la douleur est bloquée), électroréception, magnétoréception, conscience de l'aura (immédiatement conscient si une forme astrale passe par leur aura).

Emprunt

L'adepte peut accorder temporairement un pouvoir spécifique à un autre; pas de test si ce destinataire est volontaire. L'adepte ne peut pas utiliser le pouvoir pendant qu'il est prêté. Le pouvoir utilise l'indice de magie de l'adepte, pas l'indice de magie du destinataire.

Maintenu.

Peut être acheté plus d'une fois. L'adepte a toujours tous les pouvoirs en prêt, même s'il ne peut pas les utiliser, et ne peut donc pas essayer de les acheter à nouveau.

Nécessite que l'adepte touche la cible.

L'adepte peut choisir de ne prêter qu'un nombre spécifique de niveaux d'un pouvoir multi-niveaux et de conserver les autres niveaux. N'a pas besoin de prêter des pouvoirs prérequis pour prêter à quelqu'un un pouvoir qui a un prérequis.

Piège de l'esprit

Provoque une réaction psychique (Volonté/round) pour les tentatives de contact télépathique (sonde mentale, etc.) et les manipulations mentales

Peut être utilisé par réflexe.

Nécessite une concentration (modificateur négatif de -2 dés) pour le maintenir

Piège de rêve (Prérequis: Piège de l'esprit)

L'alimentation est constamment activé, même endormie, sans modificateur à maintenir

Peut être désactivé de manière sélective

Arme mystique(prérequis: Mains Mortelles?)

Toute arme de mêlée que l'adepte utilise est considérée comme une arme magique pour vaincre l'immunité aux armes normales et au combat astral..

Venin mystique

Développe un venin personnel, temporaire et débilitant présent dans le sang du personnage et d'autres fluides corporels, normalement transmis par morsure ou crachats. Ce venin perd sa puissance (magie) rounds de combat après avoir quitté le corps de l'adepte. Avec un test Magie + Enchantement réussi (3, 1 round), un échantillon du poison du personnage, contenu dans une partie de son sang ou d'un autre liquide corporel, peut rester puissant pendant (Magie de l'Adepté) jours loin de son corps.

L'adepte est immunisé contre son propre venin mystique.

Némésis(prérequis: sens du combat)

Le personnage peut choisir de concentrer toute sa conscience pré-cognitive sur un seul adversaire; tant qu'il est si concentré, il ne reçoit pas ses bonus de sens de combat normaux. Pour cet adversaire et cet adversaire uniquement, le bonus est doublé; pour tous les autres, un modificateur négatif équivalent au bonus s'applique.

L'individu sur lequel la cible est focalisée peut être changé par une action automatique.

Porte-peste (prérequis: immunité naturelle de l'immunité surnaturelle)

L'adepte peut héberger une maladie contre laquelle il est immunisé, et il peut souhaiter qu'elle se propage lorsqu'il entre en contact avec un individu. Une fois libéré, l'adepte n'a aucun contrôle sur la maladie ou son vecteur. Avec le HMHV-I et -II, le sujet devient porteur, mais ne se transforme pas.

Peut être pris plusieurs fois.

Mouvement de puissance (prérequis: Compétence améliorée (toute compétence de combat))

L'adepte apprend immédiatement deux manœuvres d'arts martiaux, sans payer les frais normaux. Ces manœuvres ne comptent pas dans la restriction normale du personnage sur le nombre de manœuvres qu'il peut apprendre.

Peut être pris plus d'une fois.

Sens de la puissance(prérequis: Sens magique)

L'adepte peut avoir une idée de l'indice magique d'un adversaire à portée; cela nécessite un test d'Analyse astrale mais pas de Perception Astrale. Le camouflage fonctionne contre cela, mais il y a la même chance de percer le camouflage.

Imitation de pouvoir (coût variable)

L'adepte peut imiter les pouvoirs qu'un autre adepte démontre dans sa ligne de mire en tant qu'action automatique; il doit s'agir d'une représentation en direct, non enregistrée ou diffusée de quelque façon que ce soit. Le coût total du pouvoir doit être inférieur à la moitié des points de pouvoir dépensés pour le pouvoir Imitation de pouvoir, et le pouvoir nominal ne peut pas être supérieure au pouvoir nominale la plus élevée que l'adepte puisse l'avoir. Le nombre total de pouvoirs qu'un adepte peut imiter à la fois est égal au nombre de points de pouvoir qu'il ou elle a dépensés pour Imitation de pouvoir. Les pouvoirs imités durent pendant (indice magie) tours de combat; ils peuvent volontairement abandonner un pouvoir imité avant que sa durée ne soit écoulée.

Communication[Sens] (prérequis: sens amélioré (audition, odeur ou vision thermographique))

L'adepte peut communiquer subtilement avec quelqu'un d'autre avec des sens extraordinaires; cette communication est souvent quelque peu limitée mais difficile voire impossible à détecter sans augmentation ou assistance magique.

- Communication haute / basse fréquence [Amélioration de la perception (auditive)], l'adepte peut communiquer à des fréquences en dehors de la plage normale d'audition méta-humaine
- Communication olfactive [Sens amélioré (odora)] - l'adepte peut libérer des combinaisons de parfums de phéromones spécifiques, indiscernables de l'odeur corporelle normale au nez moyen; ces parfums sont limités dans leur portée et leur signification (généralement, les parfums peuvent clairement marquer la propriété, la santé et l'émotion), bien que les adeptes avisés puissent développer des codes basés sur les odeurs. Les phéromones peuvent être utilisées pour marquer des individus, des lieux et des objets, mais nécessitent de "marquer" la cible avec un produit corporel (sueur, salive, urine, excréments, etc.)
- Communication Thermographique [Sens Amélioré (Vision Thermographique)], l'adepte peut contrôler le flux sanguin dans son visage, pour changer le modèle de chaleur vu par les autres avec une vision thermographique. Cela peut être développé sous forme de code ou utilisé pour augmenter les difficultés lorsque d'autres personnes ayant une vision thermographique tentent de juger les intentions du personnage.

Aura ombragée (niveau; limite 4?)

L'aura du personnage s'estompe et se confond avec les ombres projetées par les objets matériels sur l'astral. Chaque niveau ajoute 1 au seuil pour percevoir l'aura de l'adepte sur l'Astral. Cela se cumule avec les résultats d'un test de furtivité réussi.

Rémission spontanée

Le personnage peut concentrer son pouvoir dans son corps afin d'éviter un problème de santé mortel, comme le cancer, la cirrhose ou l'asbestose. Il ne peut pas guérir la cause sous-jacente, ou faire repousser complètement les organes manquants, et il n'affecte pas les agents pathogènes ou les poisons, mais il peut annuler le pire des symptômes, préserver la vie du personnage et permettre à ce qui reste des organes affectés par cette condition de travailler avec une efficacité maximale.

Fondamentalement, en plus de suspendre le cancer ou le TLE-x si vous le contractez, ce pouvoir offre également l'immunité à chaque type de condition chaque fois qu'il est pris.

Peut être pris plus d'une fois.

Immunité surnaturelle

L'adepte acquiert une immunité contre une maladie d'éveil spécifique, telle qu'une souche de HMHV

Peut être acheté plus d'une fois

Pas infaillible(prérequis: Passage sans trace, Course sur les murs)

L'adepte peut planer indéfiniment, légèrement au-dessus de n'importe quelle surface. Cela lui permet de marcher, courir, ramper ou sprinter sur n'importe quelle surface, même dangereuse, volatile et non solide, et dans n'importe quelle direction. Le personnage pourrait, par exemple, sprinter une cascade contre la force de gravité, ou à travers le dessus d'un récipient ouvert de fer fondu sans couler.

Ne les protège pas des dangers environnementaux, c'est-à-dire de la chaleur de la lave

Des pénalités s'appliquent en fonction de la turbulence de la surface.

Sur une complication, ils trébuchent et tombent

Conduit volontaire

L'adepte peut volontairement choisir de s'offrir comme un réceptacle pour un esprit possesseur; il peut également choisir de désactiver ce pouvoir afin de le rendre plus difficile à posséder. Un adepte qui était auparavant un conduit utilisé par un magicien (ou qui est soumis à ce rituel après avoir acquis ce pouvoir) peut toujours déterminer s'il est ou non considéré comme un conduit à des fins de possession.

Un adepte qui est également devenu un conduit volontaire peut toujours choisir de contenir ou non l'esprit.

Retirer(Prérequis: créature/personnage dual)

À peu près l'inverse de la perception astrale; l'adepte peut activer et désactiver leur nature dual.

Quêtes astrales avancées

Quête intérieure

Adeptes seulement; projection astrale non requise.

Le personnage prend l'équivalent d'une quête astrale, sauf qu'au lieu de chercher des informations en dehors de lui-même, il tente de sonder les profondeurs de son propre être, à la recherche d'inspiration.

Peut être utilisé pour découvrir la connaissance des techniques méta-magiques, des pouvoirs d'adepte, des formules de sorts et de focus et des épreuves initiales.

Utilisation unique: peut être utilisé comme une forme d'introspection, pour retrouver des souvenirs oubliés (mais non détruits) et des impressions sensorielles avec précision; prendre conscience de l'état physique interne (et des dommages, ainsi que du cancer ou du poison).

Utilisation unique: une quête intérieure peut débloquer certaines capacités exceptionnelles du corps de l'adepte; ils gagnent le potentiel d'acheter Poussée d'adrénaline, Ambidextre, Esprit analytique, Contorsionniste, Attribut exceptionnel, Cœil de faucon, Réflexes éclair, Perspectif, Dans les temps, Mémoire photographique, Guérison Rapide, Résistance aux Agents Pathogènes/Toxines, Lecture rapide, Solide comme un roc, Dur à cuire et Survivant. Le personnage paie un nombre de Karma égal à (2 x coût PC du pouvoir). Chaque quête intérieure ultérieure augmente en difficulté. Le personnage ne peut pas acheter un pouvoir qu'il possède déjà, à moins qu'elle ne soit disponible sur plusieurs niveaux, puis ne peut l'acheter que jusqu'au nombre maximum de niveaux.

La disponibilité de ces traits aiderait à alléger le besoin de prendre à l'avance les traits, et permettrait aux personnages plus anciens de reprendre des traits qu'ils auraient peut-être "manquées". Fournit également des "pouvoirs mineurs" pour les adeptes et les parties de bas niveau, offrant aux joueurs une alternative pour élargir leurs personnages sans rechercher des niveaux d'initiation de plus en plus élevés.

Le cercle de voyage

Une méthode officielle (TM) pour emmener vos amis avec vous dans une quête astrale; pour les amis non magiciens avec projection astrale, cela implique soit l'intervention d'un esprit avec le pouvoir Portail Astral, soit, plus souvent, l'ingestion d'un composé magique et la liaison des mains. Le chef magicien est le guide, et tous les autres participants sont liés à lui; il détermine vers quel métaplan le groupe ira. Le nombre d'amis est limité au niveau de magie + initiation du magicien principal.

Les mondains peuvent aider, mais aussi faire face aux risques que chaque magicien fait lors d'un tel voyage. Le cercle de voyage permet aux magiciens d'utiliser les règles du travail d'équipe pour accomplir des quêtes astreales avec lesquelles un seul magicien aurait des difficultés.

Loge Méta-planaire

Les personnages peuvent s'engager dans une quête astrale pour créer une loge magique méta-planaire sur un méta-plan fractal, un lieu secret de pouvoir et de sécurité dans les méta-plans où ils peuvent créer des copies de leurs formules magiques, des thèses méta-magiques, des écrits non magiques et des œuvres créatives. Après la quête astrale initiale pour créer la loge méta-planaire, le personnage peut la visiter à tout moment dans le futur en entreprenant une autre quête astrale. Un personnage peut dicter ou utiliser l'écriture automatique pour transférer les informations de la loge sur le plan physique.

Les personnages peuvent créer plusieurs loges méta-planaires, mais doivent y passer du temps chaque mois ou elles s'effondrent

La difficulté initiale de la quête représente à quel point elle est cachée; les personnages qui connaissent l'existence de la loge méta-planaire doivent correspondre à son indice pour la trouver et s'y rendre. Les personnages qui reçoivent des instructions d'un autre sur la façon de s'y rendre reçoivent un modificateur positif de +4 dés.

Certains groupes institutionnels ont des loges de "groupe" où ils conservent leurs écrits les plus secrets, et c'est là qu'ils se réunissent dans l'astral pour s'engager dans leur instruction la plus profonde.

Il est possible de protéger une loge méta-planaire en y postant un esprit.

Marchandises et équipements

Enregistrer l'Astral

Photographie astrale: à quoi ça ressemble?

Enregistrements simultanés de sorts et de possession: à quoi ressemble-t-il?

Pourquoi Simsense ne peut pas enregistrer la perception astrale

Simsense et autres sens magiques et dérivés de la magie

Karmaware

Focus d'armes implantés

Fauxfront

Une fausse mémoire et une personnalité liées à un programme BTL persona fix de Dreamgate

Le but premier d'un Fauxfront est d'essayer et de contourner la recherche de l'esprit. Lorsque le sujet sent que la sonde mentale commence, le conditionnement déclenche automatiquement la personnalité du Fauxfront. Le lanceur de sorts peut ou non être dupé par le Fauxfront, selon la façon dont il s'accorde avec les circonstances et sa propre connaissance du sujet.

La lecture des pensées réelles du personnage nécessite de plonger dans le subconscient.

Fétiche implanté

Fondamentalement, un rivet dans la peau, ancré dans l'os ou le muscle, auquel attacher un fétiche pour ne pas le perdre facilement; des senseurs lient le fétiche dans le PAN de l'utilisateur afin que vous sachiez immédiatement s'il n'y en a plus.

Symbionte Manasense (implant de langue)

Resssemble à une chenille desséchée; lorsqu'il est placé dans un méta-humain, il mangera et remplacera sa langue, créant de nouveaux systèmes nerveux dans la tête de l'utilisateur. Essentiellement, le personnage pourra ressentir les formes et les choses en astreales comme les odeurs et les goûts, au détriment de leurs propres sens de l'odorat et du goût, qui auront définitivement disparu.

Essentiellement, le personnage peut percevoir les formes et les choses en astreales voisines en sentant et en goûtant, au détriment de ses propres sens de l'odorat et du goût, qui seront définitivement disparus.

Gésier pratique(affinez / radicalisez en vous promenant!)

Estomac secondaire, généralement accessible via un orifice discret sur la poitrine ou l'abdomen, qui peut traiter une unité de réactifs bruts tout en permettant au propriétaire de se promener et de faire des choses.

Implant d'Oeil cybernétique pour caméra astrale

Mini-version implantée de la caméra à pellicule sensible au mana

Ne fournit pas de perception astrale

Peut contenir six plaques de microfilm, qui doivent être retirées et traitées pour voir les images (sauf si le personnage a également une augmentation de micro-vision)

Dorure des os à l'orichalque

Ossature renforcée; affreusement cher, moyennement invasif

Tisse une très fine chaîne d'orichalque enchantée dans des rainures pré-gravées dans l'Ossature renforcée du personnage

Les attaques à mains nues comptent comme des armes magiques dans le but de surmonter l'immunité aux armes normales

Chakraware

Réactifs radicaux naturels spécifiques implantés dans le corps du personnage en des points spécifiques qui correspondent plus ou moins aux chakras majeurs

Développé principalement en Inde, avec un large débat sur le (s) mécanisme (s) réel (s) et les principes impliqués; de nombreux magiciens croient que les chakraware perturbent et déséquilibrent les énergies naturelles du corps

Non compatible avec les torse cybernétique, un crâne cybernétique ou des membres cybernétiques; si une trop grande partie du corps est remplacée, ils cessent de fonctionner

Sahasrara (Couronne)

Un cristal ou une gemme radical minéral est installé au sommet du crâne; lors du lancer de dés sur un test impliquant l'attribut Magie, tous les dés sont soumis à la règle de six, même si la chance n'est pas dépensé, mais le personnage ne peut pas dépenser sa chance pour annuler une complication sur un test de magie

Ajna (Front)

Cette parure en forme de bindi implique l'installation chirurgicale d'un animal radical naturel, comme la pierre d'un crapaud de pierre ou un morceau de corne de licorne. L'indice de Magie du sujet est considéré comme ayant 1 point plus élevée; cela n'augmente pas réellement l'indice de magie, mais cela augmente la limite de puissance des sorts, la limite d'indice des pouvoirs d'adeptes, la magie apparente du personnage lorsqu'il est vu en astrale, etc.

Vishuddha (Gorge)

Un radical végétal naturel est attaché à la boîte vocale du personnage. Un modificateur de réserve de dés négatif égal à la perte d'essence du personnage s'applique à toutes les magies utilisées contre le personnage, même celles qui sont bénéfiques pour le personnage.

Anahata (Cœur)

Lorsqu'il s'agit de guérison magique, tous les dés de ce test sont soumis à la règle de six, même si la chance n'est pas dépensée, mais ni le personnage ni le magicien fournissant la guérison mystique ne peuvent dépenser La chance pour annuler une complication. sur le test de guérison

Manipura (plexus solaire)

Svadisthana (Sacrum)

Manatech

Fusil à filet BAF (Bactérie Astrale Fluorescente)

Ne piège pas les formes astrales. Au contraire, le passage forcé d'une forme astrale (la cible) à travers une faible barrière astrale (le filet BAF) est conçu pour perturber la forme astrale et la renvoyer vers son corps de viande (il tue également toutes les BAF dans le filet). Ainsi, lors d'une attaque réussie, la victime est considérée comme ayant heurté une barrière astrale; même si la cible ne s'évanouit pas, elle tue toujours les BAF.

Torque BAF

Pas vraiment une contrainte, le Torque BAF est essentiellement une pompe à insuline qui fait circuler une colonie de BAF dans la circulation sanguine du personnage. Tant que cette colonie est active, toute tentative de percevoir ou de se projeter astralement est l'équivalent mental d'essayer de se téléporter dans une paroi rocheuse (ou, mécaniquement parlant, de frapper une barrière astrale à pleine vitesse). C'est généralement suffisant pour assommer le personnage.

Comme les BAF est essentiellement une infection mineure, elle ne dure pas longtemps, sans que le torque ne continue à fournir des BAF frais, votre système immunitaire moyen les brûlerait en environ une heure.

Armes Laseredge

Descendants du Laser Crescent Axe. Ce ne sont en aucun cas des sabres laser, l'arme est une lame physique avec un laser de qualité militaire à long "bord" utilisant une technologie de miroir avancée. Ce sont toujours des armes tranchantes, et elles brûlent en coupant, c'est pourquoi elles font des dégâts élémentaires qui peuvent blesser les esprits matérialisés. Ils ont une durée de vie limitée sur batterie, qui peut être prolongée en les connectant à un pack externe.

Progiciel MageAid

Suite de programmes non évalués dont aucun mage ne devrait se passer.

FetishTracker, garde une trace de vos fétiches et des endroits où ils sont en utilisent des balises.

Dictaphone/stylet virtuel, écriture automatique/parler-pour-écrire pour les sorts de catalogue et les loges métaphysiques

Editeur Mapsoft, facilite l'enregistrement des données obtenues à partir des sorts Perception spatiale

Simulateur de barrière, trouve la meilleure forme géométrique de base pour isoler la pièce, cartographie les possibilités en termes de superficie et de surfaces visibles

Carte Virtuelle, Ne soyez jamais sans outil de divination

Plugin SmartSpell à utiliser avec un smartlink; utilisé pour cibler des sorts de combat indirect, calculer la zone d'effet

Sang bleu MCT

Vaccin temporaire contre le HMHV, dure 1 an, avec des injections de rappel tous les six mois par la suite. Allergie temporaire au soleil. Le sujet apparaît comme un faux positif aux tests HMHV.

Petite chance de survie si complètement vidé d'essence

Uniquement disponible pour certaines souches, HMHV-III et HMHV-I, et pas les bizarres (gaki, nosferatu, etc.), mais fournit +6 dés bonus contre celles-ci.

Lame d'Eldritch

Arme magique (pas un focus d'arme) utilisable par n'importe qui; contourne l'immunité aux armes normales des esprits et autres créatures.

Baguette nécrotique(Clé Spirituelle)

Une courte tige d'os reliée à un ancien esprit libre; l'esprit doit au détenteur de la baguette trois services, après quoi son obligation sera complète et il sera libre. (Des shadowrunners intelligents et puissants peuvent "recharger" la clé spirituelle en invoquant et en liant l'esprit libre).

Dépasser les bornes

Un chapitre hautement provisoire, destiné aux PNJ, qui décrit la magie de transformation extrêmement à la limite des possibilités, le type de développement spirituel et magique et de rituels spécialisés qui prennent quelqu'un et le rendent plus grand, ou moins, que métahumain. En termes Shadowrun, c'est le domaine des prétendants-lches, des thaumaturges fous et de ceux qui cherchent à devenir le divin.



Ascension(prérequis: Projection astrale, Signature flexible, Flux)

Le personnage se projette astralement une dernière fois puis entre dans le flux, coupant toutes ses connexions magiques, même celle avec son corps. Si son corps est déjà mort, cela réussit automatiquement; si le corps n'est pas mort, il est possible que le soi astral meure avant que le rituel ne réussisse. Quoi qu'il en soit, si cela fonctionne, le personnage est maintenant une projection astrale permanente, sans aucun lien avec son ancien corps (qui est dans le coma), si le corps meurt, le magicien n'est pas blessé. En tant que forme astrale permanente, le personnage n'a pas d'âge et n'a pas besoin de manger, de dormir ou de respirer, bien qu'il se repose pour aider à se remettre du drain et des dommages. La plupart des "ascensionnés" tirent le meilleur parti de la possession, car cela leur permet d'affecter le monde physique.

Incarnation(prérequis: Conjuration d'alliés, Canalisation, Possession)

Le personnage invoque un esprit allié et tente de le canaliser lorsqu'il l'habite; s'il réussit, il devient un esprit libre de forme de chair, immunisé contre l'âge et avec de nouveaux pouvoirs en tant qu'esprit. Bien sûr, qu'il se transforme réellement ou qu'il soit simplement un esprit allié trompé qui croit qu'il est acteur (ce qui ferait de l'Incarnation une forme de suicide très nouvelle) est un sujet de débat académique.

Danse des ombres pâles(prérequis: Cybermancie)

Fondamentalement, un remède contre le HMHV. Nécessite essentiellement d'arracher l'esprit du personnage de son corps, d'éliminer le virus, de réécrire son code génétique, puis de relier l'esprit au corps.

Héritage spectral(prérequis: Enchantement, Psychométrie)

Le personnage devient un fantôme quand il meurt, sa chaîne étant soit l'un de ses focus, soit une partie de son cadavre. Le fantôme est très limité dans ses interactions avec les autres; son but est d'enseigner les compétences et les connaissances du magicien à un autre magicien. Lorsqu'ils ont transmis toutes leurs connaissances à leur "successeur", le fantôme cesse d'exister. Investissement(prérequis: Projection astrale)

La forme astrale du personnage prend sa résidence permanente dans un corps "vide", c'est-à-dire dans lequel la forme astrale est morte mais le corps reste comateux (toute autre source de coma ne fonctionne pas). Aucun dommage n'est guéri, ce qui signifie que si vous vous installez chez une personne ayant une horrible blessure à la tête, vous n'êtes pas mieux lotis. Le personnage conserve ses anciens attributs mentaux et spéciaux (magie, essence) mais acquiert les attributs physiques du nouveau corps (qui peuvent s'être dégradés du fait, vous savez, d'être comateux). Tous les traits qui s'appliquent spécifiquement au nouveau corps et à la vieille mentalité ou esprit sont conservés.

Réclamation(prérequis: Spécial)

Il s'agit essentiellement d'une quête astrale pour récupérer une forme astrale qui est "morte" d'avoir été séparée de son corps pour la réunir avec son corps comateux encore vivant. Le rituel est difficile et nécessite le corps réel, pas un clone, et le corps doit encore être vivant. Des rumeurs de liens avec la cybermancie. Les inconvénients possibles incluent Brume astrale, Hostilité des esprits et d'autres qualités magiques négatives associées au non-naturel de leur résurrection.

Résurrection

La cryogénie n'a jamais été une technologie vraiment solide ou largement utilisée, et la plupart des rares installations de stockage ont été détruites lors du crash de 29 et du Crash 2.0. Cependant, au fur et à mesure que la technologie s'améliorait, une très petite minorité d'individus continuait à figer leurs corps, ou dans de nombreux cas leurs têtes, dans l'espoir que la science pourrait les ressusciter. Cependant, certains corps ont trouvé une autre option viable: la cybermancie. La procédure est plutôt difficile même avec la cybermancie, et les candidats sont rares, plus ils sont morts depuis longtemps, plus la procédure est difficile (en plus des dommages supplémentaires aux tissus dus aux anciennes technologies cryogéniques).