

## ADEPTES ET MAGICIENS (Shadowrun 3)

### **MAGICIENS COMPLETS**

**Mage** : Invocation des élémentaires (air, eau, feu et terre). Accès complet au plan astral. Accès à tous les sorts.

**Chaman** : Invocation des esprits de la nature (esprits de la terre, du ciel, de l'eau et de l'homme) jusqu'au coucher / lever du soleil (le plus tôt). Accès complet au plan astral. Accès à tous les sorts.

### **MAGICIENS SPÉCIALISTES**

Tous possèdent la perception astrale, pas la projection astrale. Ils peuvent lier les objets magiques liés aux compétences qu'ils peuvent utiliser.

**Sorcier** : Sorcellerie, pas Invocation ; chaman ou mage.

**Invocateur** : Invocation, pas Sorcellerie ; chaman ou mage.

**Chamaniste** : Seuls les sorts et les esprits bénéficiant d'un bonus totémique sont autorisés.

**Élémentaliste** (Hermétique) :

- Invocation complète d'un seul type d'élémentaire, bannissement des tous les esprits de l'élément opposé à -1 dé.
- Sorcellerie complète pour un seul type de sort en fonction de l'élément choisi, Défense Magique contre les sorts liés à l'élément opposé à -1 dé : Air et Détection, Terre et Manipulation, Feu et Combat, Eau et Illusion. – 1 dé pour se protéger des sorts de l'élément opposé.

### **TRADITIONS**

#### **Voie chamanique**

- Chaman sauvage : Invocation des esprits de la terre, du ciel et de l'eau jusqu'au coucher / lever du soleil (le plus tard). Pas d'esprit de l'homme.
- Chaman urbain : Invocation des esprits de l'homme et du ciel pendant un jour et une nuit. Pas d'esprit de la terre ou de l'eau.
- Chaman élémentaire : Invocation d'un type d'esprit élémentaire (sol, bois, feu, flots ou vents) à la place de l'invocation des esprits de l'homme.
- Chaman ancestral : Invocation d'esprits ancestraux à la place de l'invocation des esprits de l'homme.
- Panthéiste : Chaque cycle lunaire le chaman reçoit +2 dés dans une catégorie de sorts et pour un type d'esprit de la nature. Les bonus sont choisis par les esprits totémiques (MJ).

#### **Voie hermétique**

- Spécialiste d'une école : +1 dé en utilisant les symboles et rituels de l'école, -1 dé sinon.
- Mage élémentaire : +2 dés pour les sorts et élémentaires d'un élément, -1 dé pour les sorts et élémentaires de l'élément opposé. Seulement pour les mages complets.
- Druidisme : mêmes avantages que les autres druides (voir tradition druidique)
- Ritualisme Réformé : +1 dé pour les tests de Sorcellerie rituelle, -1 dé pour les autres tests de Sorcellerie.
- Avant-garde Thaumaturgique : +2 dés pour la création de formule d'un sort entièrement nouveau. -1 dé pour les tests de Sorcellerie rituelle.
- Théorie Magique Unifiée : Les initiés de rang 3 ou supérieur peuvent changer la Conjuraison d'élémentaire pour une Conjuraison d'esprits de la nature. Aucune pénalité pour utiliser des objets ou sorts d'autres traditions.
- Concordance Alchimique : +2 dés pour les tests d'Enchantement. Connaissances Physique et Chimie à 3 minimum.
- Pythagoriciens : Connaissance Mathématique à 4 minimum.

#### **Tradition wuxing** (Asie)

Invocation des esprits de l'homme (ou ancestraux) et des esprits élémentaires (sol, bois, feu, flots ou vents) comme un chaman invoque les esprits de la nature. Bibliothèques et cercles plutôt que loge. Certains peuvent appartenir à une école comme un mage hermétique.

Mages wujens spécialisés : comme les invocateurs et les sorciers, les élémentalistes sont : bois et détection, métal (vent) et manipulation, feu et combat, terre et santé, eau et illusion.

#### **Tradition vaudou** (Caraïbes et Afrique)

Un hougan (mambo au féminin) peut invoquer des esprits loa (pas d'esprit de la nature, ni d'esprit élémentaire ni d'élémentaire). Le magicien doit choisir un patron loa (comme un chaman choisit un totem). Les vaudounistas sont les chamanistes vaudou. Il y a des sorciers et des invocateurs vaudou. Les obeyifas ne peuvent qu'invoquer des esprits de la nature afin de les lier par enchantement à un gris-gris.

#### **Égypte**

Les magiciens heka sont des chamans panthéistes qui honorent les dieux de l'Égypte antique. +2 dés pour l'invocation des esprits du désert, -2 dés pour tous les autres esprits de la terre.

### **Tradition de la roue** (Tír na nÓg)

- Voie du Guerrier : Pas d'élémentaires de l'air mais esprits de la terre. +1 dé pour les sorts de combat, +2 dés pour les esprits de la terre. -1 dé pour les sorts d'illusion. Au moins une compétence de combat à 4.
- Voie de l'Intendant : Pas d'élémentaires de terre mais esprits du ciel. +1 dé pour les sorts de guérison, +2 dés pour les esprits du ciel. -1 dé pour les sorts de manipulation. Au moins une compétence liée au Charisme à 4.
- Voie du Barde : Pas d'élémentaires de l'eau mais esprits des flammes. +1 dé pour les sorts de manipulation, +2 dés pour les esprits des flammes. -1 dé pour les sorts de guérison. Au moins une compétence de connaissance artistique à 4.
- Voie du Druide : Pas d'élémentaires du feu mais esprits des eaux. +1 dé pour les sorts d'illusion, +2 dés pour les esprits des eaux. -1 dé pour les sorts d'illusion. Au moins une compétence de connaissance adéquate à 4.
- Voie du Rígh (réservé aux PNJ) : +4 dés pour tous les sorts, +1 dé pour la dissipation, +1 dé pour tous les sorts dans la province de Meath. Invocation des esprits élémentaires, des esprits de la nature et des élémentaires.

Magiciens spécialisés de la Voie : comme les chamanistes.

### **Japon**

Nombre de mages shinto (miko) invoquent des esprits ancestraux plutôt que des esprits de l'homme.

### **Psioniques**

Un psionique est un mage complet. Il n'existe pas de psionique spécialisé. Un psionique ne peut pas lancer des sorts de manipulation, de transformation, de soins autres que Soins et la plupart des illusions indirectes (au MJ de voir). Il utilise l'invocation pour créer des "formes de pensée".

### **Australie**

Les chaman aborigènes sont principalement appelés koradji (parfois mekigars ou wirringans). Ils suivent la voie du Rêve : invocation d'esprits des ancêtres à la place d'esprits de l'homme ; totems différents. Ils ont rarement des totems urbains et sont parfois des chamans sauvages.

### **Tradition druidique** (Europe)

Les druides reçoivent +1 dé pour les tests de Sensation (TE p. 106). Ils ont aussi la capacité d'invoquer la forme supérieure d'un esprit s'ils se trouvent dans un cercle sacré, même s'ils ne connaissent pas cette technique métamagique.

- Voie hermétique : Mage hermétique
- Voie celtique : Totem idole du panthéon celtique ou panthéisme.
- Voie sauvage : Totem de la nature.
- Bardes : Magiciens avec compétences artistiques et adeptes de la voie artistique.

### **Tradition nordique (Ástaru)** (Europe)

- Chamans panthéistes ou vénérant une idole du panthéon nordique. Enchantement de runes (SOTA 2064 p.126).
- Berserkers (bearsarks / bear-skinned) : guerriers ayant la capacité d'entrer en rage comme les chamans Ours.

### **Wicca** (Europe)

Les Wicca peuvent être de tradition chamanique ou hermétique.

### **Sorcières** (Europe)

Les sorcières sont des chamans sans idole ni totem. Elles invoquent des esprits de la nature mais peuvent choisir d'invoquer des esprits des ancêtres au lieu des esprits de l'homme. Elles connaissent la capacité métamagique de Fixation et peuvent créer des charmes.

Les sorcières urbaines n'invoquent pas d'esprits du ciel mais des esprits des ancêtres.

## ADEPTES

Pas accès au plan astral, focus de combat uniquement, sorcellerie et invocation impossible.

**Pouvoirs** : un geas permet de multiplier le coût d'un pouvoir par 0,75 ; arrondi au quart de point supérieur (min. 0,25). Un tel geas ne pourra jamais être enlevé.

Animation Suspendue : coût 1

Armure Mystique : coût 0,5 par niveau

Attribut Physique Amélioré

Indice	coût par point supplémentaire
<= Max Racial	0,5
> Max. Racial	1

Augmentation d'Attribut : coût 0,25 par niveau

Indice	Niveau du drain
<=1/2 Max. Racial	L
<= Max. Racial	M
<= 2 Max. Racial	G

Chute libre<sup>M</sup> : coût 0,25 par niveau

Combat Aveugle<sup>M</sup> : coût 0,5

Compétences Améliorées

Domaine	coût par dé supplémentaire
Compétences physiques	0,25
Compétences de combat	0,5
Connaissances artistiques <sup>S4</sup>	0,25
Compétences C/R <sup>S4</sup>	0,5
Compétences sociales <sup>S4</sup>	0,5
Compétences de véhicules <sup>S4</sup>	0,5

Contre-Attaque<sup>M</sup> : coût 0,5 par niveau

Contrôle Corporel : coût 0,25 par niveau

Contrôle de la Mélanine<sup>S4</sup> : coût 0,25

Contrôle Vocal<sup>S4</sup> : coût 0,5

Coup Élémentaire<sup>S4</sup> : coût 0,5

Coup Inertiel<sup>S4</sup> : coût 0,5

Coup à Distance<sup>M</sup> : coût 2

Coup Nerveux<sup>M</sup> : coût 1

Coup Pénétrant<sup>S4</sup> : coût 0,75 ou 1,5 ou 2,25

Coup Rapide<sup>M</sup> : coût 3

Coup Violent<sup>M</sup> : coût 1

Course sur les murs<sup>S4</sup> : coût 1

Dégâts Retardés<sup>M</sup> : coût 1 ou 2 (discret)

Doigts agiles<sup>S4</sup> : coût 0,5

Élasticité<sup>M</sup> : coût 0,5 (niv. 1) ou 1 (niv. 2)

Empathie Animale<sup>S4</sup> : coût 0,25 par niveau

Enracinement<sup>M</sup> : coût 0,25 par niveau

Enracinement Profond<sup>S4</sup> : coût 0,5

Équilibre Amélioré<sup>S4</sup> : coût 0,5 (niv.1) ou 1 (niv.2)

Estomac d'Acier<sup>S4</sup> : coût 0,25 par niveau

Focus Vivant<sup>S4</sup> : coût 1

Grand Saut<sup>M</sup> : coût 0,25 par niveau

Guérison Rapide : coût 0,5 par niveau

Mains Tueuses

Niveau	Coût
(Force) L	0,5
(Force) M	1
(Force) G	2
(Force) F	4

Kinésique<sup>S4</sup> : coût 1, 2 ou 3

Linguistique<sup>S4</sup> : coût 0,25 par niveau

Maîtrise des Projectiles<sup>M</sup> : coût 1

Marche Invisible<sup>M</sup> : coût 0,5

Mémoire 3D<sup>S4</sup> : coût 0,5

Mémoire Sensorielle Eidétique<sup>S4</sup> : coût 0,5

Multi-tâche<sup>S4</sup> : coût 0,5

Parade de Projectiles : coût 1

Pas de coté<sup>S4</sup> : coût 0,5 par niveau

Perception Accrue : 0,5 par niveau

Perception Astrale : coût 2

Puissance Magique : coût 1 par niveau

Réflexes Améliorés

Dés d'initiative en plus	Réa	Coût
+1	+2	2
+2	+4	3
+3	+6	5

Résistance à la Douleur : coût 0,5 par niveau

Résistance Magique : coût 1 par niveau

Perception des mouvements<sup>S4</sup> : coût 0,5

Pistage<sup>TE</sup> : coût 1

Planeur<sup>S4</sup> : coût 1

Poumons d'acier<sup>S4</sup> : coût 0,25 par niveau

Représentation fascinante<sup>S4</sup> : coût 0,5

Résilience<sup>S4</sup> : coût 0,25 par niveau

Résistance sociale<sup>S4</sup> : coût 0,5 par niveau

Sculpture faciale<sup>S4</sup> : coût 1

Sens Amélioré : coût 0,25 par amélioration

Vision nocturne, vision thermographique, odorat ultra sensible, anti-flash, ...

Sens du Combat

Niveau	Rés. de combat	Rés. pour Réa	Coût
1	+1	¼	1
2	+2	½	2
3	+3	toute	3

Sens Empathique<sup>M</sup> : coût 0,5

Sens Magique<sup>M</sup> : coût 0,5

Sixième sens<sup>M</sup> : coût 0,25 par niveau

Soin empathique<sup>S4</sup> : coût 1

Soulagement de la douleur<sup>S4</sup> : coût 1

Soutien sorcier<sup>S4</sup> : coût 0,5 par niveau

Sprint<sup>S4</sup> : coût 0,25 par niveau

Sustentation<sup>S4</sup> : coût 0,25

Tir Rapide<sup>M</sup> : coût 0,5

Tolérance de Température<sup>M</sup> : coût 0,25 par niveau

Vérité Empathique<sup>S4</sup> : coût 0,5 par niveau

Vision Véritable<sup>M</sup> : 0,25 par niveau

Voile Magique<sup>M</sup> : coût 0,25 par niveau

Voix de Commandement<sup>S4</sup> : coût 0,5

Volonté de Fer<sup>M</sup> : coût 0,5 par niveau

M : La Magie du Sixième Monde

S4 : State of the Art 2064

TE : Terres d'Éveil (p.103)