

Résumé des règles de magie

archaos.shadowrun@wanadoo.fr
<http://perso.wanadoo.fr/archaos/>

SOMMAIRE

ACTIONS EXCLUSIVES	3	Limitations	6
PERCEVOIR LA MAGIE	3	Lieu	6
PERCEPTION ASTRALE (P.170)	3	Matériel	6
Analyse astrale	3	Groupe	7
Signature astrale	3	Retrait en cours de rituel	7
Interaction	3	Etapes	7
PROJECTION ASTRALE	3	Reperer l'envoi	7
Attributs astraux (p.171)	3	Combat astral	7
Manifestation (p.172)	3	Signature astrale	7
Mouvement astral (p.172)	3	Maintien	7
Détection d'Une forme astrale (p.172)	3	Techniques metamagiques	7
Le corps physique (p.172)	3	Repérage rituel	7
BARRIÈRES ASTRALES	3	ENCHANTEMENT (M6M P.39)	7
Runes de garde (p.173 et M6M p.89)	3	Outils	7
Runes d'alarme (M6M p.89)	3	Talisman	7
Runes polarisée (M6M p.89)	3	Alchimie	8
Runes de camouflage (M6M p.89)	3	Confection	8
COMBAT ASTRAL (P.173)	3	Focus cumulés	8
Objets astraux	3	INITIATION (M6M P.57)	8
Evasion astrale	4	Coût	8
Poursuite astrale	4	Pouvoirs	8
SORCELLERIE (P.176)	4	MÉTAMAGIE	8
Sorts limités	4	Absorption (SOTA 2063 p.52)	8
Lancement de sorts	4	Activation (M6M p.77)	8
Défense magique	4	Camouflage (M6M p.75)	8
Dissipation	4	Canalisation (TE p.105)	9
INVOCATION (P.183)	4	Cognition (SOTA 2064 p.63)	9
Drain	4	Compagnon animal amélioré (SOTA 2064 p.63)	9
DisSIPation	4	Concentration (M6M p.71)	9
Soin	4	Conjuration (M6M p.75)	9
Esprits de la nature	4	Contrôle somatique (SOTA 2064 p.63)	9
Elémentaires	4	Divination (M6M p.74)	9
Formes supérieures	5	Filtrage (SOTA 2063)	9
Veilleurs	5	Fixation (M6M p.70)	9
Forme des esprits	5	Infusion (SOTA 2064 p.63)	9
Combat d'esprits	5	Lien (Animal, Objet) (SOTA64 p.61)	10
contrôler	5	Lien symbolique (SOTA 2063 p.47)	10
Bannissement	5	Possession (M6M p.76)	10
FOCUS	5	Projection astrale limitée (SOTA 2064 p.63)	10
Lien (p.189)	5	Protection (M6M p.79)	10
Activation (p.189)	5	Purification (M6M p.74)	10
Focus d'adepte (SOTA 2064 p.68)	6	Psychométrie (SOTA 2063 p.49)	10
Focus de sorts (p.189)	6	Reflexion (M6M p.78)	10
Focus d'esprit (p.189)	6	Rupture de rituel (SOTA 2063 p.48)	11
Focus de pouvoir (p.189)	6	Sensation (TE p.106)	11
Focus de maintien (p.189)	6	Virtuose (SOTA 2064 p.64)	11
Focus d'arme (p.190)	6	QUÊTE ASTRALE (M6M P.92)	11
Focus de fixation (M6M p.45)	6	Durée	11
Focus de défense magique (M6M p.45)	6	Epreuve du gardien	11
Focus de protection (M6M p.45)	6	Métalieux	11
Focus de concentration (M6M p.45)	6	Test de quête	11
Focus infusion (SOTA 2064 p.68)	6	Guérison en cours de quête	11
Dépendance aux focus (M6M p.45)	6	But de la quête	11
TEST DE PERTE DE MAGIE (P.158)	6	DUELS (SOTA 2063 P.51)	11
GEASA (M6M P.31)	6	Duels de suprématie	11
Dissipation d'un geas	6	Duels de sorciers	11
Adeptes et geasa	6		
SORCELLERIE RITUELLE (M6M P.34)	6		

ACTIONS EXCLUSIVES

Elles empêchent toute autre action magique.

Sorcellerie	Lancement / maintien d'un sort exclusif (179) Lancement sort par focus de maintien (p189)
Invocation	Invocation (p 183 – 185) Contrôle (p 188) Bannissement (p 188)
Astral	Début ou fin de projection astrale (p 171)

PERCEVOIR LA MAGIE

Perception SR 4 + Magie – Puissance de l'action magique + modificateurs classiques de vision et suivants :

L'observateur est éveillé	-2
L'observateur est en perception astrale	-2
Masque chamanique visible	-2
Chaman utilisant ses bonus totémiques	-1
Sort lancé à l'aide d'un fétiche	-1

PERCEPTION ASTRALE (P.170)

ANALYSE ASTRALE

Perception (4), si au moins un succès Lecture d'Aura : 2 succès → +1 succès pour l'analyse astrale

Le magicien peut par exemple percevoir l'aura d'une personne ayant touché l'objet (p170), ou le nombre et le type d'esprits contrôlés par un mage et présents dans les métaplans (avec 5 succès)

Le nombre de tentatives est au plus égal à l'Intelligence, avec un malus de +2 au seuil

SIGNATURE ASTRALE

Durée = Puissance heures ; sauf pour focus, cercles hermétiques et loges chamaniques où la durée est permanente.

Détection : 3 succès

Élimination : compétence appropriée (Puissance) avec un drain P(L) ; chaque succès diminue la durée d'une heure. Cela prend P actions.

INTERACTION

Actions non-magiques : SR +2

PROJECTION ASTRALE

ATTRIBUTS ASTRAL (P.171)

Force astrale = Charisme

Rapidité astrale = Intelligence

Constitution astrale = Volonté

Réaction astrale = Intelligence + 20 + grade

Initiative astrale = Intelligence + 20 + 1d6 + grade

Forme astrale = forme physique + focus + vêtements désirés

MANIFESTATION (P.172)

Possibilité de se rendre visible et audible à des êtres vivants dans le monde physique. Forme toujours intangible.

Se manifester requiert une action simple, arrêter la manifestation est une action automatique.

MOUVEMENT ASTRAL (P.172)

Vitesse = Intelligence x 5 mètres par tour ou Magie x 1 000 km/h (environ Magie km par tour).

DÉTECTION D'UNE FORME ASTRALE (P.172)

Perception (10) si une personne est traversée par une forme astrale. SR -2 si personnage est éveillé, encore -2 si doué de perception astrale.

LE CORPS PHYSIQUE (P.172)

Le corps physique perd 1 point d'Essence par heure de voyage astral. La Magie et l'Essence « astrales » ne sont pas affectées. La récupération se fait au rythme de 1 point par minute.

La créature en projection n'a aucune sensation de son corps physique.

Retrouver son corps : Volonté (4), temps de base = 6 h

BARRIÈRES ASTRALES

Nature duale. Puissance = malus aux sorts et à la perception astrale. Le créateur et les personnes autorisées ne sont pas gênés. Un cercle hermétique utilisé est une barrière astrale.

RUNES DE GARDE (P.173 ET M6M P.89)

Nécessaire : Perception Astrale

Surface max. = Somme (Magie de chaque mage) x 50 m³

Puissance max. = Somme (Magie de chaque mage)

Fixée à un objet non vivant

Le rituel dure Puissance heures

Test de Magie (Puissance), durée = nb succès x semaines

Si dépense de Puissance Karma alors rune permanente

Drain = Puissance Léger Étourdissent

Le rituel peut être utilisé pour allonger la durée

Les runes de garde peuvent être créées par des esprits. Si l'esprit possède le pouvoir dissimulation, il peut créer des runes de camouflage.

RUNES D'ALARME (M6M P.89)

Les runes d'alarme sont très difficiles à percevoir (Perception astrale (4+P)) et ne s'opposent pas au déplacement astral. Mais le créateur de la rune est conscient de tout passage non autorisé.

La durée d'activation est égale à la moitié de celle des runes de garde.

RUNES POLARISÉE (M6M P.89)

La barrière n'est opaque que dans un sens.

RUNES DE CAMOUFLAGE (M6M P.89)

Ces runes invisibles et ne peuvent être détectées que par des initiés, grâce à un jet Magie(P), et si le nombre de succès >= à la différence de grade avec le créateur. Leur création nécessite le pouvoir camouflage. Tout effet magique <= P se passant derrière la barrière est camouflé.

COMBAT ASTRAL (P.173)

Créature duale ou perception astrale : attribut physiques non astraux

Réserve seulement pour projection astrale = (Int+Vol+Cha)/2

Toute attaque sur la forme astrale se manifeste sur la forme charnelle et vice-versa ; les soins fonctionnent sur les deux

Si dissipation (dégâts F Etou.), alors retour au corps + test perte de magie. Restauration Magie = +1 par heure

OBJETS ASTRAL

Le créateur ou possesseur d'une barrière ou d'un focus sait tout de suite s'il est attaqué depuis l'astral

Attaque = test d'opposition Charisme vs Puissance ; nb succès soustrait à Magie ou Puissance (0 = dissipation). Pas de réserve de dés autre que la réserve de karma

Barrière : réserve karma = karma investi lors de sa création

Focus : réserve karma = coût en karma pour 1 point de Puissance + Puissance

Puissance = 0 → pas détruit, il retrouve toute sa Puissance en un Tour de combat sans subir d'attaque. L'attaquant peut

le verrouiller en dépensant une action complexe par tour. L'objet / barrière n'a plus d'effet.

Destruction si Puissance = 0 + Charisme (2 x Puissance)
Les barrières permanentes « détruites » ainsi ne sont plus efficaces contre l'attaquant mais toujours contre les autres

Un objet astral résiste à une attaque par un sort astral avec sa Puissance. Le créateur peut ajouter sa réserve de magie au test. Des dégâts Fatal détruisent l'objet ; les autres réduisent sa Puissance du niveau de l'attaque. L'objet récupère toute sa Puissance en un tour sans dommage.

EVASION ASTRALE

Test d'opposition de Magie / Puissance avec un malus de +1 au SR par adversaire.

POURSUITE ASTRALE

Remonter un lien entre un créateur et son sort, esprit, focus... demande un test de Perception (4) et temps de base = 6h.

SORCELLERIE (P.176)

Réserve de sorcellerie = (Int + Vol + Magie) / 3

SORTS LIMITÉS

Le modificateur est ajouté à la puissance du sort pour calculer le drain ou bien réduit le coût en karma et sa difficulté d'apprentissage

Fétiche (modificateur -1)

Le sort est lié au fétiche au moment de l'apprentissage. Il faut le contact du fétiche pour lancer le sort.

Exclusif (modificateur -2)

Lancement = action exclusive

Les deux formes de limitation ne peuvent être utilisées dans le même but.

LANCEMENT DE SORTS

Action complexe. Répartir les dés de réserve de magie.
Drain SR +2 par sort lancé simultanément en plus du 1°.
Zone = Magie mR. -2 dés au lancer pour -1 mR / -1 dé pour +1 mR
Cibles : visibles, dans même plan que lanceur du sort

Lancer un sort dans l'astral

Les sorts sont visibles.
Drain physique quel que soit la Puissance du sort.

Test de sorcellerie

Lancer un sort tout en maintenant un autre : SR +2 par sort maintenu.
La cible résiste avec l'Attribut désigné et sa réserve de magie.

Effets

Cible a autant de succès que le mage : le sort n'a pas d'effet.

Drain

Volonté + réserve de magie. Dommages Étourdissants sauf si Puissance > Magie ou sort lancé dans l'espace astral.

Sorts de manipulation élémentaires

Considérés comme des attaques à distance. SR = 4 quel que soit la distance (+ modificateurs de tir applicables).
La zone peut toucher des cibles non visibles.
Test de résistance aux sorts = test de résistance aux dégâts.
Touche toujours la cible sauf si esquive. Même si le niveau de blessure est nul, il peut y avoir des effets secondaires.

DÉFENSE MAGIQUE

= dés de réserve de magie gardés pour résister aux sorts sur le même plan que le mage dans Magie x 100 mR pour au plus un nombre de personnes égal à niveau de sorcellerie. Il a conscience de toute attaque magique contre eux, et il alloue les dés à chaque cible et choisit leur utilisation (contre un sort mais pas contre un autre par exemple).
Action automatique

DISSIPATION

Action complexe.
Cible du sort visible et sur le même plan.
Test de Sorcellerie + réserve de magie contre Puissance du sort. Chaque succès est retranché des succès du mage ayant lancé le sort. Le mage doit résister au drain.
Plusieurs mages peuvent dissiper un même sort, tous subissent le drain mais tous leurs succès sont retranchés.

INVOCATION (P.183)

Test d'Invocation, nb succès = services dus. La réserve de magie n'est pas utilisable.
Invocation = Action exclusive
Demander un service = action simple non exclusive
Après l'invocation l'esprit reste dans l'astral puis retourne sur son plan d'existence et attend ses ordres.
Puissance de l'esprit toujours ≤ Magie x 2
Impossible d'Invoyer / bannir en projection astrale.

DRAIN

Charisme (Puissance de l'Esprit)
Si Puissance > Magie : drain physique

Puissance de l'esprit	Drain
≤ Charisme/2	L
≤ Charisme	M
≤ Charisme x 1,5	G
> Charisme x 1,5	F

DISSIPATION

Un esprit est dissipé s'il subit des dommages étourdissants F ou si sa forme matérielle est détruite. Il ne peut réapparaître avant 28 j - p.
Un élémentaire dissipé et toujours pris en compte dans le nombre d'esprits contrôlés

SOIN

Un esprit est totalement régénéré par un retour dans son métaplan d'origine. Cela nécessite 1 action complexe et compte comme 1 service. Sinon il régénère d'une case par minute.

ESPRITS DE LA NATURE

Un chaman ne peut avoir qu'un esprit à son service.
Les esprits de la nature disparaissent à l'aurore ou au crépuscule (le premier).
Invocation = Action complexe
Rappeler l'esprit = action simple non exclusive

Domaines

Un esprit ne peut pas quitter son domaine. Un chaman en quittant le domaine de l'invocation perd les services que lui doit l'esprit.

ÉLÉMENTAIRES

Préparation

Le mage a besoin d'une bibliothèque d'Invocation et du cercle hermétique adéquat, tous 2 d'un indice égal à la Puissance de l'élémentaire. Il doit disposer aussi d'une quantité suffisante de l'élément.

Invocation

Durée = Puissance heures

Le matériel utilisé est consommé par l'invocation (réussie ou non)

Lier des élémentaires

Un élémentaire devant des services à son invocateur y est lié.

Nb max. = Charisme élémentaires

Rappeler les esprits = action complexe exclusive

Élémentaire sous forme astrale ou physique pendant 24 h = 1 service

L'élémentaire ne s'éloignera pas du mage de plus de (Charisme + Volonté + Magie) x 10 mètres sauf pour un service à distance.

Le mage peut ordonner à l'élémentaire d'obéir à une autre personne.

Services

- Assistance sorcière : l'élémentaire donne 1 dé de réserve de sorcellerie (dans une catégorie de sort associée) au mage en perdant 1 point de Puissance. 1 élémentaire à la fois peut assister un mage.
- Assistance à l'étude : = 1 service. + Puissance dés pour l'apprentissage d'un sort.
- Service physique
- Maintien de sorts : maintien d'un sort de la catégorie appropriée pendant 1 tour ou 1 jour en dépensant 1 point de Puissance. Dans ce cas, il sera libéré du mage.
- Services à distance : Annule tous les autres services. Élémentaire peut sortir de la zone d'influence du mage.

Catégories de sorts liés

Feu : Combat

Air : Détection

Eau : Illusion

Terre : Manipulation

FORMES SUPÉRIEURES

Grade/2 bonus, utilisables pour l'armure (1/1), la constitution (1/1), l'allonge (1/2).

Les esprits n'ont plus de limite de domaine et les esprits ont un pouvoir accru sur leur élément.

VEILLEURS

Invocation

La puissance maximale d'un veilleur est Magie / 2. Le veilleur reste 1 heure par succès. Il peut rester 1 semaine / succès si l'invocateur dépense 1 point de karma ou 1000 nuyens (ou un mélange des deux) par unité.

La puissance du drain est égal à la puissance du veilleur plus son espérance de vie (L).

Le veilleur dispose de 1 point de Karma.

Les veilleurs n'entrent pas dans le calcul du nombre d'esprits contrôlés. Un magicien peut contrôler au plus (Charisme) veilleurs.

Un veilleur ne peut être contrôlé par un autre mage.

Pouvoirs

Un veilleur peut écouter et voir le monde matériel. Il peut se manifester. Il peut également pister. Le seuil est égal à (9 – Intelligence de l'Invocateur) et de 6 – Magie pour retrouver son invocateur. S'il recherche un initié, il faut ajouter son grade. Cela prend (2 / succès) h pour un être vivant, (4 / succès) h pour un objet magique et (6 / succès) h autrement.

Si sa cible traverse une barrière astrale, il restera inactif jusqu'à sa dissipation. Si elle va dans un métaplan, un jet réussi lui permet de prévenir son invocateur, sinon il reste inactif.

Tâches

Un veilleur peut servir d'alarme (il peut reconnaître Puissance personnes), de chien d'attaque (dégât P(L) Étourdissent, inefficace contre les barrières et les focus), de couverture aérienne, de messenger ou de mouchard.

Il peut également harceler une personne.

FORME DES ESPRITS

Réserve de Karma = nombre de succès obtenu lors de l'invocation + 1

Forme astrale

Tous attributs = Puissance

Peut se manifester.

Initiative = Puissance + 20 +1d6

Forme physique

Nature duale.

Initiative = Réaction + 10 +1d6

Pouvoirs : immunité contre les armes ordinaires (armure = Puissance x 2)

Corps à corps utilise Volonté et non compétence et dégâts = (Charisme)M Étourdissant. L'esprit ne peut pas utiliser sa réserve de combat pour résister aux dommages et ne possède aucune armure contre ce type d'attaque.

Changement de plan

Passage Astral / Physique : 2 passes inactifs

Passage Physique / Astral : Pas de modificateurs

En utilisant le déplacement métaplanaire un esprit peut franchir une barrière. Cela compte comme un service

COMBAT D'ESPRITS

Si un esprit est tué ou dissipé, son propriétaire l'apprend immédiatement.

CONTRÔLER

Action complexe exclusive.

Les 2 mages : test d'Invocation (Puissance de l'esprit) + Charisme du contrôleur

Contrôleur actuel gagne : opposant fait un test de drain

Opposant gagne : les 2 mages font un test de drain

Les 2 ex æquo : les 2 mages font un test de drain et élémentaire hors contrôle ou esprit de la nature disparaît

Élémentaire hors contrôle

Possible de le lier (comme bannissement). Si réussi, lié et un service. Succès supplémentaires : Invocation (Puissance), 2 succès → 1 service

BANNISSEMENT

Test d'Invocation (Puissance). Si bannisseur = invocateur il peut ajouter ses dés de Charisme. Esprit : Puissance (Magie). Différence de succès soustraie de Magie / Puissance de l'adversaire. Le vainqueur décide s'il y a un nouveau round ou non. Si nouveau round, les 2 ne peuvent rien faire d'autre. Magie = 0 → Fatal Étourdissant. Les attributs réduits reviennent au rythme de 1 point par jour.

Le mage ne doit pas être en perception astrale.

FOCUS

LIEN (P.189)

Rituel = Puissance heure

Focus porte toujours la signature astrale de son propriétaire.

ACTIVATION (P.189)

Action simple pour pouvoir se servir d'un focus. Le focus se désactive s'il n'est plus en contact du mage ou de la cible.

Lancer un sort sur un focus de maintien = action complexe exclusive.

Nb max. focus activés = Intelligence

FOCUS D'ADEPTE (SOTA 2064 P.68)

Ce focus augmente la Magie de l'adepte de sa Puissance. Cela ne lui ajoute pas de nouveau pouvoir mais lui permet d'augmenter l'effet de ceux basés sur l'indice de Magie. Il donne aussi Puissance dés supplémentaire pour résister aux drains. Son coût (nuyens et karma) est le même que celui d'un focus d'esprit de même puissance.

FOCUS DE SORTS (P.189)

+ Puissance dés par tour de combat pour les tests de sorcellerie et/ou de résistance au drain (cf. réserve de magie).

Focus de sorts non réutilisables

Action complexe exclusive. Dés pour la sorcellerie ou le drain (un seul des deux), pour un sort d'une catégorie prédéfinie.

Coût : 1 500 P / 0

Focus de sort spécifique

Focus propre à un sort particulier.

Coût : 45 000 P / P

Focus de catégorie de sorts

Comme le focus de sorts non réutilisables mais réutilisable et peut aussi servir pour à la dissipation de sort ou la défense magique.

Coût : 75 000 P / 3P

FOCUS D'ESPRIT (P.189)

+ Puissance dés pour Invocation, Bannissement, Drain ou Contrôle d'un seul type d'élémentaire ou d'esprit de la nature choisi à l'achat du focus.

Coût : 60 000 P / 2P

FOCUS DE POUVOIR (P.189)

+ Puissance Magie

+ Puissance au test de sorcellerie, d'Invocation, ou de résistance au drain.

Coût : 105 000 P / 5P

FOCUS DE MAINTIEN (P.189)

Maintien un sort de Puissance \leq sa Puissance. Le sort à maintenir doit être choisi pendant le rituel de lien.

Lancement du sort = action exclusive

Le sort ne peut affecter que le porteur sur le plan physique.

Le sort est actif tant que le focus est en contact avec la cible ou que le focus n'est pas désactivé. Il ne peut pas être exclusif.

Coût : 1500 P / p

FOCUS D'ARME (P.190)

Arme de corps à corps

Compétence + Puissance. Dégâts physiques et astraux (quand l'utilisateur est dans l'astral).

Non affecté par l'invulnérabilité aux armes normales.

Fait en orichalque.

Coût : 100 000 x (Allonge +1) + 90 000 P / (3 + Allonge) P

FOCUS DE FIXATION (M6M P.45)

Un focus lié à un sort est actif, même si le sort n'est pas actif : il est de nature duale et peut être attaqué

Focus non réutilisable 3000 P / P

Focus réutilisable 30 000 P / 3P

FOCUS DE DÉFENSE MAGIQUE (M6M P.45)

Dés supplémentaires en défense magique

Coût : 75 000 P / 3P

FOCUS DE PROTECTION (M6M P.45)

Dés supplémentaires en Protection

Coût : 95 000 P / 4P

FOCUS DE CONCENTRATION (M6M P.45)

Dés supplémentaires en concentration

Coût : 75 000 P / 3P

FOCUS INFUSION (SOTA 2064 P.68)

Ce focus permet à l'adepte qui lui est lié d'avoir des pouvoirs qu'il ne possède pas. Chaque focus infusion est dédié à un seul pouvoir et un adepte connaissant ce pouvoir doit participer à l'enchantement. Un adepte connaissant le pouvoir doit être présent lors de la liaison du focus et du personnage adepte afin d'expliquer à ce dernier comment s'en servir.

L'indice du focus est égal à 2 fois le coût du pouvoir. Le pouvoir fourni par le focus compte dans le maximum de pouvoirs que l'adepte peut avoir actifs. Le pouvoir Puissance Magique ne peut pas être stocké dans un focus infusion. Son coût (nuyens et karma) est le même que celui d'un focus de catégorie de sorts de même puissance. Les focus infusion sont rare et difficiles à trouver, leur disponibilité est 8/72 heures.

DÉPENDANCE AUX FOCUS (M6M P.45)

Si Puissances de tous les focus actifs $>$ 2 x Magie, alors test de Magie (Puissance des focus / 2, arrondi à l'inférieur). Si aucun succès alors test de perte de Magie.

TEST DE PERTE DE MAGIE (P.158)

Si $2d6 \leq$ Magie alors perte de 1 point de Magie. Un résultat de 2 entraîne toujours la perte d'un point de Magie.

GEASA (M6M P.31)

Plutôt que de perdre un point de magie un mage peut choisir de prendre un geas. Il limite son utilisation de la magie.

Si le geas n'est pas respecté, il est impossible d'utiliser la magie ou le pouvoir d'adepte.

DISSIPATION D'UN GEAS

L'initiation peut dissiper un geas.

Un mage peut choisir d'abandonner tous ses geasa, il perd alors les points de Magie correspondant.

ADEPTES ET GEASA

Un geas \rightarrow 1 pouvoir à 75% du coût (min. 0,25)

Les geasa choisis de plein gré ne peuvent être dissipés.

SORCELLERIE RITUELLE (M6M P.34)

LIMITATIONS

Pas de sort de manipulation élémentaire

LIEU

Cercle / Loge de niveau \geq P sort

MATÉRIEL

Le rituel nécessite un certain nombre d'accessoires dont le coût varie en fonction du type de sort (Combat 1000 P, Détection 100 P, Guérison 500 P, Illusion 100 P, Manipulation 1000 P)

GROUPE

Les mages du groupe doivent appartenir à la même tradition et connaître le sort au niveau auquel il sera lancé.

Le nombre maximal de mages est égal au score le plus bas des mages en sorcellerie.

Ils doivent être en perception astrale.

Réserve rituelle

La réserve utilisée pendant tout le rituel est égale à la somme des dés de sorcellerie des mages (sauf l'observateur)

Leader rituel

Le leader du groupe peut utiliser à tout moment sa réserve de Sort et sa réserve de Karma. Ses modificateurs totémiques sont également pris en compte.

Observateur (facultatif)

L'observateur doit se trouver en projection astrale. Durant le rituel il ne peut utiliser ni ses sorts, ni ses compétences magiques. En combat astral, il ne pourra utiliser que des compétences de mêlée. Il ne dispose pas non plus de défense magique.

Ce rôle peut être tenu par un mage, allié ou esprit libre

Aides

Les bonus des Focus ne peuvent être appliqués qu'1 fois pendant le rituel.

Les mages peuvent également obtenir une assistance élémentaire.

RETRAIT EN COURS DE RITUEL

Un mage se retirant avant la fin du rituel subit le drain. Pour y résister il ne peut utiliser que sa réserve de sort.

Son départ réduit la réserve rituel de son nombre de dés en Sorcellerie.

Si la réserve est vide, le rituel échoue

ETAPES

Localisation de la cible

Si la cible n'est pas visible par le leader, le rituel nécessite un observateur ou un lien matériel.

La création d'un lien matériel se fait en lançant des dés de réserve rituelle. Le seuil varie suivant la précision des informations (cité, comté : 5, état, province: 7, continent : 9, lieu inconnu: 11).

Certains modificateurs peuvent s'appliquer (cible astrale : -2, barrière astrale, pouvoir dissimulation : + Essence).

La durée pour créer un lien est de (P / nb succès) h.

Envoi du sort

Le leader lance des dés de réserve rituelle contre un seuil de 6 pour une personne ou un lieu, de 8 pour un objet ou une forme astrale.

Si la cible se déplace rapidement (en voiture, ou en avion..) +2. Si le sort est de zone -1.

La durée de l'envoi est (P / nb succès) h

Sorcellerie

Dés de réserve rituelle

Drain

Pour résister au drain, les mages peuvent utiliser leur réserve de sort. Le leader à la possibilité d'allouer des dés de la réserve rituelle

Résistance cible

Le test de résistance a lieu normalement. Si la cible dispose du pouvoir Réflexion, tout le groupe est atteint.

REPERER L'ENVOI

La cible peut ressentir l'envoi en réussissant un jet de perception de 8 ou de 10 (si éveillé ou non).

Une réussite donne droit à un test d'analyse astrale, afin de connaître le sort et sa puissance

Un observateur extérieur peut également faire un jet de Perception Astrale à 10 – P sort + nb heures restantes

Pour remonter le lien utiliser les règles de poursuite astrale

COMBAT ASTRAL

Le groupe, en vision astrale peut se faire attaquer par l'astral. La loge / Cercle sert de barrière.

Les mages ne peuvent pas passer en projection, et ne peuvent pas utiliser leurs compétences magiques.

Si un Mage tombe inconscient ou mort, la réserve rituelle diminue en conséquence. Si c'est le leader, le rituel échoue automatiquement.

SIGNATURE ASTRALE

Le rituel laisse une empreinte sur la cible et sur le lieu de lancement. Cette empreinte correspond à tout le groupe. Pour identifier un des membres, il faut un jet de Perception astrale avec (5 + [nb participants / 2] sup.) réussites.

MAINTIEN

Le sort peut être maintenu de façon rituelle pendant (dés de réserve rituelle x magie leader) h.

Il peut être également maintenu par un élémentaire ou par tout le groupe de mages. Dans ces deux derniers cas, il existe un lien avec la cible.

TECHNIQUES METAMAGIQUES

Concentration

Les mages peuvent l'utiliser pour la résistance au drain. Seul le leader peut l'utiliser pour obtenir plus de succès.

Activation

Le leader peut activer un sort et dépenser les points de karma.

REPÉRAGE RITUEL

Technique permettant de repérer une personne.

Le groupe doit bénéficier d'un lien et d'un Observateur.

Pour créer le lien, l'observateur effectue une Poursuite astrale. Il peut utiliser les dés de rituel. Ce lien peut être repéré par la cible.

Le drain est de (Seuil de Lien / 2 inférieur) Me

ENCHANTEMENT (M6M P.39)

OUTILS

Suivant les opérations, l'enchanteur peut utiliser un Kit (Prix 10 000), notamment pour la confection de talisman, la collecte, et le raffinage de végétaux et de minéraux.

Ce kit tien dans une sacoche.

Pour toutes les autres activités (Confection et enchantement, analyse matériaux, raffinage métaux), il a besoin d'une boutique (Prix 100 000, location 100/jour).

Le contenu de la boutique peut tenir dans un van, mais déployé tient sur 50 m2.

De plus pour l'alchimie et la confection, le mage à besoin d'une loge / bibliothèque d'enchantement >= p.

TALISMAN

Récolte

Pour la récolte le mage ne doit utiliser ni explosifs ni d'engins mécaniques lourds.

La durée est de (10 / succès) jours avec un seuil de 4. Il peut utiliser des compétences associées telles que métallurgie, botanique ou géologie.

Les chamans bénéficient sur le domaine de leur totem de +2 dés. Les esprits / élémentaires appropriés rajoutent + P dés au jet.

Raffinage

L'enchanteur peut raffiner (Intelligence) unités en même temps. Le raffinage dure (10 / succès) jours.

Fabrication de fétiches

L'enchanteur utilise 1 unité de matériaux raffinés pour 100 nuyens de fétiches (Combat 200, Détection 50, Guérison 500, Illusion 100, Manipulation 300).

La durée de fabrication est de (24 / succès)h

Matériel pour rituel

1 unité / 500

ALCHIMIE

Création de radicaux

Durant 28 jours, l'enchanteur passe son temps dans sa boutique. Il fait un jet d'enchantement avec un seuil égal au nombre d'unités raffinées traitées. Il obtient un nombre de radicaux égal à succès x nb unités initial

Une interruption du processus nécessite un test avec un seuil égal au nombre d'heures sans surveillance pour ne pas devoir tout recommencer.

Un autre enchanteur de niveau équivalent peut le relayer.

Orichalque

Nécessite 1 unité de radicaux de cuivre, d'or, d'argent et de mercure. Le seuil est de (10 - Magie). L'enchanteur obtient 1 unité / succès.

CONFECTIION

Formule de focus

La création d'une formule varie suivant le type de focus (Fixation ou sort non réutilisable, sort spécifique, maintien : 10 jours, Concentration, homoncule, défense magique : 20 jours, Fixation, protection, catégorie, esprit : 30 jours, Pouvoir, arme : 60 jours).

La durée est de durée de base / succès Enchantement (P formule).

Matériaux exotiques

Par tranche de 6, la formule nécessite un matériau exotique. On considère également le reste (P mod 6) et on lance 1D6. Si le résultat <= P mod 6) la formule nécessite un matériau de plus.

Modificateurs

L'utilisation de radicaux facilite la confection : si l'enchanteur utilise un nombre d'unités égal à la puissance de la formule, s'il utilise 1 type de radicaux (resp.2, 3) le seuil diminue de -1 (resp. -2 ou -4). L'Orichalque diminue le seuil de -1 / unité création.

Si le telesma (Objet devant contenir l'enchantement) a été fait à la main, -1. S'il est vierge (entièrement réalisé par l'enchanteur) -2.

Le seuil tient également compte de la résistance de l'objet.

La durée est de l'enchantement est de (30 / succès) jours.

Enchantements parallèles

Pour les Focus de sorts non réutilisables, l'enchanteur peut en réaliser simultanément un nombre égal à son intelligence.

Le coût correspond à celui d'un seul objet.

Premier lien

Le nombre de points de karma pour le premier lien varie selon le focus (Fixation non réutilisable : 2P, Homoncule, maintien : 3P, Esprit : 4P, Concentration, fixation, catégorie, défense : 5P, Protection : 6P, Pouvoir: 7P, Arme : 8P).

Modificateur : Telesma vierge : -2, Matériaux alchimiques 1 : -1 / 2 : -2/3 : -4, Orichalque : -1 / unité, 2 succès : -1

FOCUS CUMULÉS

Le seuil de la formule de focus est la somme des seuils de chaque pouvoir et la durée est la somme des durées

Le seuil d'Enchantement est égal au Niveau le plus élevé + niveaux des autres / 2 + moyenne des indices inf.

Le coût du lien est le coût le plus élevé x P

INITIATION (M6M P.57)

COÛT

Coût de base (en Karma) = 5+ grade souhaité

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

POUVOIRS

Un initié a accès aux métaplans.

Chaque grade d'initié donne droit à une des options suivantes :

- Magie +1, +1 technique métamagique ou
- Magie +1, altération de la signature astrale ou
- Dissiper un geas

Et 1 / niveau en réaction astrale et en réserve astrale

MÉTAMAGIE

ABSORPTION (SOTA 2063 P.52)

Le magicien doit être capable d'utiliser la compétence Sorcellerie.

Fonctionne comme la défense magique. Chaque succès du test d'absorption est déduit de ceux du sort, à 0 le sort n'a plus d'effet. Ne protège qu'une créature sauf si sort de manipulation élémentaire, à 0 le sort élémentaire est totalement absorbé même s'il a un effet de zone.

Chaque succès ajoute un dé à la Réserve d'Absorption de l'initié (max. 2 x Magie). Elle agit comme une deuxième Réserve de Sorts. Drain = (Nb. dés absorbés) M

Maintenir une Réserve d'Absorption ⇔ maintenir un sort. Il est possible de maintenir cette Réserve pendant grade tours de combat. +1 case de dégâts étourdissants à la fin de chaque tour de combat où la Réserve est maintenue.

Relacher la réserve d'Absorption = action automatique.

ACTIVATION (M6M P.77)

Permet de rendre les effets de sorts permanents. Pour cela le magicien doit lancer le sort en utilisant la perception astrale et le maintenir un certain temps (cf. Table des sorts permanents). Il doit investir un nombre de points de karma égal à la puissance du sort.

Il peut investir des points supplémentaires pour rendre plus difficile la dissipation (P max.)

Il effectue deux drains.

CAMOUFLAGE (M6M P.75)

Dissimule la véritable aura de l'initié (aura moins puissante) : aura ordinaire ou éveillée. Permet de cacher la nature duale.

Percer à jour un camouflage : Test de Magie (Magie / Puissance / Essence). Le nombre de réussites doit être au

moins égal au grade de la cible moins le grade de l'observateur. (min. 1). Chaque tentative supplémentaire ajoute +2 au seuil.

Camouflage de focus et de sorts sans effort : puissance totale des sorts et focus doit être inférieure au grade de l'initié.

Camouflage délibéré : Test de Magie (Puissance totale) → malus de perception

CANALISATION (TE P.105)

Action complexe exclusive. Nécessite un esprit lié et au contact de l'aura du magicien.

Test d'Invocation (Puissance x2 – grade d'initiation)

Echec → rien (que des 1 : l'esprit se libère)

Réussite : le magicien canalise l'esprit pendant 10 min x nb succès.

Effets :

- La forme astrale de l'esprit est absorbée dans le corps du magicien
- Les attributs physiques du magicien augmentent de la puissance de l'esprit
- Le magicien peut utiliser les pouvoirs de l'esprit à la même puissance (sauf Engloutissement et Matérialisation). L'utilisation d'un pouvoir ne compte pas pour un service.
- Si l'esprit est une forme majeure, pouvoir supplémentaire : Immunité aux armes ordinaires
- L'initié obtient aussi les vulnérabilités
- L'esprit canalisé ne peut être contrôlé ni attaqué depuis l'astral
- L'esprit canalisé peut être banni mais le Charisme de l'initié est ajouté à la Puissance de l'esprit
- L'initié ne doit pas se projeter dans l'astral

Fin de la canalisation :

- L'esprit retourne dans son plan quelque soit le nombre de services restants
- Drain Charisme (Puissance)F Etourdissant. Si Puissance > Magie, le drain est physique.

COGNITION (SOTA 2064 P.63)

L'adepte doit maîtriser la technique métamagique Concentration.

Concentration utilisable pour les tests d'Intelligence (Perception, Apprentissage...).

Ajoute un dé aux tests de Connaissance et de Langage.

Coût des Connaissances réduit de 1 point de Karma (minimum 1)

COMPAGNON ANIMAL AMÉLIORÉ (SOTA 2064 P.63)

L'adepte doit maîtriser la technique métamagique Lien Animal.

1. Choix d'un pouvoir d'adepte

2. Rituel : (coût du pouvoir) x 4 Karma

Action automatique : l'animal peut utiliser le pouvoir (mais l'adepte ne peut plus)

Si le pouvoir implique une compétence, la Réaction de l'animal est utilisée.

Le rituel peut être répété plusieurs fois sur d'autres compagnon et/ou avec d'autres pouvoirs, mais :

- Un pouvoir ne peut être transféré que sur un seul animal à la fois.
- L'adepte ne peut transférer à la fois que des pouvoirs dont le coût est inférieur ou égal à son rang d'initié.

CONCENTRATION (M6M P.71)

L'initié a accès à la compétence magique Concentration, qui ne peut être supérieure à sa compétence de création (méditation, langage ésotériques, chant...).

Pour l'utiliser, il doit se trouver dans le plan physique uniquement et être en perception astrale.

Il peut obtenir des réussites supplémentaires (+1 succès / 2 succès) à ces compétences magiques (lancer de sort,

invocation, divination?) et au drain. Il doit cependant obtenir au moins un succès.

Il peut également réduire les malus dus à la fatigue ou à la position.

CONJURATION (M6M P.75)

Permet d'invoquer des esprits sous forme majeure.

L'invocateur doit réaliser des tests d'invocation et de drain normaux.

Il doit ensuite réussir des tests d'invocation et de drain avec un seuil de (2P – grade).

Si l'invocation échoue l'esprit (sous forme normale) est incontrôlé.

CONTRÔLE SOMATIQUE (SOTA 2064 P.63)

L'adepte doit maîtriser la technique métamagique Concentration.

Action Complexe, Concentration (4).

L'adepte peut se transférer Succès (max. Rang d'initié) points d'attributs physiques pendant (Magie x Rang d'initié) minutes. Toutes les compétences liées à un attribut diminué sont diminuées de 1 point pour chaque point d'Attribut en moins. Au retour à la normal : test de résistance aux dégâts avec la Constitution. Le seuil du test est égal aux points transférés et le niveau est Grave si un attribut a dépassé le maximum racial, Modéré s'il a dépassé la limite raciale et Léger sinon.

DIVINATION (M6M P.74)

L'initié a accès à la compétence divination, qui ne peut être supérieure à sa compétence de prédiction (astrologie, augure, radiesthésie, ...).

Le seuil augmente selon la précision des informations souhaitées (de 4 à 10). L'intérêt des prédictions varie suivant le nombre de succès (1~2 obscur, 3~4 modéré, 5+ détaillé).

FILTRAGE (SOTA 2063)

L'Initié doit déjà connaître Purification.

Permet de diminuer temporairement les malus du magicien dus un champ magique hostile.

Action Complexe Exclusive.

Test de Magie (Indice du champ magique). 2 succès → indice du champ magie –1 pendant Grade x (10 – Indice)

FIXATION (M6M P.70)

Permet de créer un focus de fixation et de lui lier un sort. Le sort lié doit être de puissance inférieure ou égale à la puissance du focus. Le sort peut être déclenché par le propriétaire du focus ou par une action ou un mot. Pour déclencher le sort à distance il est possible de lui associer des sorts de détection. La puissance totale ne peut être supérieur à la puissance du focus.

Pour lier le sort, il doit le lancer : il détermine le nombre de dés alloués à ce lancement, mais ne fait pas le jet. De même, s'il faut lancer un sort déclencheur, il faut également lui allouer des dés.

Pour créer un lien, l'initié doit réussir un jet de sorcellerie avec un seuil égal à la puissance du sort. En cas d'échec, il peut recommencer avec un seuil de +2.

Il subit un drain de (Pf / 2 inférieur) M, s'il n'y a pas de sorts déclencheurs, (Pf/2 + Ps) Niv + 2 sinon.

Quand le sort se déclenche, l'initié est soumis au drain.

Les sorts doivent être reliés à chaque utilisation.

INFUSION (SOTA 2064 P.63)

L'adepte doit maîtriser la technique métamagique Concentration.

Action complexe exclusive, Concentration (4).

+0,25 points / succès (max. rang d'initié) pour améliorer des pouvoirs existants ou en acquérir d'autres (niveau 1 max.).

Durée = (Magie x Rang d'initié) minutes. A la fin : drain (Succès) G Étourdissant + perte de pouvoirs équivalente au gain pour la même durée.

LIEN (ANIMAL, OBJET) (SOTA64 P.61)

- Animal :
 1. Dressage (ou compétence similaire) (5), temps de base = 2 semaines
 2. Rituel de lien : Essence de l'animal Karma Adepté et animal liés par un lien sensoriel (M6M p.??). Contact télépathiques jusqu'à (Magie + Charisme + Volonté)x10 mètres. Si contact & animal dégâts M : adepte dégâts Légers Étourdissants et contact perdu jusqu'à ce que l'animal soit soigné.
- Objet
 1. Compétence C/R appropriée (5), temps de base une semaine ou création de l'objet
 2. Rituel de lien : Résistance de l'objet en KarmaRéduction de 1 des seuils des tests effectués avec cet objet.

LIEN SYMBOLIQUE (SOTA 2063 P.47)

Permet l'utilisation d'un lien symbolique à la place d'un lien matériel pour un test de Lien.

Matériel	Modificateur
Objet fétiche	+2
Objet souvent utilisé	+3
Objet récemment touché	+4
Représentation symbolique	+5
<i>Représentation symbolique</i>	
Non créé par l'utilisateur	+2
2 succès au test de création	+2
1 succès au test de création	+4
Focus Lien Symbolique	- Puissance

POSSESSION (M6M P.76)

La cible doit avoir un corps physique et être active dans l'astral. Si elle n'est pas volontaire, il faut l'attaquer en combat astral (avec des dommages étourdissants). Si l'attaque est réussie, l'initié peut la posséder pendant grade heure. Les créatures duales ne peuvent résister.

Il n'est pas possible de posséder un mage en projection astrale.

L'initié peut utiliser les capacités physiques et magiques de l'hôte (pouvoirs de métacréatures ou d'adeptes) avec un seuil de +2 au seuil si l'hôte n'est pas volontaire, mais pas ses compétences ni ses souvenirs.

Si l'initié lance des sorts, il subit un drain physique sans effet sur l'hôte. Les sorts mana lancés sur l'hôte affectent aussi le mage.

Si l'initié possède le pouvoir camouflage, il peut dissimuler l'hôte (comme un focus dont la puissance est égal à son essence).

Sous cette forme, il peut franchir les barrières de l'hôte mais pas les siennes.

Le mage est dissipé si son hôte est tué ou assommé, s'il est banni ou vaincu en combat astral ou s'il reste durant une durée supérieure à son grade.

A son départ, l'hôte subit un drain (Magie+Grade)F étourdissant s'il est volontaire, ou les dégâts subis pendant l'combat astral.

L'hôte ne conserve aucun souvenir.

PROJECTION ASTRALE LIMITÉE (SOTA 2064 P.63)

L'adepte doit maîtriser le pouvoir Perception Astrale.

L'adepte possède la capacité de projection astrale comme un magicien complet mais son Essence diminue de un point par minute au lieu d'un par heure. Les pouvoirs d'adeptes fonctionnent normalement pendant la projection.

PROTECTION (M6M P.79)

L'initié peut protéger (grade) personnes, qui doivent toutes se trouver dans son champ de vision.

Le seuil pour les affecter augmente de +1 (grade max.) et ils lancent tous un dé supplémentaire par dé investi. Il est possible de rajouter des dés et de cumuler plusieurs protections.

Les effets de la Défense magique et de Protection doivent concerner des personnes différentes.

PURIFICATION (M6M P.74)

L'initié doit au préalable faire disparaître la cause du champ. En projection astrale ou en perception astrale, il effectue un jet Sorcellerie avec un seuil (Niv. du champ x 2) et un drain (Niv.) F.

Pour chaque tranche de 2 succès, il diminue le niveau du champ de 1.

Cela nécessite 2 x Niv. actions

PSYCHOMÉTRIE (SOTA 2063 P.49)

Permet de sentir les impressions psychiques laissées sur un objet ou un lieu.

Perception astrale obligatoire. Action complexe exclusive (seuil de réussite de toute autre Perception à +4)

Test de Lecture d'Aura avec un seuil dépendant du temps passé depuis que l'impression a été mise (Sota2063 p.50). (+2 par tentative supplémentaire)

Temps de base = seuil – grade en minutes.

Annuler la psychométrie requiert un test de Volonté (6).

Seuil de réussite de la psychométrie

Temps écoulé depuis l'impression	Seuil de base
Moins d'un jour	6
Moins d'un mois	8
Moins d'une année	10
Moins de 10 ans	12
10 ans ou plus	14
Pour chaque 10 années supplémentaires	+2

Modificateurs du seuil de réussite

Modificateur	Modificateur
Le sujet est un lieu	+1
Le sujet est un objet métallique	+1
Le sujet est un focus lié	- Puissance
Le sujet a une forte connexion avec les autres impressions (ami, garderie...)	-2
L'initié a une forte connexion avec les autres impressions (ami, garderie...)	-2
Impression d'une forte violence ou grande émotion	-2
Impression d'une mort violente	-3
Difficile de se concentrer	+1
Le sujet porte plus d'une impression significative	+1 / impression
Signature astrale relative à l'impression effacée	+1
Métamagie Purification utilisée pour effacer l'impression	+6

Succès Résultat

0	Pas d'information
1	Brefs flashes sans lien entre eux
2	Longues séquences sans lien entre elles
3	Détails, différents sens, vision claire plus cohérente
4+	Détails, différents sens, vision claire et cohérente, informations importantes

REFLEXION (M6M P.78)

Fonctionne comme la défense magique. Si le nombre de succès est inférieur ou égal au nb succès du sort, cela diminue la puissance du sort.

Sinon, cela renvoie le sort. Le nouveau jet de lancer se fait avec un nombre de dés égal à la différence entre le nombre de succès du renvoi et ceux du sort.

Pour les sorts de zone, la réflexion ne concerne que les personnes protégées (à l'exception des sorts de manipulation élémentaire). Les autres personnes dans la zone sont affectées. Si le sort de zone est renvoyé, il n'affecte que le lanceur (à l'exception des sorts de manipulation élémentaire).

RUPTURE DE RITUEL (SOTA 2063 P.48)

Défense active contre la sorcellerie rituelle. Ne peut être utilisée que si l'initié a connaissance du lien.

Test de Magie contre la Magie du leader rituel +1 / magicien participant au rituel. Si l'initié ne connaît pas la nature du lien utilisé il a un malus de +2, s'il a plus de succès que ceux obtenus lors du lancement du rituel, le rituel prend fin et l'équipe doit faire un test de drain. Si l'initié essaie de briser un rituel sur quelqu'un d'autre que lui-même, le seuil est augmenté de +2.

Durée = (10 - grade) x 10 min. (grade >= 10 ne réduit le duré que de 1 min. minimum 1 minute)

SENSATION (TE P.106)

Détection des fluctuations du champ mana et des variations du terai astral sur de grandes distances (500 m. x grade x indice du phénomène).

Test Intelligence + grade (4) avec les modificateurs de perception astrale. Nb succès = quantité d'infos (voir TE p.106)

Maintenir la sensation => +2 à toutes les autres actions.

Si pouvoir passif (si MJ OK) : malus de +1 ou +2 au test.

Ne permet pas de détecter : sorts, barrières, focus et entités astrales.

VIRTUOSE (SOTA 2064 P.64)

Test de Connaissance artistique (Composition, Danse, Dessin...) (9) avec un temps de base de un mois. Le rang d'initié peut être ajouté au test.

Succès = indice de l'œuvre d'art réalisée (≤ Connaissance artistique). L'indice peut être augmenté de 1 pour 2 points de Karma dépensé. L'Œuvre génère un champ magique bénéfique au créateur et égal à son indice.

L'adepte doit réussir un test de Connaissance artistique (6) pour utiliser le champ magique. Cela produit un effet de Enthralling Performance ou d'art (ajouter le rang d'initié au test).

Une œuvre physique peut servir de lien physique.

QUÊTE ASTRALE (M6M P.92)

DURÉE

Indice d6 heures sauf exception mentionnée ci-dessous. Le mage ne perd pas d'essence

EPREUVE DU GARDIEN

Test par rapport à une compétence ou attribut au choix du MJ (Indice de quête). Un échec entraîne la fin de la quête

Le mage obtient +1 Karma / 2 succès à sa réserve. Les points ainsi gagnés sont utilisables uniquement pour cette quête.

MÉTALIEUX

Le métalieu initial est déterminé en lançant 1D6

Pour changer de métalieu il faut résister à l'épreuve correspondante (ne pas prendre de dégât fatal).

Le lanceur relance 2D6 dans la liste. Si il y a débordement recommencez par le début. Si le lieu a déjà été visité, remonter à la ligne au dessus. Si par cette méthode le mage arrive à la Citadelle, il faut remonter à la ligne au dessus

La quête s'achève quand le mage est arrivé à la citadelle ou s'il a parcouru tous les autres lieux.

TEST DE QUÊTE

Test suivant le lieu. Le mage peut utiliser sa Réserve Astrale et sa Réserve de Karma

Bataille	: Compétence de mêlée	(I)Gp
Charisme	: Compétence sociale	(I)Me
Destin	: Magie (ou Essence)	(I)Ge
Peur	: Volonté	(I)Fe
Savoir	: Compétence de conn.	(I)Mp
Magie	: Compétence magique	(I)Ge

<http://perso.wanadoo.fr/archaos/>

Résumé des règles de magie de Shadowrun

Esprit : Combat contre un esprit puissance (P+ personnes/2)

GUÉRISON EN COURS DE QUÊTE

Malus de 1 au seuil des épreuves

BUT DE LA QUÊTE

Affrontement

Le but du mage est de détruire un esprit dont il a préalablement déterminé le plan d'origine

Apprendre une formule

+1 dés au jet d'apprentissage

Apprendre sort

+1 dés au jet d'apprentissage / -1 pt de Karma

Aura véritable

Le mage peut ainsi percer le camouflage d'un initié. Cette quête est instantanée

Dissimulation astrale

Le mage peut dissimuler un lien dans un plan précis. Un initié qui voudra remonter le lien doit déterminer le plan où le lien est caché et réussir une quête de niveau identique à celle réalisée par le mage.

Initiation

L'indice et la durée sont de (Grade +1) x 2

Nom véritable

L'indice est de P Esprit + Energie spirituelle

Retrouver un esprit / allié dissipé

L'indice est égal à la Puissance de l'Esprit.

DUELS (SOTA 2063 P.51)

DUELS DE SUPRÉMATIE

Action exclusive complexe.

Test d'opposition de Sorcellerie (Magie) entre deux (et seulement deux) magiciens (comme pour le bannissement). Chaque succès réduit la Magie de l'adversaire de 1.

Focus de pouvoir : Ne donne pas de dé supplémentaire mais accroît le score de Magie.

Magie = 0 → Assommé (F étourdissant) + test de perte de Magie.

Récupération des points de Magie perdus : 1 / heure.

DUELS DE SORCIERS

Lancement de sorts entre magiciens qui définissent les règles du combat au préalable.