

STATE OF THE ART: 2064

MAGIE

TABLE DES MATIÈRES

Avantages/Défauts	2	Coup inertiel (Inertia strike).....	2
Immunité diplomatique (avantage social).....	2	Estomac d'acier (Iron gunt)	2
Dossier (défaut social)	2	Poumons d'acier (Iron lungs).....	2
Déprogrammation incomplète (défaut mental)	2	Kinésique (Kinesics).....	2
Sorts	2	Linguistique (Linguistics).....	2
Reconnaissance de mots (Détection)	2	Focus vivant (Living focus)	2
Barrière sonore (Illusion).....	2	Contrôle de la mélanine (Melanin control)	3
Techniques métamagiques	3	Perception des mouvements (Motion sense).....	3
Lien (Animal, Objet).....	3	Multi-tâches (Multi-tasking)	3
Cognition	3	Doigts agiles (Nimble fingers).....	3
Compagnon animal amélioré	3	Soulagement de la douleur (Pain relief).....	3
Infusion	3	Coup pénétrant (Penetrating strike).....	3
Projection astrale limitée.....	3	Résilience (Resillience).....	3
Contrôle somatique	3	Pas de coté (Side step).....	3
Virtuose.....	3	Sprint (Sprint)	3
Focus pour adeptes.....	4	Sustentation (Sustenance)	3
Focus d'adepte	4	Mémoire tri-dimensionnelle (Three-dimensional memory).....	3
Focus infusion.....	4	Contrôle vocal (Voice control).....	3
Pouvoirs d'adepte.....	4	Course sur les murs (Wall running)	3
Soutien sorcier (Aid spell)	4	Règles de magie	2
Empathie animale (Animal empathy)	4	Idoles et divinités	2
Voix de commandement (Commanding voice)	4	Wicca	2
Résistance sociale (Cool resolve).....	4	Sorcières.....	2
Enracinement profond (Deep rooting)	4	Sorcières urbaines	2
Mémoire sensitive eidétique (Eidetic sense memory).....	4	Charmes	2
Coup élémentaire (Elemental strike).....	4	Druides.....	2
Soin empathique (Empathic healing)	4	Paganisme nordique	2
Vérité empathique (Empathic reading)	2	Berserkers	2
Équilibre amélioré (Enhanced balance)	2	Enchantement de runes	2
Représentation fascinante (Enthralling performance).....	2	Paradigmes et écoles hermétiques.....	2
Sculpture faciale (Facial sculpt).....	2		
Planeur (Gliding)	2		
Compétences Améliorées (Improved ability)	2		

AVANTAGES/DÉFAUTS

(State of the Art: 2064 – p. 32)

Immunité diplomatique (avantage social)

Coût : 2

Le personnage doit posséder un SIN valide. L'entité à la quelle il appartient (état ou mégacorporation) a fait une enquête sur le personnage. L'immunité diplomatique peut être révoquée et ne donne pas une carte blanche pour des actes criminels.

Dossier (défaut social)

Coût : -4

Une organisation possède un dossier sur le personnage. Ce dossier contient plus qu'un simple SIN : points forts, points faibles, habitudes, goûts, identités, contacts, amis, ennemis et peut-être même des choses que le personnage ignore. Cette organisation n'est pas forcément un ennemi.

Il est possible qu'un ennemi du personnage accède à son dossier. Dans ce cas là, l'indice de Connaissance de l'ennemi (cf. Companion p. 68-70) monte à un minimum de 5, ce qui augmentera probablement l'indice de l'ennemi de +1.

Le dossier est quasiment impossible à modifier ou supprimer. Sa destruction ou modification sera probablement une grande aventure.

Déprogrammation incomplète (défaut mental)

Coût : -2

Le personnage a été un agent sous couverture. Après son extraction, sa déprogrammation s'est mal passée. Des traces résiduelles de son ancienne identité persistent et peuvent refaire surface dans des moments de stress. En situation de stress, un jet de Volonté (4) est nécessaire pour que le personnage garde ses esprits, s'il est raté, l'autre identité prend temporairement le contrôle (pour une durée laissée au choix du MJ). De même en cas de stress, la personnalité réelle peut réémerger.

SORTS

(State of the Art: 2064 – p. 33)

Ces sorts ne peuvent être appris que de contacts travaillant dans une agence de renseignement.

Reconnaissance de mots (Détection)

Type : M Seuil : V Durée : M Drain : (M)

Ce sort est une version limitée de Sonde Mentale. Il repère un nom, une image, un concept dans le cerveau de la cible. Le nombre de succès détermine l'effet du sort. Le lanceur de sort doit voir sa cible qui, sous l'effet du sort, a alors le mot recherché en tête ; cela peut lui permettre de remarquer le lancement du sort suivant la méthode classique.

Succès	Niveau d'effet
0	Aucune réponse
1	Le lanceur a une connaissance minime de ce que sait la cible sur le mot/concept (le nom d'une personne ou d'un lieu par exemple).
2	Le lanceur a une faible connaissance de ce que sait la cible sur le mot/concept (il a déjà rencontré la personne...)
3-4	Le lanceur a une connaissance importante de ce que sait la cible sur le mot/concept (il a rencontré la personne plusieurs fois récemment...)
5	Le lanceur a une connaissance intime de ce que sait la cible sur le mot/concept (le personnage est l'ami/patron de la cible)

Barrière sonore (Illusion)

Type : P Seuil : 4 Durée : M Drain : +1 (M)

La Barrière Sonore est similaire au sort Silence mais au lieu de créer une zone massive de silence, elle crée un périmètre de silence autour de la zone d'effet. Ce qui se passe à l'intérieur ne peut être entendu à l'extérieur et vice-versa. Ce sort affecte les infrasons et ultrasons.

TECHNIQUES MÉTAMAGIQUES

(State of the Art: 2064 – p. 61)

Lien (Animal, Objet)

- Animal :

1. Dressage (ou compétence similaire) (5), temps de base = 2 semaines
2. Rituel de lien : Essence de l'animal Karma

Adepte 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 Karma

Réduction de 1 des seuils des tests effectués avec cet objet.

Cognition

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

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.

Infusion

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.

Projection astrale limitée

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.

Contrôle somatique

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.

Virtuose

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 (\leq 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.

FOCUS POUR ADEPTES

(State of the Art: 2064 – p. 68)

Focus d'adepte

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 (nyuens et karma) est le même que celui d'un focus d'esprit de même puissance.

Focus infusion

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 (nyuens 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.

POUVOIRS D'ADEPTE

(State of the Art: 2064 – p. 64 à 68)

Soutien sorcier (Aid spell)

Coût : 0,5 par niveau

Par une Action Complexe, pendant la même phase d'initiative, l'adepte peut accorder à un magicien un dé par niveau pour lancer un sort. Chaque utilisation entraîne un Drain (Puissance du sort / 2)M Étourdissant (Volonté ou Constitution pour résister)

Empathie animale (Animal empathy)

Coût : 0,5 par niveau

Chaque niveau donne un dé supplémentaire pour les interactions avec les animaux.

Voix de commandement (Commanding voice)

Coût : 0,5

Une Action Complexe peut obliger ceux qui écoutent à obéir à un ordre simple (trois mots ou moins). On effectue un test d'opposition Charisme de l'adepte contre Volonté des cibles. Pour chaque individu après le premier, l'adepte a un malus de +1 au seuil de réussite. Si l'adepte l'emporte, les cibles passent leur prochaine action simple ou automatique à exécuter l'ordre ou reste indécis (au choix du MJ). Seuls les métahumains comprenant et entendant directement l'adepte peuvent être affectés (pas de technologie pour transmettre ou amplifier la voix). L'adepte a un malus de +2 au seuil pour chaque tentative sur le même personnage dans les 24 heures (après la première).

Résistance sociale (Cool resolve)

Coût : 0,5 par niveau

L'adepte reçoit un dé par niveau du pouvoir pour résister aux compétences sociales liées au Charisme. Ce pouvoir ne protège pas contre les sorts et pouvoirs des métacréatures mais fonctionne contre les pouvoirs d'autres adeptes.

Enracinement profond (Deep rooting)

Coût : 0,5

Ce pouvoir est une version avancée du pouvoir

Enracinement (M6M p. 150). Il a le même effet qu'Enracinement au niveau un et, en plus autorise l'adepte à s'enraciner à un endroit qui ne serait pas assez stable pour servir de plate-forme. Ce pouvoir réduit les pénalités de recul de moitié (arrondi à l'inférieur). L'adepte peut tirer sur un arc de 90 degrés par action. Se désenraciner demande une Action Complexe.

Mémoire sensitive eidétique (Eidetic sense memory)

Coût : 0,5

L'adepte possède une mémoire sensorielle parfaite (vue, odorat, ouïe, toucher et goût).

Coup élémentaire (Elemental strike)

Coût : 0,5

L'adepte doit posséder le pouvoir Mains Tueuses.

L'adepte peut ajouter un effet élémentaire à ses coups. L'effet est choisi en même temps que le pouvoir. Quand le pouvoir est actif, il est visible. L'activer demande une Action Simple et dure jusqu'à Magie Tours de Combat ou jusqu'à ce que l'adepte utilise une Action Automatique pour l'arrêter.

Coup Élémentaire ne peut pas être utilisé avec Coup Distant ou Dégâts Retardés.

Soin empathique (Empathic healing)

Coût : 1

Ce pouvoir permet de transférer les dégâts physiques d'une personne vers l'adepte. Pour cela, l'adepte doit réussir un test de Magie (10 – Essence de la cible). Le nombre de succès détermine le nombre maximum de cases de dommage pouvant être transférés. Le temps de base correspond à celui des sorts permanents (SR3 p. 177). Les succès supplémentaires peuvent être utilisés pour réduire ce temps. L'adepte doit maintenir un contact physique pendant la durée du pouvoir.

Vérité empathique (Empathic reading)

Coût : 0,25 par niveau

L'adepte possède un bonus de -1 par niveau de pouvoir au test pour déterminer si quelqu'un ment : test ouvert de l'Intelligence de l'adepte contre la Négociation du menteur.

Équilibre amélioré (Enhanced balance)

Coût : 0,5 (niveau 1) ou 1 (niveau 2)

Chaque niveau réduit le seuil de 1 des tests de compétences physiques impliquant l'équilibre ou de projection ou de chute.

Représentation fascinante (Enthralling performance)

Coût : 0,5

L'adepte doit posséder une Connaissance de performance artistique (danse, chant, discours, etc.). Ce pouvoir ne s'applique qu'à la Connaissance choisie. Il doit être pris plusieurs fois pour être utilisé avec plusieurs Connaissances.

On fait un test ouvert d'opposition entre la Connaissance artistique de l'adepte et la Volonté des spectateurs. Les spectateurs ayant raté le test souffrent d'un malus de +4 aux seuils de Perception (à la place du +2 de distraction). Toute cible subissant un stress sort de sa transe. La durée maximum du pouvoir est de Charisme x 10 en minutes.

Sculpture faciale (Facial sculpt)

Coût : 1

L'adepte peut changer la forme de son visage (musculature, os, cartilage, texture de la peau...) pendant un nombre d'heures égal sa Magie. Utiliser ce pouvoir demande (10 - Volonté) minutes de concentration. L'adepte effectue un test de Magie ouvert pour déterminer le seuil des tests de Perception que les observateurs devront effectuer pour le reconnaître. Ce pouvoir permet de créer les structures faciales pour parler l'Or'zet (voir SOTA 2064 p.167) sans pénalité. S'il est utilisé en conjonction avec la compétence Déguisement (voir SOTA 2063 p. 104) pour ressembler à une personne précise, le seuil du test de Déguisement est réduit de 2.

Planeur (Gliding)

Coût : 1

Ce pouvoir permet à l'adepte de courir sur (Magie) mètres sur des surfaces qui normalement ne supporteraient pas son poids comme de l'eau ou de petites branches d'arbre (NdT : comme dans Tigre et Dragon). L'effet secondaire de ce pouvoir est de laisser une trace du mouvement (son ou vibration). Le pouvoir Passage Sans Trace permet de supprimer cet effet secondaire.

Compétences Améliorées (Improved ability)

Coût : variable

COMPÉTENCES AMÉLIORÉES	
Catégorie de compétence	Coût par dé
Connaissance Artistique ou de Représentation	0,25
Compétences C/R	0,5
Compétences sociales	0,5
Compétences de véhicule	0,5

Coup inertiel (Inertia strike)

Coût : 0,5

Ce pouvoir réduit de 1 le Niveau de Dégâts mais l'adversaire doit faire un test de Projection ou Chute comme si le Niveau de Dégâts de l'attaque était supérieur de 1. Un personnage subissant des dégâts Graves tombe donc immédiatement à terre.

Estomac d'acier (Iron gunt)

Coût : 0,25 par niveau

Chaque niveau de ce pouvoir permet de diviser par 2 la puissance des toxines ingérées.

Poumons d'acier (Iron lungs)

Coût : 0,25 par niveau

Chaque niveau de ce pouvoir ajoute 45 secondes au souffle de l'adepte (voir Companion p. 47) et réduit le seuil des tests de Fatigue de -2.

Kinésique (Kinesics)

Coût : 1 (niveau 1) ou 2 (niveau 2) ou 3 (niveau 3)

Chaque niveau de ce pouvoir réduit de 1 les seuils des test d'Étiquette et de Négociation (min. 2). L'adepte ajoute 1 dé par niveau du pouvoir à toute situation sociale demandant un test de Charisme. Tout test visant à découvrir que l'adepte ment subit un malus de +2 par niveau au seuil (sauf pour les moyens magiques ou technologiques).

Deux adeptes avec ce pouvoir peuvent communiquer non verbalement. Les messages sont basiques et émotionnels (oui, non, je ne veux pas, j'ai faim, regarde derrière toi...)

Linguistique (Linguistics)

Coût : 0,25

Avec ce pouvoir, (10 - Magie) heures d'exposition à un langage permettent de l'apprendre. Après cette durée, l'adepte fait un test d'Intelligence contre le seuil indiqué dans la table ci-dessous. S'il est réussi, l'adepte possède cette Compétence de Langage à 1 sans avoir à dépenser du Karma. Augmenter ce Langage se fait de manière classique mais le temps de base est divisé par 2.

LINGUISTIQUE	
Le langage est	Seuil
Commun (Arabe, Aztlan, Espagnol)	4
Peu commun (Sperethiel, Swahili, Ukrainien)	6
Obscure (Latin, Or'zet, Sami)	8

Focus vivant (Living focus)

Coût : 1

Avec ce pouvoir, l'adepte peut maintenir un sort lancer sur lui (comme un focus de maintien). Le lanceur de sort n'a plus besoin de maintenir le sort. L'adepte subit le malus habituel de +2 pour maintenir le

sort.. La Puissance du sort ne peut pas être supérieure à la Magie de l'adepte et ce dernier ne peut maintenir qu'un seul sort à la fois.

Contrôle de la mélanine (Melanin control)

Coût : 0,25

Ce pouvoir permet d'altérer la couleur de la peau ou des cheveux de l'adepte, dans les limites naturelles de son métatype pendant un nombre d'heure égal à sa Magie. L'utilisation de ce pouvoir demande une Action Complexe pour passer d'un grade de couleur à un autre. Il y a quatre grades de couleurs : albinos, blanc, bronzé, noir ; de même pour les cheveux : blanc/gris, blond, marron/roux, noir.

Perception des mouvements (Motion sense)

Coût : 0,5

Ce pouvoir permet à l'adepte de détecter la présence d'objets ou créatures bougeant à Magie mètres de lui. L'adepte doit effectuer un test de Perception contre un seuil indiqué dans la table ci-dessous ou contre un test ouvert de Furtivité. Les modificateurs de champ magique s'appliquent. Un seul succès suffit pour détecter le mouvement, la cible subit alors un malus de -2 à ses modificateurs de visibilité (une cible invisible n'a plus qu'un modificateur de +6 au lieu de +8). Ce pouvoir ne passe pas les barrières astrales.

PERCEPTION DES MOUVEMENTS	
La taille de la créature est	Seuil
Plus petite qu'un chat	8
Plus petite qu'un métahumain	6
Environ celle d'un métahumain	4
Plus grande qu'un métahumain	2

Multi-tâches (Multi-tasking)

Coût : 0,5

L'adepte peut utiliser deux Actions Automatiques par phase d'initiative. Il peut donc simultanément lire un écran et écouter son commlink, en prêtant toute son attention aux deux.

Doigts agiles (Nimble fingers)

Coût : 0,5

Ce pouvoir donne +1 dé aux tests de Furtivité et de Rapidité impliquant les mains. De plus, les actions suivantes sont des Action Automatiques pour l'adepte : insérer un chargeur, ramasser ou poser un objet, ôter un chargeur et utiliser un objet peu complexe.

Soulagement de la douleur (Pain relief)

Coût : 1

Pour utiliser ce pouvoir, l'adepte effectue un test de Magie avec un seuil égal à (10 - Essence de la cible), arrondi à l'inférieur. Chaque succès réduit les dégâts étourdissants d'un niveau. Le temps de base est 30 minutes de concentration ininterrompue (divisée par le nombre de succès) et l'adepte doit maintenir le contact physique. Ce pouvoir peut être utilisé pour supprimer le drain.

Coup pénétrant (Penetrating strike)

Coût : 0,75 (niveau 1) ; 1,5 (niveau 2) ; 2,25 (niveau 3)

Chaque niveau de ce pouvoir réduit l'armure d'impact de 1. Ce pouvoir peut être utilisé avec Mains Tueuses mais pas Coup Distant.

Résilience (Resillience)

Coût : 0,25 par niveau

L'adepte gagne un dé par niveau pour ses tests de stabilisation (voir Premiers soins et blessures fatales dans Shadowrun3 p. 129). L'adepte reçoit aussi un dé par niveau pour le jet lié aux lésions permanentes (Shadowrun3 p. 127)

Pas de coté (Side step)

Coût : 0,5 par niveau

Chaque niveau de ce pouvoir donne 1 dé de Réserve de Combat pour l'Esquive ou l'Esquive Totale.

Sprint (Sprint)

Coût : 0,25 par niveau

Chaque niveau de ce pouvoir ajoute +1 à la Rapidité de l'adepte pour déterminer la distance parcourue.

Sustentation (Sustenance)

Coût : 0,25

L'adepte peut vivre avec trois heures de sommeil et un bon repas par jour.

Mémoire tri-dimensionnelle (Three-dimensional memory)

Coût : 0,5

Chaque pièce mémorisée ne peut avoir une surface supérieure à Magie mètres carrés.

MÉMOIRE TRI-DIMENSIONNELLE	
Temps passé depuis la mémorisation	Seuil
≤ 24 heures	+0
≤ une semaine	+1
≤ un mois	+2
≤ un an	+3
> un an	+4

Contrôle vocal (Voice control)

Coût : 0,5

L'adepte peut changer sa voix et imiter des sons. Si ce pouvoir est utilisé pour tromper, il faut faire un test d'opposition entre l'Intelligence de l'adepte et l'indice du système ou l'intelligence de personnage. Ce pouvoir permet aussi de « projeter » sa voix jusqu'à Magie mètres.

Course sur les murs (Wall running)

Coût : 1

Ce pouvoir permet à l'adepte de courir sur des murs ou surfaces verticales sur une distance de Magie mètres. L'effet secondaire de ce pouvoir est de laisser une trace du mouvement (son ou vibration). Le pouvoir Passage Sans Trace permet de supprimer cet effet secondaire.

RÈGLES DE MAGIE

(State of the Art: 2064 – p. 122 à 127)

IDOLES ET DIVINITÉS

Des fidèles peuvent vénérer le même dieu mais avoir une idole différente ; ils ne vénèrent alors pas la même facette du dieu.

WICCA

Les Wicca peuvent être de tradition chamanique ou hermétique.

SORCIÈRES

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 (SOTA 2064 p. 123).

Sorcières urbaines

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

Charmes

Seules les sorcières peuvent créer des Charmes. Un test d'Enchantement (6) est requis pour enchanter un objet manufacturé. La sorcière investie alors un point de Karma Utile. Le Charme doit être donné (ou vendu) librement et la personne est alors considérée comme liée au Charme (il n'y a aucun coût). N'importe qui peut utiliser un Charme (même un non éveillé).

Un Charme est un focus non réutilisable. Le possesseur doit être en contact avec lui, il peut alors activer le Charme (en une Action Simple) et l'utiliser comme un point de Réserve de Karma. Un Charme est individuel et personnel. Un Charme est considéré comme un focus de Puissance 1.

Focus	Disponibilité	Coût	Index de rue	Coût du lien
Charme	4/48 heures	1 000 ¥	2	0

DRUIDES

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.

PAGANISME NORDIQUE

Chamans panthéistes ou vénérant une idole du panthéon nordique.

Berserkers

Ils sont aussi appelés bearsarks ou bear-skinned. Ce sont des guerriers ayant la capacité d'entrer en rage comme les chamans Ours. Les berserkers initiés peuvent devenir enragés à volonté en réussissant un test de Volonté (6 – Grade d'initié).

Certains utilisent des drogues, des BTLs, ou de l'alcool.

Enchantement de runes

L'enchanteur doit connaître la Connaissance Runes en plus de la Compétence d'Enchantement. L'enchanteur doit créer une formule de focus avec une base de temps doublée. Après avoir réussi l'Enchantement, il doit réussir un test de Connaissances Runes (Puissance du focus). Le temps de l'enchantement est aussi doublé. Les restrictions des runes sont traitées comme des geasa. Des restrictions typiques sont :

- Ne doit pas être exposé à la lumière du Soleil
- Doit être exposé à la lumière de la Lune

Un geas très spécifique peut compter comme deux geasa (« Utilisable seulement à la pleine Lune » par exemple). Chaque restriction abaisse le seuil d'Enchantement de 1 ainsi que le coût de lien. Les Runes peuvent être créées sans restriction mais elles n'ont alors pas d'effet.

PARADIGMES ET ÉCOLES HERMÉTIQUES

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. Seuls les mages ayant les Connaissances Physique et Chimie à 3 minimum peuvent comprendre les théories de ces alchimistes.

Pythagoriciens : Seuls les mages ayant la Connaissance Mathématique à 4 minimum peuvent comprendre et utiliser les formules et cercles magiques des pythagoriciens.