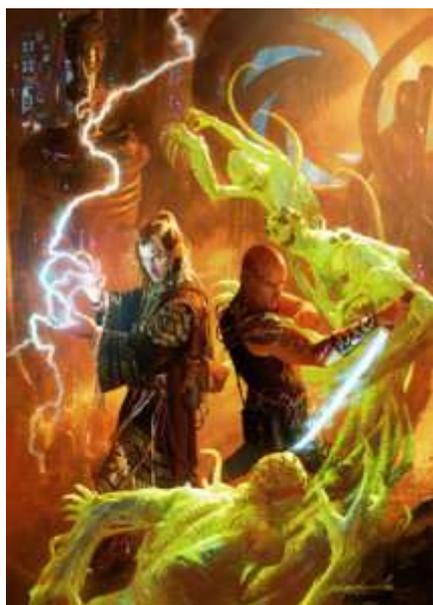


Savage Shadowrun

La Magie

1° - La Sorcellerie



Dans ce long article nous allons développer les spécificités de la magie dans Savage Shadowrun. Mis à part quelques petits changements par rapport aux règles de base de Savage Worlds, le fonctionnement global ainsi que les pouvoirs sont les mêmes. Comme toujours dans Savage Worlds le bon sens prévaut, et le MJ est libre d'interdire certains sorts (ou d'en ajouter de nouveaux) s'il considère qu'ils collent mieux dans sa vision du Sixième Monde.

Magie hermétique et chamanique

Un personnage Éveillé doit choisir quelle type de magie il pratique. Ce choix est irrévocable et conditionne la vision que le runner a du monde, du mana et de leurs interactions. D'un point de vue plus pratique la caractéristique principale de ces deux écoles est différente (l'Intellect pour les hermétiques et l'Âme pour les chamanes). Les sorts accessibles aux deux types de personnages sont rigoureusement les mêmes.

Le choix de l'école détermine également le type d'allié que le runner pourra appeler via sa capacité de Conjurateur.

Un mage pourra appeler des **élémentaires** (eau, terre, air, feu) pour l'assister. Certains environnements sont plus propices à l'appel d'un ou plusieurs types d'élémentaire, mais en général ils sont accessibles à peu près partout. Les élémentaires restent plus longtemps aux côtés de l'invocateur mais le rituel nécessaire à leur appel est long et coûteux.

Un chamane pourra appeler des **esprits**. Il en existe de nombreux types, et tous disposent de pouvoirs différents, mais tous sont issus des domaines de la terre, du ciel, de l'eau ou de l'Homme. Chaque esprit est unique et lié à un lieu, et ne peut s'en éloigner. Un esprit ne reste que brièvement aux côtés d'un chamane, mais y faire appel est rapide et ne coûte rien.

Enfin, un chamane est défini par un totem, qui lui impose un certain code de conduite et influence sa vision du monde. Cela peut se traduire par des bonus/malus circonstanciels à certains tests ou à des exigences de roleplay dans certains cas bien précis. la philosophie d'un totem n'est pas aussi contraignante que le Handicap Code de conduite toutefois, et ne devrait pas être utilisée comme telle par le MJ.

Points de Pouvoir

Lorsqu'un personnage prend l'un des deux Atout d'Arcanes(Magie), il acquiert **3 Points de Pouvoir** (PP), et peut choisir **4 sorts** dans la liste des pouvoirs de Savage Worlds.

Contrairement aux règles de base, *les PP ne sont pas dépensés au lancement d'un sort* (mais le mage doit tout de même posséder un nombre de PP supérieur ou égal à son coût). Ceci compense le fait qu'à chaque lancement, réussi ou non, le mage doive résister au **Drain**.

La difficulté du test de Drain est égale à 2 fois le nombre de PP nécessaires au lancement du sort. On utilise pour ce test l'attribut d'Âme naturelle du mage (pas sa valeur augmentée par un éventuel sort).

A chaque fois qu'un mage prend l'Atout Points de Pouvoir, il ne gagne qu'1 PP supplémentaire.

Pour apprendre de nouveaux sorts le mage doit prendre l'Atout Nouveau Pouvoir (1 sort à chaque fois).

Les sorts suivants ne sont pas accessibles aux mages de Savage Shadowrun :

Adhérence, Convocation d'allié (remplacé par la Conjuration), Croissance/Rapetissement, Déluge de coups, Don du guerrier, Enfouissement, Frappe, Grande Guérison, Intangibilité, Siphon d'énergie, Zombi, Zone de dégâts.

Afin d'accéder à l'espace astral les personnages Éveillés doivent utiliser le nouveau sort de Projection astrale.

Projection astrale

Rang : Novice

Points de Pouvoir : 0

Portée : Personnelle

Durée : Instantanée

Aspect : Le mage tombe en catatonie

Un mage qui se projette dans l'espace astral ne subit pas de Drain. En revanche il devient une cible de choix pour les occupants de ce lieu : les esprits et élémentaires le détectent automatiquement et peuvent l'attaquer, de même que les autres mages en projection.

La durée de la projection est limitée par l'attribut Vigueur du mage, en dizaines de minutes (avec d6 en Vigueur un mage peut rester dans l'astral pendant 1 heure). Au-delà de ce seuil, pour chaque minute passée hors de son corps le personnage doit réussir un test de Vigueur sous peine de réduire son Âme d'un type de dé.

Si par malheur le mage en projection n'a pas regagné son corps avant que son âme soit réduite en dessous de d4, il passe en état de mort cérébrale et finira sa carrière dans un hôpital, réduit à l'état de légume, son esprit définitivement dissous dans les flux de mana baignant le monde.

En revanche un mage réintégrant son corps regagne immédiatement ses dés d'Âme perdus, et peut agir immédiatement s'il le souhaite.

Savage Shadowrun - Nouveau sort				
Nom	Rang	PP	Portée	Durée Effet
Projection astrale	N	0	P	Inst. Le lanceur se projette dans l'espace astral.

Lancement de sorts et Drain

Pour lancer un sort, invoquer ou bannir un esprit, le principe est le même :

- Le joueur effectue un test du Trait concerné (Sorcellerie ou Conjuración), et le résout normalement.
- Il effectue un test d'Âme pour résister au Drain. Le seuil est égal à deux fois le coût du sort en PP.

Tout sort maintenu lancé précédemment par le mage inflige un malus cumulatif de -1 à ces deux jets. Un sort maintenu peut être relâché à tout moment par le mage au prix d'une action gratuite.

Le résultat au test de résistance au Drain peut avoir de fâcheuses conséquences pour le mage (et parfois ses amis) :

- Sur une réussite : tout va bien
- Sur un échec : le lanceur devient Secoué
- Sur un échec critique : le lanceur encaisse une blessure non-létale et devient Secoué.

Un mage ratant un test de résistance au Drain relâche automatiquement tous ses sorts maintenus.

Surlancement

Au moment de lancer son sort le mage peut décider de procéder à un surlancement. Il s'inflige un malus de -2 à son jet de Sorcellerie ou de Conjuración (cumulatif avec d'autres malus), mais en cas de succès on considère automatiquement qu'il a obtenu une relance sur son jet (quel qu'en soit le résultat réel). Les relances obtenues par les dés sont ajoutées à cette relance gratuite.

Le prix à payer pour un tel déferlement de puissance est que la difficulté du test de résistance au Drain est augmentée et devient égale au **coût en PP du sort multiplié par 3**.

De plus sur un échec critique à ce test le lanceur encaisse une blessure normale (au lieu d'une non-létale). Cette blessure ne peut pas être soignée magiquement, elle nécessite du repos et une guérison naturelle (soit au minimum cinq jours).

Aspects

Voici la liste des Aspects standards accessibles dans Savage Shadowrun. Leurs effets secondaires sont traités suivants les règles dédiées aux Aspects du livre de base de Savage World.

- Acide
- Electricité
- Feu
- Son
- Ténèbres

A cette liste s'ajoute un nouvel Aspect, spécifique à Shadowrun :

Mana

Les sorts Mana affectent l'essence même d'un être. Ils ne peuvent viser que les créatures vivantes actives sur le plan astral (esprits, mages en projection, créatures duales, etc...). C'est d'ailleurs le seul type de sort qui permet de le faire. Il n'y a pas d'effets particuliers associés à cet Aspect.

À noter qu'un mage lançant un sort devient brièvement actif sur le plan astral (même s'il lance un sort physique) ; un mage en projection ou un esprit "En attente" peut donc le prendre pour cible à ce moment-là. Il n'est pas possible de prendre pour cible un esprit faisant usage de son pouvoir de Matérialisation avec un sort Mana (mais on peut le faire avec un sort physique).

2° - La Conjuraton



Grâce à leur compétence de Conjuraton les mages et chamanes peuvent faire appel à de puissants alliés venant des métaplans. Qu'il s'agisse d'élémentaires ou d'esprits, les mécaniques pour les gérer sont les mêmes.

Invocation

Avant de tenter d'invoquer un esprit ou un élémentaire, l'invocateur doit en choisir l'élément (feu/air/terre/eau pour un mage ou bien terre/ciel/eau/Homme pour un chamane) et la Puissance. Celle-ci déterminera la difficulté des tests de Conjuraton et de résistance au Drain, comme dans le tableau ci-dessous.

Savage Shadowrun - Conjuraton d'esprit	
Puissance de l'esprit	Difficulté des tests
d4	4
d6	5
d8	6
d10	7
d12	8

Si l'invocateur tombe inconscient à cause du Drain, soit l'esprit retourne d'où il est venu soit il attaque le mage.

Pour chaque succès et relance sur le jet de Conjuraton l'esprit doit 1 service au mage.

Esprits et élémentaires

La méthode pour appeler les esprits et les élémentaires est la même, mais ces deux types d'alliés ne prodiguent pas les mêmes services.

Les **esprits** ne peuvent être invoqués que par les chamanes, et sont liés à un domaine précis. Une fois que le chamane quitte ce domaine, l'esprit ne lui est plus lié et tous les services dûs restant sont perdus. Un esprit reste aux côtés de son invocateur jusqu'à l'aube ou au crépuscule, ce qui arrive en premier. Aucun matériel n'est nécessaire à leur invocation, et celle-ci se fait de manière instantanée. Les services pouvant être rendus par un esprit sont :

- **Combattre** pour le chamane
- **Utiliser un de ses pouvoirs** sur la ou les cibles désignées par le chamane

Les **élémentaires** ne peuvent être invoqués que par les mages hermétiques et ne sont aucunement liés à un endroit précis. Leur appel nécessite un rituel complexe dont la durée en heures est égale à leur Puissance, ainsi que des composants d'une valeur de 100 nuyens par point de Puissance. Un élémentaire peut rester lié au mage pendant un an et un jour, ou jusqu'à ce que tous les services dûs aient été utilisés. Une fois appelé (ce qui prend une action standard), un élémentaire doit rester dans une zone de 10 mètres autour du mage. Rester présent (sur le plan physique ou astral) pendant une journée compte comme un service. Les services pouvant être rendus par un élémentaire sont :

- **Combattre** pour le mage
- **Utiliser un de ses pouvoirs** sur la ou les cibles désignées par le mage
- **Aider le mage sur un test de Sorcellerie** (correspond à un jet coopératif, le lanceur principal restant le mage). L'Aspect du sort doit correspondre au type de l'esprit.
- **Maintenir un sort**. Pour chaque jour durant lequel le sort est maintenu l'esprit perd 1 dé de Puissance. Arrivé en dessous de d4 l'esprit disparaît, quel que soit le nombre de services restant.
- **Service à distance** : dans ce cas tous les services dûs restant sont perdus mais l'élémentaire peut s'éloigner de plus de 10 mètres du mage.

Un personnage ne peut avoir un nombre d'esprits liés simultanément supérieur à la moitié de son dé d'Âme.

Bannissement

Le Bannissement se résout à la manière d'un combat de volonté entre le mage et l'esprit, dans le même timing qu'un combat physique. Pour bannir un esprit sous forme astrale un mage doit être en projection astrale (grâce au sort du même nom). Cela est inutile pour bannir un esprit qui s'est matérialisé sur le plan physique.

On fait un test en opposition entre la Conjuración du mage et l'Âme de l'esprit (ou sa Puissance s'il est dans l'espace astral). Pour chaque succès et relance du mage la puissance de l'esprit diminue de 1 type de dé (pour la durée du Bannissement uniquement). Si c'est l'esprit qui a le dessus on diminue de la même manière l'Âme du mage.

Si la Puissance d'un esprit tombe en dessous de d4, il est banni. Un mage peut choisir d'en prendre le contrôle, tous les services dus à son ancien maître étant transférés au mage. Dans ce cas l'esprit regagne immédiatement sa Puissance initiale, mais retourne dans l'espace astral s'il était matérialisé.

Si l'Âme du mage tombe en dessous de d4 il tombe inconscient pour 1d6 heures.

Le mage peut interrompre sa tentative de Bannissement à tout moment.

Que le Bannissement soit réussi ou pas, ou qu'il ait été interrompu volontairement ou non, les 2 opposants regagnent immédiatement leurs valeurs initiales en Âme et Puissance.

3° - Esprits et élémentaires



Note : la majeure partie de cet article est une traduction/adaptation issue du site Savage Worlds Shadowrun.

La Conjuración permet d'appeler aux côtés d'un personnage Éveillé de puissants alliés, que ce soit pour une assistance au combat ou un "prêt" de capacités propres. Ces tâches sont appelées **services**.

Les élémentaires et les esprits de la nature n'offrent pas les mêmes services. Voici un récapitulatif de ce que chacune des 2 traditions principales propose :

Service	Services	
	Élémentaire	Esprit de la nature
Combat	X	X
Utilisation d'un pouvoir d'esprit	X	X
Aide à la Sorcellerie	X (L'Aspect du sort doit correspondre à celui de l'esprit)	

X

Maintien de sort L'esprit perd 1 dé de Puissance par jour.
Il disparaît quand il passe en dessous de
d4.

X

Service à distance Annule tous les services restant,
mais l'esprit peut quitter la
zone de contrôle du mage.

Voici les points communs entre esprits de la nature et élémentaires :

- Les Traits des esprits et des élémentaires sont tous égaux à leur Puissance.
- Un personnage ne peut avoir un nombre d'esprits ou d'élémentaires liés simultanément supérieur à la moitié de son attribut d'Âme.

Élémentaires

Les élémentaires peuvent être invoqués uniquement par les mages, et ne sont pas liés à des lieux précis. Ils sont appelés lors d'un rituel durant un **nombre d'heures égal à leur Puissance** et utilisant des composants d'une valeur de la **Puissance x 100 nuyens**. Un élémentaire est lié au mage pendant 1 an et 1 jour, ou jusqu'à ce que tous les services dus aient été utilisés, mais il peut être mis "en attente"; il reste alors dans son métaplan, attendant que le mage l'appelle.

Un élémentaire doit rester dans une zone de 5 cases (10 mètres) autour du mage une fois appelé (appeler un esprit coûte une action standard). Chaque jour complet durant lequel un esprit reste présent (astralement ou physiquement) compte comme un service.

Élémentaire d'air

Apparaît comme un tourbillon de brume ou de fumée vaguement humanoïde.

- **Compétences** : Combat, Discrétion
- **Pouvoirs** : Engloutissement, Matérialisation, Mouvement, Télékinésie, Souffle toxique
- **Spécial** : Vol, dégâts subis par les sort/armes de terre augmentés de 1d6.

Élémentaire de terre

Apparaît comme une forme humanoïde trapue faite de roche et de boue.

- **Compétences** : Combat, Discrétion
- **Pouvoirs** : Engloutissement, Matérialisation, Mouvement
- **Spécial** : Résistance +3, dégâts subis par les sort/armes d'air augmentés de 1d6.

Élémentaire de feu

Apparaît comme une créature humanoïde ou reptilienne baignée de flammes.

- **Compétences** : Combat, Sorcellerie
- **Pouvoirs** : Éclair(fe), Explosion(fe), Engloutissement, Armure(fe, aucune protection mais les attaquants subissent 2d6 dégâts), Prévoyance, Matérialisation
- **Spécial** : dégâts subis par les sort/armes d'eau augmentés de 1d6.

Élémentaire d'eau

Apparaît comme une masse d'eau trouble changeant perpétuellement de forme

- **Compétences** : Combat, Sorcellerie
- **Pouvoirs** : Engloutissement, Matérialisation, Mouvement
- **Spécial** : dégâts subis par les sort/armes de feu augmentés de 1d6.

Esprits de la nature

Les esprits de la nature sont invoqués uniquement par les chamans et sont liés à un lieu précis (appelé leur **domaine**). Dès que le chaman quitte le domaine d'un esprit tous les services que ce dernier lui devait sont perdus. Les esprits demeurent jusqu'à l'aube ou au crépuscule, suivant ce qui arrive en premier. Ils disparaissent alors et tous les services non utilisés sont perdus.

Invoquer un esprit de la nature se fait **instantanément** (au prix d'une action standard) et ne nécessite **aucune composante matérielle**. Un esprit peut se déplacer librement sur son domaine et n'est pas limité par la position du chaman.

Esprits de l'Homme

Esprit de la cité

Prend habituellement l'aspect de débris ou de déchets, mais peut avoir virtuellement n'importe quelle forme.

- **Compétences** : Combat, Sorcellerie, Perception, Lancer
- **Pouvoirs** : Accident, Dissimulation, Confusion, Terreur, Prévoyance, Matérialisation, Recherche

Esprit du champ

Prend la forme d'un humanoïde en tenue de travail agricole.

- **Compétences** : Combat, Sorcellerie, Perception, Lancer
- **Pouvoirs** : Accident, Dissimulation, Prévoyance, Matérialisation, Recherche

Esprit du foyer

Prend la forme d'un humanoïde portant d'antiques vêtements

- **Compétences** : Combat, Sorcellerie, Perception, Lancer
- **Pouvoirs** : Accident, Dissimulation, Confusion, Prévoyance, Matérialisation, Recherche

Esprits de la terre

Esprit du désert

Prend la forme d'un tourbillon de sable

- **Compétences** : Combat, Perception, Lancer, Sorcellerie
- **Pouvoirs** : Dissimulation, Prévoyance, Matérialisation, Mouvement, Recherche

Esprit de la forêt

Se manifeste rarement, mais quand il le fait prend la forme d'un arbre errant.

- **Compétences** : Combat, Perception, Lancer, Sorcellerie
- **Pouvoirs** : Accident, Dissimulation, Confusion, Terreur, Prévoyance, Matérialisation, Enchevêtrement

Esprit de la montagne

Se manifeste rarement, mais quand il le fait prend l'apparence d'une forme humanoïde trapue faite de rochers.

- **Compétences** : Combat, Perception, Lancer, Sorcellerie
- **Pouvoirs** : Accident, Dissimulation, Prévoyance, Matérialisation, Mouvement, Recherche

Esprit de la plaine

Prend la forme d'un buisson ardent ou d'un tourbillon de poussière.

- **Compétences** : Combat, Perception, Lancer, Sorcellerie
- **Pouvoirs** : Accident, Dissimulation, Prévoyance, Matérialisation, Mouvement, Recherche

Esprits du ciel

Esprit de la brume

Prend la forme d'un nuage de brouillard épais.

- **Compétences** : Combat, Perception, Lancer, Sorcellerie
- **Pouvoirs** : Accident, Dissimulation, Confusion, Prévoyance, Matérialisation, Mouvement
- **Spécial** : Vol

Esprit de la tempête

Prend la forme d'un nuage noir parcouru d'éclairs.

- **Compétences** : Combat, Perception, Sorcellerie
- **Pouvoirs** : Eclair (foudre), Dissimulation, Confusion, Terreur, Matérialisation
- **Spécial** : Vol

Esprit du vent

Prend la forme de nuages tourbillonnant ou de rafales de vents violents.

- **Compétences** : Combat, Perception, Lancer, Sorcellerie
- **Pouvoirs** : Accident, Confusion, Prévoyance, Matérialisation, Mouvement, Recherche
- **Spécial** : Vol

Esprits des eaux

Esprit du lac

Prend la forme de petits humanoïdes faits d'eau pure.

- **Compétences** : Combat, Perception, Lancer, Sorcellerie
- **Pouvoirs** : Accident, Engloutissement, Terreur, Prévoyance, Matérialisation, Mouvement, Recherche

Esprit de la rivière

Prend la forme de petits tourbillons ou d'un humanoïde à l'apparence de grenouille

- **Compétences** : Combat, Perception, Lancer, Sorcellerie
- **Pouvoirs** : Accident, Dissimulation, Engloutissement, Prévoyance, Matérialisation, Mouvement, Recherche

Esprit de la mer

Prend la forme d'un humanoïde dont les jambes sont remplacées par une queue de poisson.

- **Compétences** : Combat, Perception, Lancer, Sorcellerie
- **Pouvoirs** : Accident, Dissimulation, Engloutissement, Confusion, Prévoyance, Matérialisation, Mouvement, Recherche, Terreur

Esprit du marais

Prend la forme d'un feu follet, d'un alligator, de végétation, etc.

- **Compétences** : Combat, Perception, Lancer, Sorcellerie
- **Pouvoirs** : Accident, Dissimulation, Engloutissement, Confusion, Prévoyance, Matérialisation, Mouvement, Recherche, Terreur, Enchevêtrement

Description des pouvoirs

- **Accident** : L'esprit effectue une Ruse d'Agilité contre un adversaire ou groupe d'adversaires. Ceci entraîne toujours un état Secoué, et cause une blessure en cas de succès.
- **Confusion** : Les personnages doivent faire un test d'Âme sous peine de perdre leur sens de l'orientation. Ils doivent également réussir des tests d'Âme pour prendre une décision quelle qu'elle soit. Les cibles subissent un malus de -2 à leurs valeurs de Parade, Combat, Tir et Lancer (minimum 2 pour la Parade et d4 pour le reste)
- **Dissimulation** : L'esprit effectue un test de Discrétion ; le résultat est ajouté à la difficulté (4 de base) pour trouver quelque chose.
- **Éclair** : similaire au sort, l'esprit doit résister au Drain
- **Enchevêtrement** : similaire au sort, l'esprit doit résister au Drain
- **Engloutissement** : L'esprit effectue un jet de Combat pour agripper sa cible. Chaque round suivant l'esprit et le personnage effectuent des jets de Combat opposés. Si le personnage l'emporte il se libère, dans le cas contraire il subit (Force de l'esprit)+1d4 dégâts.
- **Explosion** : similaire au sort, l'esprit doit résister au Drain
- **Matérialisation** : Apparaît sur le plan physique
- **Mouvement** : Procure au personnage un bonus à l'Allure tant qu'il se déplace sur le domaine de l'esprit ou de l'élémentaire (multipliez l'Allure de la moitié du type de dé de Puissance de l'esprit). Ce pouvoir peut aussi être utilisé pour ralentir un personnage (en divisant au lieu de multiplier). Peut également être utilisé sur les véhicules : faites un test de la Puissance de l'esprit contre la demi-Résistance du véhicule. Multipliez/divisez l'Allure du véhicule par 1 + le nombre de succès et de relances.
- **Prévoyance** : Procure un +1/type de dé de Puissance pour éviter les accidents. Ce pouvoir fonctionne contre le pouvoir Accident et contre les Ruses d'Agilité.

- **Recherche** : L'esprit peut effectuer un test de Perception pour trouver quelque chose sur son domaine. La valeur cible est le jet de Discrétion du personnage ainsi que les éventuels bonus dus à un pouvoir de Dissimulation.
- **Souffle toxique** : Gabarit de cône. Les personnages doivent réussir un jet de Vigueur ou être Secoués. Les masques, respirateurs ou filtres divers annulent ce pouvoir. Le malus à ce jet est lié à la Puissance de l'esprit : d4 +0, d6 -1, d8 -2, d10 -3, d12 -4.
- **Terreur** : L'esprit peut choisir la ou les cible(s) de ce pouvoir. Les cibles doivent réussir un jet d'Âme (avec un malus lié à la Puissance de l'esprit : d4 +0, d6 -1, d8 -2, d10 -3, d12 -4) ou faire un jet sur la table de Terreur de Savage Worlds (page 151).

4° - Adeptes



Les adeptes sont des pratiquants de la magie dite « somatique », se concentrant sur la maîtrise de leur corps. Il s'agit bien de magie, mais son effet est restreint à une portée personnelle ou de contact.

Un pouvoir d'adepte ne peut affecter que son lanceur, ou sa cible s'il s'agit d'un pouvoir offensif, mais dans ce cas l'adepte doit toucher son adversaire – *aucun pouvoir ne peut être lancé à distance*.

Pour chaque pouvoir que l'adepte possède il bénéficie d'une Compétence du même nom, qui s'ouvre automatiquement et gratuitement à 1d4-2. Il n'y a donc pas une unique Compétence liée à ce type d'Arcane (comme la Sorcellerie pour les mages par exemple), mais *autant de Compétences que de Pouvoirs connus*. Ces Compétences s'augmentent de la même manière que les Compétences classiques.

Pour activer un de ses Pouvoirs (ce qui prend une action simple), le personnage doit réussir un jet de la Compétence associée (par exemple pour utiliser son Pouvoir d'Armure, l'adepte doit

réussir un jet de la Compétence Armure). Un échec signifie juste que l'activation a échoué, sans autre conséquence. Un adepte n'est pas sujet au Drain (voir article sur les Pouvoirs).

Chaque Pouvoir déjà actif inflige un malus de -1 au test de Compétence pour activer un autre Pouvoir.

Si un adepte subit un état Secoué ou une Blessure il doit réussir un jet d'Âme sous peine de voir tous ses Pouvoirs actifs se désactiver suite à sa perte de contrôle.

5° - Pouvoirs



Sorts

Les sorts suivants ne sont pas accessibles aux mages de Savage Shadowrun :

Adhérence, Convocation d'allié (remplacé par la Conjuration), Croissance/Rapetissement, Déluge de coups (sauf Adeptes), Don du guerrier, Enfouissement, Frappe (sauf Adeptes), Grande Guérison, Intangibilité, Siphon d'énergie, Zombi, Zone de dégâts.

Modification d'Atout standard

L'Atout Points de Pouvoir ne fait gagner qu'1 PP supplémentaire.

Mages et Chamanes

Lorsqu'un personnage prend l'Atout d'Arcanes (Mage) ou Arcanes(Chamane), il acquiert **3 Points de Pouvoir (PP)**, et peut choisir **4 sorts** dans la liste des pouvoirs de Savage Worlds (hors liste ci-dessus).

Pour lancer un sort, le personnage Éveillé doit disposer du nombre de PP requis. Mais contrairement aux règles de base, ceux-ci ne sont pas dépensés au lancement d'un sort. Ceci compense le fait qu'à chaque lancement, réussi ou non, le mage doit résister au *Drain*.

La difficulté du test de Drain est égale à *2 fois le nombre de PP* nécessaires au lancement du sort. On utilise pour ce test l'attribut d'Âme *naturelle* du mage (pas sa valeur augmentée par un éventuel sort).

L'utilisation de la Conjuración soumet également l'invocateur au Drain. Ce n'est en revanche pas le cas de la Projection astrale.

Adeptes

Lorsqu'un personnage prend l'Atout d'Arcanes (Adeptes), il acquiert **3 pouvoirs** au choix dans la liste des pouvoirs de Savage Worlds. Il ne gagne aucun PP. Tous les pouvoirs de l'adepte sont à portée personnelle ou de contact (pas de sorts à distance).

Un adepte n'a pas besoin de lancer de sorts comme un mage : il active ou désactive ses pouvoirs en une action en réussissant un jet de Compétence (voir article sur les Adeptes). Il n'est jamais sujet au Drain.

Les sorts *Frappe* et *Déluge de coup* sont accessibles aux adeptes et s'appliquent à leurs mains nues uniquement.

6° - Esprits mentors



Les personnages ayant choisi l'atout de background Arcane (magie chamanique) doivent choisir un Esprit mentor. Celui-ci procure des avantages certains, mais impose également des restrictions, codes de conduite, voire dans certains cas des désagréments potentiellement dangereux.

Les descriptions détaillées de chaque Esprit mentor peuvent être trouvées dans le livre de base SR4A page 200. Seuls seront repris ici les avantages et handicaps liés au choix d'un Esprit.

Aigle

Avantage : +2 aux sorts de Détection, +2 pour les esprits de l'air

Handicap : Les chamans Aigle reçoivent le Handicap Allergie mineure (Pollution)

Chat

Avantage : +2 aux sorts d'Illusion, +1 type de dé à l'Escalade ou à la Discrétion (1 seule compétence au choix)

Handicap : les chamans Chat jouent avec leur proie. À moins que le magicien ne réussisse un Test d'Âme, il ne peut pas faire d'attaque qui mettra hors combat sa cible. Si le magicien est blessé, ce petit jeu prend fin.

Chien

Avantage : +2 aux sorts de Détection, +2 pour les esprits de l'Homme

Handicap : un chaman Chien est obstinément loyal. Il ne pourra pas abandonner un de ses compagnons, ni le trahir ou le laisser se sacrifier à sa place, à moins de réussir un test d'Âme.

Corbeau

Avantage : +2 aux sorts de Manipulation, +2 pour les esprits de l'air

Handicap : un chaman Corbeau doit réussir un test d'Âme pour ne pas exploiter l'infortune d'un autre à son avantage.

Escroc

Avantage : +2 aux sorts d'Illusion, +1 type de dé à la Persuasion ou au Jeu (1 seule compétence au choix)

Handicap : un chaman Escroc doit réussir un Test d'Âme pour résister à une opportunité de jouer un tour à quelqu'un, même si c'est au détriment de lui-même ou de ses amis.

Loup

Avantage : +2 aux sorts de Combat, +2 pour les esprits de la terre

Handicap : Un chaman Loup ne peut s'enfuir d'un combat qu'en réussissant un test d'Âme.

Mer

Avantage : +2 pour les esprits de l'eau, +1 type de dé à la Natation ou à la Navigation (1 seule compétence au choix)

Handicap : Un chaman Mer doit réussir un test d'Âme pour vendre ou se débarrasser d'une de ses possessions.

Montagne

Avantage : +2 pour les esprits de la terre, +1 type de dé à l'Escalade ou à la Survie (1 seule compétence au choix)

Handicap : Lorsqu'un chaman Montagne établit un plan, il s'y tient. Pour en dévier il doit réussir un test d'Âme. S'il échoue il fera tout son possible pour suivre la tactique initiale, même si cela signifie continuer seul.

Oiseau-Tonnerre

Avantage : +2 pour les esprits de l'air, +1 type de dé à l'Intimidation

Handicap : Un chaman Oiseau-Tonnerre doit réussir un test d'Âme pour ne pas "aller au contact" de ceux qui l'ont insulté.

Ours

Avantage : +2 aux sorts de Santé, +2 aux jets d'Encaissement

Handicap : Si un chaman Ours ou quelqu'un sous sa garde est blessé, faites un test d'Âme. Le personnage devient enragé pendant 3 rounds moins le nombre de succès et relances du test, et s'en prend à l'attaquant sans considération pour sa propre sécurité. Si l'attaquant est mis hors combat, la rage se dissipe.

Porteur du Feu

Avantage : +2 aux sorts de Manipulation, +2 pour les esprits de l'Homme

Handicap : Un chaman Porteur du Feu doit réussir un test d'Âme pour ne pas venir en aide à quelqu'un dans le besoin ou dont il estime la cause juste.

Rat

Avantage : +1 type de dé à la Discrétion, +2 aux jets de Vigueur contre le poison et les maladies

Handicap : Un chaman Rat doit réussir un test d'Âme pour ne pas fuir (ou au moins se mettre à couvert) immédiatement dans toute situation de combat où il est impliqué. S'il n'y a nulle part où s'enfuir, alors il sera forcé de combattre.

Requin

Avantage : +2 aux sorts de Combat, +2 pour les esprits de la mer

Handicap : Un chaman Requin peut devenir enragé en combat (comme les chamans Ours) lorsqu'il est blessé ou quand il blesse un adversaire, mais sa rage ne prend pas fin quand sa cible est hors-combat. Un chaman Requin enragé peut continuer à attaquer le corps de sa dernière victime au lieu d'attaquer une nouvelle cible, si le joueur le décide.

Roi Sombre

Avantage : +1 type de dé à la Perception, +2 pour les esprits de l'Homme

Handicap : -1 à la Résistance

Sage Guerrier

Avantage : +2 aux sorts de Combat et de Détection

Handicap : Le chaman Sage Guerrier agit toujours avec sagesse et honneur. Il subit un malus de -1 à tous ses jets suite à un acte déshonorant, jusqu'à ce qu'il se soit racheté.

Séductrice

Avantage : +2 aux sorts d'Illusion, +1 type de dé à la Persuasion

Handicap : Un chaman Séductrice doit réussir un test d'Âme pour ne pas succomber à un vice ou plaisir accessible (drogue, BTL, sexe ou autre).

Serpent

Avantage : +2 aux sorts de Détection, +1 type de dé à la Conjuración

Handicap : -1 aux sorts de Combat

Tueur de Dragons

Avantage : +2 aux sorts de Combat, +1 type de dé à Sarcasmes ou Réseaux (1 seule compétence au choix)

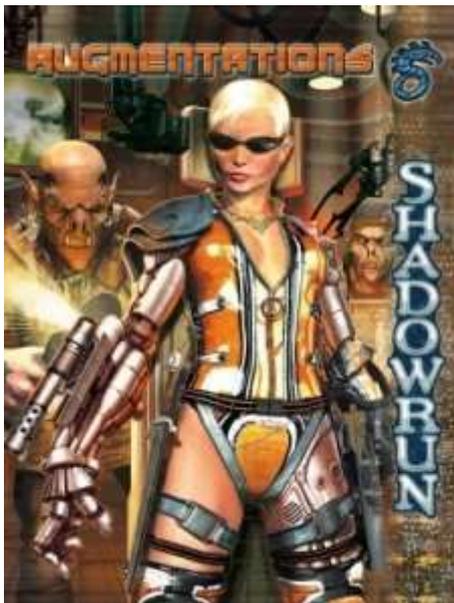
Handicap : si un chaman Tueur de Dragons rompt une promesse, que ce soit par choix ou par accident, il subit un malus de -1 à tous ses tests jusqu'à ce qu'il tienne sa promesse ou qu'il rachète son erreur.

Vierge Lunaire

Avantage : +2 aux sorts d'Illusion, +1 type de dé à la Persuasion

Handicap : -1 aux sorts de Combat.

7° - La Perte d'Essence



Dans le monde de Shadowrun, il est extrêmement courant de se faire implanter du cyberware, que ce soit pour pallier un organe malade ou défectueux, être plus efficace dans son métier ou tout simplement pour le confort que ce genre d'augmentation procure.

Néanmoins ce choix (quand c'en est un) n'est pas sans conséquences : l'ajout de matériel cybernétique est un acte très invasif qui altère définitivement la nature même de son porteur. Pour les personnages Éveillés les répercussions sont encore plus dramatiques : la cybernétisation perturbe les flux de mana que ces derniers manipulent et les empêche d'exercer leur art à leur plein potentiel.

En terme de jeu, on mesure cette influence avec la **Perte d'Essence** (PE).

Perte d'Essence et cyberware

Toutes les créatures vivantes ont une tolérance à l'implantation de matériel cybernétique.

Un personnage peut supporter jusqu'à deux fois sa valeur de Vigueur en perte d'Essence. Par exemple Markus le streetsam troll qui a d10 dans ce trait peut supporter jusqu'à 20 points de PE. Au-delà de ce nombre il mourra, ou deviendra un cyberzombie, deux sorts aussi peu enviables l'un que l'autre.

La perte d'Essence ne peut jamais être regagnée, *quelles que soient les circonstances*. C'est ce qui explique que bien des Éveillés hésitent longuement avant de se faire implanter quoi que ce soit. Le total de PE d'un personnage est donc fixe, jusqu'à ce qu'il se fasse implanter de nouvelles extensions qui feront augmenter ce total.

Il est en revanche tout à fait possible de se faire retirer des implants pour les remplacer par d'autres moins gourmands en Essence. Dans ce cas le total de PE du joueur ne diminue pas, mais cela lui laisse un "capital" qu'il peut utiliser pour s'implanter autre chose.

Exemple

Markus a démarré sa carrière avec des yeux cyber d'indice II (PE 2). Plus tard il décide de les remplacer par une version alpha, moins gourmande en Essence (PE 1). Son total de PE reste à 2, mais il dispose désormais d'1 point "non utilisé". Il décide de se faire poser un booster sensitif (PE 1). Son total de PE reste donc à 2 (1 pour les yeux, 1 pour le booster).

Pour résumer, le total de PE ne diminue jamais, mais ne sont comptabilisés dedans que les points du matériel actuellement implanté.

Perte d'Essence et magie

Comme il est précisé plus haut la PE influe directement sur les capacités magiques d'un personnage.

Ceci dit tant que ce dernier n'a aucun pouvoir (i.e. il n'a aucun Atout d'Arcane) la PE ne fait que mesurer le degré de cybernétisation et ne sert qu'à simuler la limite physique et psychique à une implantation excessive (un personnage peut supporter jusqu'à 2 fois la valeur max de son dé de Vigueur ; au-delà de ce seuil il meurt).

Pour les mages, chamanes et autres adeptes la PE a toutefois une incidence bien plus importante sur la vie dans les ombres :

- Un lanceur de sorts subit un malus égal à sa PE sur tous ses jets liés à l'utilisation directe de ses pouvoirs. Une fois le sort lancé les implants ne l'influencent plus (c'est-à-dire qu'il y a malus sur les jets de Sorcellerie, Conjuración, pouvoirs d'adeptes divers, résistance au Drain, etc. mais PAS sur les dégâts occasionnés par un sort d'Eclair par exemple).
- Si la PE d'un Éveillé dépasse à un moment ou un autre le nombre de Points de Pouvoir du personnage, on considère qu'il est "**grillé**", c'est-à-dire qu'il perd *définitivement* toutes ses capacités magiques. Il gagne immédiatement le Handicap permanent "Grillé". Ce Handicap ne peut *en aucun cas* être racheté, on ne badine pas avec le mana.