

ADEPTES ET MAGICIENS (Shadowrun 3)

MAGICIENS COMPLETS

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

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

MAGICIENS SPECIALISTES

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

Sorcier : Sorcellerie, pas Invocation ; chaman ou mage.

Invocateur : Invocation, pas Sorcellerie ; chaman ou mage.

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

Elémentaliste (Hermétique) :

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

ADEPTES

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

Pouvoirs : un geas permet de multiplier le coût d'un pouvoir par 0,75 ; arrondi au ¼ de point supérieur (min. 0,25). Un tel geas ne pourra jamais être enlevé.

Animation Suspendue : coût 1

Armure Mystique : coût 0,5 par niveau

Attribut Physique Amélioré

Indice coût par point supplémentaire

<= Max Racial 0,5

> Max. Racial 1

Augmentation d'Attribut : coût 0,25 par niveau

Indice Niveau du drain

<= 1/2 Max. Racial L

<= Max. Racial M

<= 2 Max. Racial G

Chute libre^M : coût 0,25 par niveau

Combat Aveugle^M : coût 0,5

Compétences Améliorées

Domaine coût par dé supplémentaire

Compétences physiques 0,25

Compétences de combat 0,5

Contre-Attaque^M : coût 0,5 par niveau

Contrôle Corporel : coût 0,25 par niveau

Coup à Distance^M : coût 2

Coup Nerveux^M : coût 1

Coup Rapide^M : coût 3

Coup Violent^M : coût 1

Dégâts Retardés^M : coût 1 ou 2 (discret)

Elasticité^M : coût 0,5 (niv. 1) ou 1 (niv. 2)

Enracinement^M : coût 0,25 par niveau

Grand Saut^M : coût 0,25 par niveau

Guérison Rapide : coût 0,5 par niveau

Mains de Feu^B : coût comme Mains Tueuses

Maîtrise des Projectiles^M : coût 1

Marche Invisible^M : coût 0,5

Parade de Projectiles : coût 1

Pistage^{TE} : coût 1

Mains Tueuses

Niveau Coût

(Force) L 0,5

(Force) M 1

(Force) G 2

(Force) F 4

Perception Accrue : 0,5 par niveau

Perception Astrale : coût 2

Puissance Magique : coût 1 par niveau

Réflexes Améliorés

Dés d'initiative en plus Réa Coût

+1 +2 2

+2 +4 3

+3 +6 5

Résistance à la Douleur : coût 0,5 par niveau

Résistance Magique : coût 1 par niveau

Sens Amélioré : coût 0,25 par amélioration

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

Sens du Combat

Niveau Rés. de combat Rés. pour Réa Coût

1 +1 ¼ 1

2 +2 ½ 2

3 +3 toute 3

Sens Empathique^M : coût 0,5

Sens Magique^M : coût 0,5

Sixième sens^M : coût 0,25 par niveau

Tir Rapide^M : coût 0,5

Tolérance de Température^M : coût 0,25 par niveau

Vision Véritable^M : 0,25 par niveau

Voile Magique^M : coût 0,25 par niveau

Volonté de Fer^M : coût 0,5 par niveau

M : La Magie du Sixième Monde

B : Brainscan (p. 97)

TE : Terres d'Eveil (p.103)

TRADITIONS

Voie chamanique

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

Voie hermétique

- Spécialiste d'une école : +1 dé en utilisant les symboles et rituels de l'école, -1 dé sinon.
- Mage élémentaire : +2 dés pour les sorts et élémentaires d'un élément, -1 dé pour les sorts et élémentaires de l'élément opposé. Seulement pour les mages complets.

Tradition wuxing (Asie)

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

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

Tradition vaudou

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

Tradition de la roue (Tír na nÓg)

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

Magiciens spécialisés de la Voie : comme les chamanistes.

Egypte

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

Japon

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

Psioniques

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

Australie

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