

## LES SORTS SHADOWRUN 3

**Nom :** Rien : Règles de base de Shadowrun 3,

\* : La Magie du Sixième Monde,

TE : Terres d'Eveil,

TW : Target Wastelands.

**Type :** (M) Mana (cibles vivantes ou magiques seulement) ; (P) Physique

**Cible (seuil du sort) :** P Puissance ; (RO) Résistance de l'Objet ; (R) test de Résistance ; (S) test de résistance  
+ Seuil (nb succès) minimum égal à la moitié de l'attribut de la cible ; (C) cible consentante ; (TD) Table des sorts de Détection

**Durée :** (I) Instantanée ; (M) Maintenue ; (P) Permanente, (E) Etendue (longue, sans maintient)

**Portée :** (LDV) Ligne De Vue ; (T) Toucher ; (Z) sort de Zone ; /D sens Directionnel ; /Z sens sur une Zone

**Drain :** Seuil du Drain = Puissance du sort divisé par 2 ; +/- n modificateur au seuil ; (Niveau) niveau du drain, +2 au seuil par niveau au delà de Fatal

**Notes :** les nombres de succès sont généralement limités par la Puissance du sort

### SORTS DE COMBAT

Nom	Type	Cible	Durée	Portée	Drain	Notes
Bélier (Objet) *	P	RO	I	T	+1 (niveau de dégâts -2)	Cf. Eclair de Force
Bouclier Fracassant *	M	P (R)	I	T	(M)	Dmg F vs Bar Ast
Boule Etourdissante	M	Vol (R)	I	LDV(Z)	-1 (niveau de dégâts +1)	Dmg étourdissants
Boule de Force	P	Con/RO (R)	I	LDV(Z)	+1 (niveau de dégâts +1)	
Boule Mana	M	Vol (R)	I	LDV(Z)	(niveau de dégâts +1)	
Carnage (Race / Espèce) *	M	Vol (R)	I	LDV	+1 F	Dmg F
Eclair Etourdissant	M	Vol (R)	I	LDV	-1 (niveau de dégâts)	Dmg étourdissants
Eclair de Force	P	Con (R)	I	LDV	+1 (niveau de dégâts)	
Eclair Mana	M	Vol (R)	I	LDV	(niveau de dégâts)	
Eclair Spirituel	M	Vol (R)	I	LDV	-1 (niveau de dégâts)	Vs Esprits seul <sup>t</sup>
Epave (Objet) *	P	RO	I	LDV	+1 (niveau de dégâts -1)	Cf. Boule de Force
Mort Lente <sup>TE</sup>	M	Vol (R)	E	LDV	(niveau de dégâts)	
Souffle Spirituel *	M	Vol (R)	I	LDV(Z)	-1 (niveau de dégâts +1)	Vs Esprits seule <sup>t</sup>
Toucher Etourdissant *	M	Vol (R)	I	T	-1 (niveau de dégâts -1)	Dmg étourdissants
Toucher de la Mort	M	Vol (R)	I	T	(niveau de dégâts -1)	
Tuerie (Race / Espèce) *	M	Vol (R)	I	LDV	-1 (F)	Dmg F

### SORTS DE DETECTION

Nom	Type	Cible	Durée	Portée	Drain	Notes
Analyser Magie *	M	P (R)	M	T/D	(L)	= analyse astrale
Analyser Objet	P	RO	M	T/D	+1(M)	2 succ → +1 dé en C/R ; SR -2 si affinité
Analyser la Vérité	M	Vol (R)	M	T/D	(L)	
Catalogue *	P	6	M	T/Z	+1(M)	
Clairaudience	M	6 (R)	M	T/D	(M)	Ouïe naturelle inactive
Clairvoyance	M	6 (R)	M	T/D	(M)	Vues non actives ; observés non cibles
Détecter des Ennemis	M	TD (R)	M	T/Z	(M)	
Détecter (Forme de vie)	M	TD (R)	M	T/Z	-1(L)	
Détecter un Individu	M	TD (R)	M	T/Z	(L)	
Détecter la Magie	M	6 (R)	M	T/Z	(L)	Focus, sorts et esprits
Détecter Objet	P	TD	M	T/Z	+1(M)	
Détecter la Vie	M	TD (R)	M	T/Z	(L)	
Diagnostic *	M	Vol (R)	I	T/D	-1(L)	
Fenêtre Astrale *	M	P (R)	M	T/D	(L)	Voir à travers une barrière astrale
Lien Mental	M	4 (C)	M	LDV/D	(G)	
Regard de la Meute *	M	6 (C)	M	T/D	(M)	Voir à travers les yeux 1 créature ds meute
Sens Animal *	M	Vol (R)	M	T/D	(M)	Utilise un sens d'un animal
Sens du Combat	M	4	M	T	(G)	+1 dé Réserve Combat / 2 succès
Sonde Mentale *	M	Vol (R)	M	T/D	(G)	Voir Table Résultats de S.M. (SR3 p. 192)
Traduction *	M	4 (C)	M	T/D	(M)	Nombre succès = qualité de la traduction
Visée Accrue *	M	6 (R)	M	T/D	(M)	SR -1 / 2 succès, ≤ P/2
Vision nocturne *	P	6 (R)	M	T/D	+1(M)	

## SORTS DE GUERISON

Nom	Type	Cible	Durée	Portée	Drain	Notes
Antidote	M	P (C)	P	T	(niv dmg toxine)	P sort ≥ P toxine
Augmenter Attribut	M	Attribut (C)	M	T	+1 (M)	+1 / 2 succès
Augmenter Attribut Cyber	P	Attribut (C)	M	T	+2 (M)	+1 / 2 succès
Augmenter la Réaction	M	Réaction (C)	M	T	+1 (G)	+1 / 2 succès
Augmenter les Réflexes *						Incompatible avec toute autre
+1 dé d'initiative	M	Réaction (C)	M	T	+1 (G)	
+2 dés d'initiative	M	Réaction (C)	M	T	+1 (F)	augmentation des réflexes
+3 dés d'initiative	M	Réaction (C)	M	T	+3 (F)	
Désintoxication	M	P (C)	P	T	-2 (niv dmg toxine)	
Diminuer (Attribut)	M	10 - Essence (R)	M	T	+1 (G)	-1 / 2 succès
Diminuer (Attribut Cyber)	P	10 - Essence (R)	M	T	+2 (G)	-1 / 2 succès
Diminuer la Réaction *	M	10 - Essence (R)	M	T	+1 (F)	-1 / 2 succès
Diminuer la Réaction Cyber *	P	10 - Essence (R)	M	T	+2 (F)	-1 / 2 succès
Diminuer les Réflexes *						
-1 dé d'initiative	P	10 - Essence (R)	M	T	+2 (F)	-1 dé / 2 suc. ≤max
-2 dés d'initiative	P	10 - Essence (R)	M	T	+4 (F)	-1 dé / 2 suc. ≤max
-3 dés d'initiative	P	10 - Essence (R)	M	T	+6 (F)	-1 dé / 2 suc. ≤max
Eveil *	M	4 (C)	I	T	-2 (niv dmg toxine)	Dur = P x succ min
Hibernation	M	4 (C)	M	T	+1 (M)	Métabolisme réduit de 2 x succ.
Intoxication *	P	Con (R)	P	T	+1 (F)	SR+1/succès
Jeûne *	M	4 (C)	P	T	-2 (M)	(P+succès) x 12 h
Lueur Apaisante	M	4 (C)	P	T	(L)	Durée = P x 24 h
Membre Estropié *	P	Con/2 (S)	M	T	+1 (G)	SR + P + succès
Nutrition *	P	4 (C)	P	T	+1 (M)	
Oxygénation	P	4 (C)	M	T	+2 (L)	Con +1 / 2 succès
Préservation *	P	4	P	T	+1 (M)	(P+succès) x 12 h
Prophylaxie	M	4 (C)	M	T	+1 (L)	+1 dé / 2 succès
Provoquer Allergie *	P	10 - Essence (R)	M	T	+2 (niv allergie +1)	+1 N / 2 succès
Résistance à la Douleur	M	4 (C)	P	T	-2 (niv dmg)	1 case / succès
Soigner Maladie	M	P (C)	P	T	(niv dmg maladie)	
Soins	M	10 - Essence (C)	P	T	(niv dmg)	1 case / succès
Soulager Allergie *	P	10 - Essence (C)	M	T	(niv allergie)	-1 N / 2 succès
Stabilisation	M	4 + minutes (C)	P	T	+1 (M)	
Traitement	M	10 - Essence (C)	P	T	-1 (niv dmg)	1 case/suc. ≤ 1h

## SORTS D'ILLUSION

### Sorts d'illusion dirigés

Nom	Type	Cible	Durée	Portée	Drain	Notes
Agonie *	M	Vol (R)	M	LDV	(M)	SR = cases Etour = nb succès
Agonie de Masse *	M	Vol (R)	M	LDV(Z)	(G)	SR = cases Etour = nb succès
Brouillage *	P	RO	M	LDV	(G)	SR +1 / succès ; non vivants
Brouillage de Masse *	P	RO	M	LDV/Z	(F)	SR +1 / succès ; non vivants
Cécité *	P	Int (R)	M	LDV	+1 (M)	Vision SR +1 / succès
Cécité de Masse *	P	Int (R)	M	LDV(Z)	+1 (G)	Vision SR +1 / succès
Chaos	P	Int (R)	M	LDV	+1 (G)	SR +1 / succès
Confusion	M	Vol (R)	M	LDV	(G)	SR +1 / succès
Confusion de Masse	M	Vol (R)	M	LDV(Z)	(F)	SR +1 / succès
Divertissement	M	Vol (C)	M	LDV(Z)	(L)	
Divertissement Tridi	P	Int (C)	M	LDV(Z)	+1 (L)	
Flash *	P	Int (R)	I	LDV(Z)	(G)	
Infection *	M	Vol (R)	M	LDV(Z)	(G)	SR +1 / succès
Monde Chaotique	P	Int (R)	M	LDV(Z)	+1 (F)	SR +1 / succès
Puanteur *	M	Vol (R)	M	LDV	(M)	SR +1 / succès
Songe *	M	Vol (R)	M	LDV	(M)	

## SORTS D'ILLUSION (suite)

### Sorts d'illusion indirects

Nom	Type	Cible	Durée	Portée	Drain	Notes
Apparition	M	4 (R)	M	LDV(Z)	(F)	
Apparition Tridi	P	4 (R)	M	LDV(Z)	+1 (F)	
Camouflage *	M	4 (R)	M	LDV	(L)	SR Perception + 4
Camouflage Physique *	P	4 (R)	M	LDV	+1 (L)	SR Perception + 4
Discrétion	P	4 (R)	M	LDV	+1 (M)	Silence complet si contact cible
Double *	M	4 (R)	M	T	(G)	Crée un double du sujet
Double Physique *	P	4 (R)	M	T	+1 (G)	Crée un double du sujet
Invisibilité	M	4 (R)	M	LDV	(M)	
Invisibilité Etendue	P	4 (R)	M	LDV	+1 (M)	
Masque	M	4 (R)	M	LDV	(M)	Modification caractéristiques physiques
Masque Physique	P	4 (R)	M	LDV	+1 (M)	Modification caractéristiques physiques
Masque de Véhicule *	P	4 (R)	M	LDV	+1 (G)	Véhicules dont Con ≤ P
Mauvais Pressentiment *	M	4 (R)	M	LDV(Z)	(F)	
Métal Brûlant *	M	4 (R)	M	LDV(Z)	(M)	
Silence	P	4 (R)	M	LDV(Z)	+1 (G)	SR Perception +1 / succès

## SORTS DE MANIPULATION (manipulations de contrôle : seuil = Vol / 2)

### Manipulations de contrôle

Nom	Type	Cible	Durée	Portée	Drain	Notes
Altération mémorielle	M	Vol (S)	P	LDV	(F)	
Calmer un Animal *	M	Vol (S)	M	LDV	(M)	
Calmer une Meute *	M	Vol (S)	M	LDV(Z)	(G)	
Contrôle des Actes	M	Vol (S)	M	LDV	+1 (M)	CompétenceSR+4
Contrôler un Animal *	M	Vol (S)	M	LDV	(G)	
Contrôle des Emotions	M	Vol (S)	M	LDV	+1 (M)	
Contrôles des Foules *	M	Vol (S)	M	LDV(Z)	+ 1 (F)	
Contrôler une Meute *	M	Vol (S)	M	LDV(Z)	(F)	
Contrôle des Pensées	M	Vol (S)	M	LDV	+1 (G)	
Forcer la Vérité *	M	Vol (S)	M	LDV	+1 (M)	
Influence	M	Vol (S)	P	LDV	(G)	
Manipulation des Foules *	M	Vol (S)	M	LDV(Z)	+1 (G)	

### Manipulations élémentaires

Nom	Type	Cible	Durée	Portée	Drain	Notes
Boule de Feu	P	4(CD)	I	LDV(Z)	+1 (niv dmg +2)	Voir SR3 p. 196
Boule Fulgurante	P	4(CD)	I	LDV(Z)	+1 (niv dmg +2)	Electricité
Eclair	P	4(CD)	I	LDV	+1 (niv dmg +1)	Electricité
Flot Acide	P	4(CD)	I	LDV	+1 (niv dmg +1)	Voir SR3 p. 196
Foudre *	P	4(CD)	I	LDV	(niv dmg +1)	Voir M6M p. 144
Jet d'Eau <sup>TW</sup>	P	4(CD)	I	LDV	(niv dmg)	Dégâts Et. TW124
Lance-Flammes	P	4(CD)	I	LDV	+1 (niv dmg +1)	Voir SR3 p. 196
Laser *	P	4(CD)	I	LDV	+1 (niv dmg +1)	Voir M6M p. 144
Nova *	P	4(CD)	I	LDV(Z)	+1 (niv dmg +2)	Voir M6M p. 144
Nuage de Fumée *	P	4(CD)	I	LDV(Z)	(niv dmg +2)	Voir M6M p. 144
Splash (Boule d'Eau) <sup>TW</sup>	P	4(CD)	I	LDV(Z)	(niv dmg +1)	Dégâts Et. TW124
Tonnerre *	P	4(CD)	I	LDV(Z)	(niv dmg +2)	Voir M6M p. 144
Vague Toxique	P	4(CD)	I	LDV(Z)	+1 (niv dmg +2)	Voir SR3 p. 196
Vapeur *	P	4(CD)	I	LDV	(niv dmg +1)	Voir M6M p. 144

## SORTS DE MANIPULATION (suite)

### Manipulations télékinétiques

Nom	Type	Cible	Durée	Portée	Drain	Notes
Animation *	P	RO	M	LDV	+1 (M)	Bouge objets
Chute Féline *	P	4	M	LDV	+1 (M)	Succès x P mètres
Dévier *	P	4	M	LDV	+2 (M)	+1 dé res Comb /2 suc
Doigts Télékinésiques	P	6	M	LDV	+2 (M)	Succès = For&Rap
Filet *	P	Rap(R)	M	LDV(Z)	+2 (G)	
Lévitiation	P	4(R)	M	LDV	+2 (M)	Vites=Mag x suc/Tour
Lien *	P	Rap(R)	M	LDV	+2 (M)	Rap – nb succès
Lien Mana *	M	Rap(R)	M	LDV	+1 (M)	Rap – nb succès
Filet *	P	Rap(R)	M	LDV(Z)	+2 (G)	Rap – nb succès
Filet Mana *	M	Rap(R)	M	LDV(Z)	+2 (M)	Rap – nb succès
Marteau	P	4(CD)	I	LDV	(niv dmg)	Dmg étourdissants
Modelage d'Eau *	P	4	M	LDV(Z)	+2 (M)	Magie m <sup>3</sup>
Modelage de Glace/Neige <sup>TW</sup>	P	4	M	LDV(Z)	+2 (M)	Magie m <sup>3</sup>
Modelage de Terre *	P	4	M	LDV(Z)	+2 (M)	Magie m <sup>3</sup>
Poltergeist	P	4(Rap R)	M	LDV(Z)	+1 (M)	Visib +2, dmg L
Projectile	P	4(CD)	I	T	+1 (M)	kg < Magie
Réexpédition *	P	4(CD)	I	LDV	+1 (niv dmg)	Renvoie att de mêlée
Reptation du Gecko *	P	4	M	LDV	+2 (M)	Vit = Magie x succès
Utiliser (Compétence) *	P	6	M	LDV	+2 (L)	
Verrouillage *	P	4	M	LDV	+2 (M)	

### Manipulations de transformation

Nom	Type	Cible	Durée	Portée	Drain	Notes
Altération de Température *	P	6	M	LDV(Z)	+2 (M)	± 5°C / 2 suc ≤ P x 5°
Altération de la Pression <sup>TW</sup>	P	4	M	LDV(Z)	+2(G)	+/- 1 atmos. / succès
Armure	P	6	M	LDV	+2 (M)	Armure = P/P
Armure Astrale *	M	6	M	LDV	+1 (M)	Armure = P
Armure Limitée *	P	6	M	LDV	+2 (L)	Vs type dmg spécif
Aura de Feu *	P	4	M	LDV	+2 (M)	(P)M, dmg P+2
Bande de Glu *	P	4	M	LDV(Z)	+2 (G)	Force = P
Barrière Anti-Radiation <sup>TW</sup>	P	6	M	LDV(Z)	+1(G)	
Barrière Astrale	M	6	M	LDV(Z)	+1 (G)	Ind= P + 1 /2 succès
Barrière Physique	P	6	M	LDV(Z)	+2 (G)	Ind= P + 1 /2 succès
Barrière Physique Limitée *	P	6	M	LDV(Z)	+2 (M)	Vs type dmg spécif
Barrière Spirituelle *	M	6	M	LDV(Z)	(G)	Vs esprits & pouvoirs
Bouclier Anti-Radiation <sup>TW</sup>	P	6	M	LDV	+1(M)	
Bouclier Magique *	M	6	M	LDV	(M)	SR sorts = succès/2
Brume *	P	4	I	LDV(Z)	+1 (M)	Vision SR+1/2 succès
Champ Magique *	M	4	P	LDV(Z)	(F)	Niv = 1 / 2 succès
Changeforme *	P	Con(S)(C)	M	LDV	+1 (M)	Cf. M6M p. 147
Consolidation *		RO	M	LDV	+1 (M)	Ind Bar + 1 / 2 succès
Contrôle du Feu *	P	P Feu	M	LDV(Z)	+2 (M)	P ± 1 / 2 succès
Couche de Glace	P	4	I	LDV(Z)	+1 (G)	Rap (P+1/2succès)
Création d'Eau <sup>TW</sup>	P	4	P	LDV	+1 (G)	
Création de Nourriture *	P	4	P	LDV	+1 (G)	
Gel *	P	4	I	LDV(Z)	+1 (M)	Eau → glace
Glu *	P	4	M	LDV	+2 (M)	Force = P
Ignition	P	4(S)	P	LDV	+1 (F)	Feu (SR3 p. 197)
Lumière	P	4	M	LDV(Z)	+2 (M)	Malus -1 / succès
Maquillage *	P	6(C)	P	LDV	+1 (M)	
Mode *	P	6	P	T	+1 (L)	Armure ≤ P + 1/2 suc
Mur de Feu *	P	4	M	LDV(Z)	+2 (G)	(P)M
Mur Magique *	M	6	M	LDV(Z)	(G)	SR sorts = succès/2
Pétrification	P	Con (R)	M	LDV	+1 (G)	
Purification (Elément) *	P	6	P	LDV(Z)	+1 (G)	
Réparation *	P	RO	P	T	(G)	
Stérilisation *	P	4	I	LDV(Z)	+1 (M)	SR+2 / succès
Ténèbres	P	4	M	LDV(Z)	+2 (M)	Malus +1 / succès
Thermostat Personnel <sup>TW</sup>	P	4	M	LDV	+2 (L)	± 5°C / 2 suc ≤ P x 5°
Transformation *	P	Con (S)	M	LDV	+1 (G)	Cf. M6M p. 147
Vent *	P	4	M	LDV(Z)	+2 (M)	