



SHADOWRUN

VOIES OCCULTES



RÈGLES DE MAGIE



LE PLEIN DE POUVOIR

Le pouvoir de changer le monde peut aussi le réduire en miettes. Le pouvoir d'invoquer des esprits et de s'en faire des alliés peut aussi vous mettre à la merci d'ennemis et vous mener à votre perte. Et le pouvoir d'infuser la magie dans des objets les rend plus susceptibles de vous exploser au visage.

Pour les shadowrunners, le pouvoir s'apprend à la dure, souvent en en faisant les frais. C'est pour cela qu'ils cherchent souvent à en gagner le plus possible, quelles qu'en soient les conséquences. *Voies occultes* traite des capacités des Éveillés, des sorts aux pouvoirs d'adeptes, en passant par de nouveaux esprits et règles d'enchantement. Il offre également aux runners la possibilité de créer leurs propres sorts à déclencher sur leurs ennemis. Car la seule chose sur laquelle ils peuvent compter, c'est le pouvoir qu'ils se seront approprié.

Voies occultes est un supplément de règles sur la magie pour *Shadowrun*, Sixième édition.



Under License From



BLACK-BOOK-EDITIONS.FR | CATALYSTGAMELABS.COM | SHADOWRUNTABLETOP.COM

© 2022 The Topps Company, Inc. All rights reserved. Shadowrun, Sixth World, and Matrix are registered trademarks and/or trademarks of The Topps Company, Inc., in the United States and/or other countries. Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Productions, LLC.

BBESR610



TABLE DES MATIÈRES

PERSPECTIVE..... 6

LA CONDITION DE LA MAGIE..... 10

Les principes de l'effondrement.....	11
La nouvelle philosophie.....	12
Chaos magique.....	13
Nos amis les adeptes.....	15
Mon opinion sur le phénomène de chevauchement.....	16
Les portails stables.....	16
Yellowstone.....	16
Le passage de Denver.....	20
Les Terres de chasse qui craignent.....	20
Ce qui relie tout ça.....	21
À la croisée des mondes.....	22
Mouvements de populations.....	22

COMPILATION DE SORTS ACTUALISÉE..... 23

Combat.....	23
Corrosion de (objet).....	24
Fusion de (objet).....	24
Bouillie de (objet).....	24
Défonçage (objet).....	24
Démantèlement (objet).....	24
Démolition (objet).....	24
Coup étourdissant.....	25
Éclair étourdissant.....	25
Sphère étourdissante/Sommeil.....	25
Dissipation (focus).....	25
Impulsion ectomagique (focus).....	25
Frappe.....	26
Frappe à distance.....	26
Déflagration.....	26

Jet d'eau.....	26
Tsunami.....	26
Napalm.....	26
Toucher mortel.....	26
Éclair mana.....	26
Sphère mana.....	26
Trait de feu.....	27
Boule de feu.....	27
Explosion infernale.....	27
Tuerie (cible).....	27
Fléau (cible).....	27
Coup de tonnerre.....	27

Détection.....	28
Emprunt de sens.....	28
Passager.....	28
Sens animal.....	28
Oeil de la meute.....	28
Fenêtre astrale.....	28
Fenêtre mana.....	29
Inspection.....	29
Catalogue.....	29
Traduction.....	29

Santé.....	30
Anaphylaxie.....	30
Éphédrine.....	30
Décomposition.....	30
Diagnostic.....	31
Jeûne.....	31
Nutrition.....	31
Veines gelées.....	32
Oxygénation.....	32
Préservation.....	32
Stérilisation.....	33
Teint radieux.....	33
Traitement.....	33

Illusion.....	34
Brouillage.....	34
Double physique.....	34
Fausse impression.....	35
Panomana.....	35
Maquillage de véhicule.....	35
Décor fantôme.....	35
Mauvais pressentiment.....	35
Charabia.....	36
Jobelin.....	36
Inquiétude.....	36
Patate chaude.....	36
Rêves.....	36

Manipulation.....	37
Armure de véhicule.....	37
Chute féline.....	37
Colle.....	37
La comédie musicale de Loki.....	37
Couche de glace.....	38
Doigts télékinésiques.....	38
Manipulation des foules.....	38
Contrôle des pensées des foules.....	38
Maquillage.....	39
Indifférence.....	39
Mode.....	40
Reputation du gecko.....	40
Transparence.....	40
Vigne.....	41
Rosier.....	41

COURS DE MAGIE APPLIQUÉE..... 42

Les Formules du succès.....	42
Le monde des possibles.....	43
Concevoir un sort.....	43

CRÉDITS VO

Titre original : Street Wyrd
Rédaction : Kevin Czarnecki, Jason M. Hardy, Mason Hart, Francis Jose, Adam Large, Mak Meurer, Alexandra Pitchford, Grant Robinson, Scott Schletz, Niklas Stratmann, Russell Zimmerman
Édition : Aaron J. Webber, Jason M. Hardy
Illustration de couverture : Benjamin Giletti
Illustrations : Christopher Balaskas, Bruno Balixa, Brent Chumley, Tyler Clark, David Hueso, Victor Manuel Leza

Moreno, Marco Pennacchiotti, Júlio Cesar Oliveira Rocha, Rob Ruffolo, Andreas "AAS" Schroth, Takashi Tan, Peter Tikos
Design & maquette : "Masked" Matt Heerdt
Directeur artistique senior : Brent Evans
Directeur artistique : Ian King
Développeur de la gamme Shadowrun : Jason M. Hardy
Testeurs & Relecteurs : Chuck Burhanna, Jean-Marc Comeau, Aaron Dykstra, Bruce Ford, Mason Hart, J. Keith Henry, Hjal Nelson, Danny Oliver, Robert Volbrecht, Jeremy Weyand

VERSION FRANÇAISE

Directeur de la publication : David Burckle
Responsable de la gamme Shadowrun : Ghislain Bonnotte
Traduction : Marine Madani
Correction : Lise Guillotin, Sylvain Dabriou
Errata : Ghislain Bonnotte, Mathieu Thivin
Maquette : Romano Garnier
L'Équipe de Black Book Éditions : Jean-Cyril Amiot, Éric Bernard,

Ghislain Bonnotte, Anthony Bruno, Louise Chaliér, Julien Collas, Damien Coltice, Mathieu Disy, Jonathan Duvic, Nicolas Ferracci, Marie Ferreira, Romano Garnier, Laura Hoffmann, Justine Largy, Simon Labrousse, Frédéric Lipari, Sélène Meynier, Coline Mergen, Céline Munoz, Alexandre Nizoux, Ninon Oldman, Emmanuel Personne, Aurélie Pesséas, Thierry Pryzbyla, Marc Sautriot, Gabriela Tagle et Julija Valkuniene

© 2022 The Topps Company, Inc. All Rights Reserved. Shadowrun and Matrix are registered trademarks and/or trademarks of The Topps Company, Inc., in the United States and/or other countries. No part of this work may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, without the prior permission in writing of the Copyright Owner, nor be otherwise circulated in any form other than that in which it is published. Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Productions, LLC.

Édité par Black Book Éditions,
 50 rue Jean Zay, 69800 St Priest, FRANCE
 www.black-book-editions.fr
 Imprimé en Union Européenne.
 Dépôt légal : Mai 2022
 ISBN : 978-2-38227-035-2 / ISBN PDF : 978-2-38227-037-0



Sélectionnez un type de sort	44
Sélectionnez les composantes	44
Classifiez le sort	47
Touches finales	48
Exemples : sorts existants	48
Exemples : nouveaux sorts	49

L'ASSEMBLÉE DES ESPRITS 52

Les esprits	
et leur monde d'aujourd'hui	52
Catalogue d'esprits	53
Esprits des Plantes	53
Esprits Gardiens	53
Esprits Guides	53
Esprits Ouvriers	53
Esprits libres	54
Esprits alliés	57
Lien d'esprit	60
Entrave	61
Relations avec les esprits	61
Les esprits sous forme majeure	64
Pouvoirs des esprits	64
Bulle temporelle	64
Camouflage d'aura	64
Chape d'ombre	64
Communauté mentale	64
Divination	64
Domaine personnel	64
Drain d'énergie (Karma)	65
Échange de réceptacle	65
Essence cachée	65
Forme changeante	65
Forme réaliste	66
Garde magique	66
Habitation	66
Octroi	67
Portail astral	67
Possession	67
Projection astrale	68
Régénération	68
Richesse	68
Séisme	68
Silence supérieur	69
Tempête	69

PUISSANCE ET ÉLÉGANCE 70

Le Premier gros mensonge	71
Le Second gros mensonge	71
Les voies d'adeptes	
et leurs avantages	74
Talent inné	74
Concentration de pouvoir	74
Éclair de génie	74
La voie de la bête	74
La voie de l'artisan	74
La voie de l'artiste	74
La voie de l'athlète	74
La voie de l'invisible	74
La voie de l'orateur	74
La voie du grillé	74
La voie du guerrier	74
La voie du magicien	75
Nouveaux pouvoirs d'adeptes	75
Anti-magie	75

Assistance sorcière	75
Attribut mental amélioré	75
Augmentation d'attribut : mental	75
Berserk	75
Chute libre	76
Combat en aveugle	76
Contre-attaque	76
Contrôle morphologique	76
Danse des airs	76
Dégainement éclair	76
Doigts de fée	77
Élan	77
Empathie animale	77
Enveloppe protectrice	77
Esprit analytique	77
Focus vivant	77
Frappe à distance	77
Frappe/Arme/Missile élémentaire	78
Frappe névralgique	78
Frappe pénétrante	78
Frappe rapide	78
Froide détermination	78
Grand saut	79
Lancer puissant	79
Linguistique	79
Maîtrise corporelle	79
Maîtrise des projectiles	79
Manoeuvre	79
Mémoire tridimensionnelle	79
Parade de projectiles	80
Pas de côté	80
Performance captivante	80
Sens empathique	80
Soins empathiques	80
Soulagement de la douleur	81
Sprint	81
Substance	81
Voile	81
Voix de commandement	81
Volonté de fer	81
Métamagies des adeptes	82
Harmonie avec les animaux	82
Harmonie avec les objets	82
Infusion	82
Projection astrale	82
Trouver sa voie	83
Virtuose	83
Nouvel état	83
Paralysé	83

INSUFFLER LA MAGIE 84

L'importance de la Pilule magique	85
Les outils, les règles	
et les soupçons de pouvoir	85
Ordinaires	85
Éveillés	85
Déclencheurs	85
Aura spécifique	86
Commande	86
Contact	86
Délai	86
Lieu	86
Lumière	86
Matériau	86
Obscurité	87
Somatique	87
Verbal	87
Verbal différé	87

Nouvelles préparations	87
Anti-collations Stuffer Shack	88
Aura Obscura	88
Bague remodelante	88
Baguette magique ! ;	
Baguette magique tonitruante !	88
Bain d'acide	88
Bâton de feu	88
Bâton UV nettoyant	88
Bille MagiFlash ;	
Bille MagiFlash améliorée	89
Boisson énergétique	89
Bonne nuit les petits !	89
Bouclier instantané	89
Bouclier magique	90
Cauchemar en cuisine	90
Ce n'est pas de la paranoïa,	
si c'est réel	90
Clé d'information	90
Commutateur de lévitation	90
Décoration instantanée	90
Destructeur de souche	90
Détecteur de mensonges	91
Détective privé en planque	91
Dissolution à la demande	91
Distraction disco	91
Doigt de la mort	91
Dormeur de Louisville	91
Écouteurs à longue portée	91
Espianimal	92
Et un de moins	92
Faites pas attention	92
Fenêtre instantanée	92
Froid comme la glace	92
Gant de soufflet à distance	92
Instrument de torture	92
Jardin instantané	92
Jumeaux !	93
La Fenêtre magique	93
La Spécialité de Duvall	93
La Surprise de Satan	93
Le Barbecue	93
Le meilleur ami du médecin	93
Lentilles à longue portée	93
Le Rythme dans la peau	94
Le travail c'est la santé	94
Le Tuyau magique	94
ManaBenzoate	94
Manadyne modèles XX-10	94
Manadyne modèles XX-100	94
Maquillage instantané	94
Marchand de sable	95
Matériel d'escalade	95
Mur de sorcellerie	95
Mur instantané	95
Pain mana	95
Pastille d'oxygène	95
Patinoire instantanée	95
Pilule de confidentialité	96
Pilules stimulantes	96
Pique glacée	96
Pluie de grêlons	96
Poignée de main secrète	96
Porte-clés Bruce Lee	96
Prestidigitation à longue portée	96
Propriété privée, Animaux interdits	97
Quatre yeux voient mieux que deux	97
Ralentir la concurrence	97
Redonner le sourire à la foule	98

Refiler la patate chaude	98
Relooking instantané	98
Revitalisation instantanée	98
Roulage à plat ? Mon oeil ; Sur les jantes	98
Scanner de mojo	98
Shampooing pour carrosserie	99
Sortie de secours	99
Soulagement des tensions	99
Suis-je si doué ?	99
Super-adhésif	99
Super-engrais	99
Super-Epipen	99
Taser arcanique	100
Taser arcanique amélioré	100
Tisseur de rêves	100
Une aiguille dans une botte de foin	100
Une brèche dans leurs boucliers	100
Une porte ? Quelle porte ?	100
Verres de traduction	100

VOIR ET CROIRE 101

Croire, ou les traditions

fondées sur la foi	101
Panthéons antiques	102
Traditions égyptiennes	102
Traditions romaines/grecques	102
Traditions nordiques	102
Traditions abrahamiques	102
Traditions du Karma	104
Traditions des animistes	105
Traditions des esprits animaux	106
Traditions de Gaïa	107

Voir, ou les traditions

fondées sur la logique	108
Traditions scientifiques	109
Hermétisme classique	109
Magie du chaos	109
Magie noire	109
Kabbale séculière	109
Traditions folkloriques	109
Théurgie pratique	110
Tradition rom	110
Tradition du conteur	110

Nouveaux traits pour les Éveillés 110

Traits positifs	110
Entraînement à la résistance	
arcanique	110
Mage académique	110
Masque chamannique	110
Traits négatifs	111
Invocateur étroit d'esprit	111
Invocateur timide	111
Représentation 1 ou 2	111
Tradition de possession	111

LES ÉCHELONS DU POUVOIR 112

L'importance du paradigme	112
Être initié	113
La nature des avatars	114
Techniques métamagiques	114
Études astrales/métoplanaires	114
Camouflage étendu	114
Changement de paradigme	114
Divination	115
Forme astrale améliorée	116

Forme astrale renforcée	116
Psychométrie	116
Purification	117
Sensation	117
Conjuration appliquée	117
Adjuration	117
Canalisation	118
Canalisation d'esprits majeurs	119
Exorcisme	119
Magie apotropaïque	119
Absorption	119
Renvoi	120
Rupture	120
École d'enchantement	121
Création sécurisée d'artefacts	121
Thaumaturgie appliquée	121
Liaison sympathique	121
Rites avancés	122
Rituel efficace	122

CONCLAVES ET SABBATS 124

Créer un groupe	124
Esprits mentors	125
Initiation	126
Appeler son groupe à la rescousse	127
Préceptes	127
Groupes magiques	127
Aes Sidhe	128
Cercle des Docteurs Ours	128
Cercle druidique	129
Chevaucheurs d'esprits	130
Glitter Party People	130
Loge du Cheval pie	131
Mana	132
Moonlight Thorns	132
Ordo Maximus	133
Turgan Magnu	134
Groupes mineurs	135
Amazing Blasters	135
Autel des Vents du Sud	135
Benandanti XXV	135
Briseurs d'Os	135
Código	135
Confrérie des Ténèbres	135
Confrérie du Croissant de Fer	135
Conseil pour le Développement magique	135
Croisés Mystiques	135
Dead Warlocks	135
Éclaireurs	135
Enfants du dragon	136
Exarques orthodoxes	136
Filles de Yemaja	136
Fils du Tonnerre et de la Mer	136
Gladio	136
Grande Loge d'Oxford	136
Groupe des Investisseurs magiques	136
Illuminés de l'Aube nouvelle	136
Institut de Sorcellerie	136
Jamil Islamyah	136
Miroir fumant	136
Nouveau Parti ouvrier	136
Nouveaux Templiers	136
Ordre hermétique de l'Aurore aurique	136
Porte d'Ishtar	136
Rat Pack	137
Société du Phénix	137

Société Prestation pour le Conseil corporatif de Seattle	137
Soeurs d'Ariane	137
Technomages	137
Théurgistes de Westphalie	137
Treasure Hunters, Inc.	137
Unité de recherche 13 de MCT	137
Vigilant Iron Schooling House	137
Vigilia Evangelica	137

MYSTÈRE, TÉNÈBRES ET MINUIT 138

La Voie du Sang	138
De La Nature des outils	139
Le Pouvoir de vie et de mort	139
La Magie de vie a un coût	139
La Magie de mort	
n'est pas la magie de vie	140
Les Premiers Pas	141
Passer à l'acte	142
Conclusion	142
Vilaines bêtes	143
Qu'est-ce qui fait tout ce boucan ?	143
Écologie entomologique	144
L'Invitation	145
La Confrérie Universelle	146
L'Explosion	147
La Guerre des Ruches	148
Le Réseau de Détroit	149
Alpha, Beta, Évolution, Adaptation	149
Informations de jeu	150
Nouvelle métamagie : Sacrifice	150
Génération des points de magie du sang	150
Utiliser les points de magie du sang	151
Magie de vie	151
Magie de mort	152
Nouveau focus métamagique :	
Athamé	152
Esprits du sang	152
Invoker des esprits du sang	153
Invocation d'esprits du sang sous forme majeure	153
Sorts de magie du sang	154
Anticoagulant	154
Bordeaux bien frais	154
Coagulation	154
Poupée de sang	154
Sang brûlant	154
Toile de viscères	154
Évanescence	154
Tradition insecte	155
Habitation	155
Espèces	155
Communautaire	155
Solitaires	156
Types d'esprits	158
Pouvoirs complémentaires	160
Infestation	160
Frénésie reproductrice	160
Creux et Crêtes mana	160
Forte crête mana	160
Crête mana moyenne	160
Faible crête mana	160
Faible creux mana	160
Creux mana moyen	160
Fort creux mana	160
Vide mana	160



INTRODUCTION

Si la magie est utile, elle est surtout un phénomène naturel. Une chose que nous devrions exploiter, mais que nous devrions craindre. Une chose nécessaire à tout runner digne de ce nom, mais qui n'est rien comparé à une arme à feu fiable et un bon véhicule pour s'enfuir.

On pourra déclarer ce qu'on veut concernant la magie, il y aura toujours quelqu'un pour y croire. Mais est-ce que ce sera une vérité pour autant ? Peut-être, si suffisamment d'individus y croient assez fort. L'étude de la magie s'apparente beaucoup à l'étude de la physique : à un certain niveau, les choses sont régulières et prévisibles, mais si on commence à entrer dans les détails, on découvre qu'elles sont insaisissables, imprévisibles et irrégulières. La première étape quand on étudie la magie consiste à se constituer un corpus de connaissances ; la seconde à tenter de déterminer tous les domaines qu'on ne connaît pas et ne pourra peut-être jamais comprendre.

Voies Occultes vous aidera à développer votre propre sphère de connaissances, tout en levant légèrement le voile sur les mystères de notre monde. Il commence par La condition de la magie, qui se penche sur ce que les gens connaissent de la nature changeante de la magie, en particulier avec les étranges alcheras qui apparaissent partout dans le Sixième Monde. Compilation de sorts actualisée comprend nombre de nouveaux sorts que les magiciens pourront ajouter à leur arsenal, tandis que Cours de magie appliquée liste les composantes nécessaires à la réalisation de ces sorts et de ceux que vous inventerez. L'Assemblée des esprits est destiné aux invocateurs : il ajoute de nouveaux types d'esprits et de nouvelles techniques à utiliser pour s'assurer qu'ils répondent à vos ordres, ou pour s'occuper d'eux au cas où ils vous échapperaient. Les adeptes ne sont pas en reste, car Puissance et élégance leur offre de nouveaux pouvoirs et voies qui les aideront à se spécialiser dans un domaine précis. Insuffler la magie détaille les avancées étonnantes en matière d'alchimie, qui permettront aux shadowrunners d'utiliser des préparations de manière inédite, tandis que Voir et croire détaille les traditions et explique comment les Éveillés s'en servent pour mieux comprendre la magie. Vous trouverez ensuite des chapitres qui seront utiles aux Éveillés souhaitant aller plus loin dans leur maîtrise : Les Échelons du pouvoir vous offre des informations sur l'initiation, ainsi que de nouvelles métamagies, Conclaves et sabbats décrit certaines des sociétés magiques les plus influentes du Sixième Monde et Mystère, ténèbres et minuit explore certains des plus néfastes usages de la magie, en d'autres termes la magie du sang et les esprits insectes.

Ensemble, ces chapitres approfondiront vos connaissances de la magie et augmenteront vos possibilités d'en faire usage sur le terrain. Évidemment, vous ne pourrez pas tout connaître, personne ne le peut ; mais avec un peu de chance, vous en saurez plus que les autres. Utilisez cet avantage pour les battre, les embobiner, les charmer, bref, réussir à faire ce pour quoi on vous paie.



PERSPECTIVE

PAR KEVIN CZARNECKI

AVERTISSEMENT : CONTRAINTE PAR CONTRÔLE MENTAL

GOAT FOOT (CHAMAN)

Un job simple ?

Cela n'existe pas.

Mon expérience de la simplicité réside dans le nadir entre le doute et la foi. Deux concepts qui se juxtaposent, sans aucun doute. Presque incompatibles. Mais qu'est-ce que la foi si elle n'est pas mise à l'épreuve ? Elle se forge dans les flammes du doute, on la tempère, la martèle, l'affine et l'acère, afin qu'elle résiste à la brutalité avec grâce et allie la logique à la compassion.

Elle prend également la forme d'une pointe de mana dans mes mains, projetée grâce aux prières que je murmure, pour réduire ce qui était auparavant de la chair métahumaine en une masse chitineuse.

Je ne m'attarde pas assez longtemps pour voir ses effets, même si je pourrais le faire en un clin d'œil. La grâce d'Allah navigue à la vitesse de l'esprit et de la conscience ; avant même que je puisse récupérer à couvert, j'entends l'hymne de la victoire. La douleur comme succès. Cette idée me fait blêmir. Le Coran nous enseigne la paix avec nos confrères métahumains.

Mais ces choses ne sont plus métahumaines.

Je me sens étrangement semblable à mes coéquipiers. Il est vrai que je n'avais jamais travaillé avec Red ou EB auparavant, mais j'avais apprécié discuter avec eux sur Jackpoint et, dans ces circonstances, leurs capacités innées ne leur sont d'aucun secours. Les esprits entameront aussi bien leur chair que la mienne

et leurs blessures ne se refermeront pas plus vite. Je suis la première à prôner l'égalité, mais à ce moment-là, j'aurais préféré que leurs avantages inéquitables fassent pencher la balance en notre faveur. Hélas, Allah nous éprouve. Nous ne devons pas être en défaut en laissant ces créatures corrompre des âmes.

Derrière moi, EB hurle à la cible de baisser la tête et de la suivre. Je lève les yeux vers l'autre côté de l'endroit et vois Red qui nous couvre, ses mains tachées par l'ego de sa propre magie. De la lumière noire jaillit avidement de ses doigts. Je vois l'un de ses rayonnements danser le long du couloir putride et rendre secondaire la distance entre trois formes de chair et nous. Même leur vitesse démoniaque ne leur permet pas d'esquiver la magie ; alors son blasphème achève ce que ma foi a commencé. L'une d'elles laisse échapper un hurlement aigu en partie humain, sa bouche mandibulaire crachant une projection de salive venimeuse, tandis que les douze paires de pattes le long de ses flancs tentent de se raccrocher à quelque chose. L'esprit ne peut pas comprendre l'enveloppe charnelle qu'il habite ni la mort de celle-ci, il ne connaît que l'évanescence au moment où la manaspère hostile de ce monde l'achève aussi sûrement que le vide spatial nous tuerait.

Un de moins. Plus que deux. Ensuite viendra le chaman. Ça en fait encore une centaine qui vont se pointer.

CIBLE (ORDINAIRE)

Les cris nous suivent depuis la fosse. Je peux encore sentir le relent de levure qui émane de la substance gluante sur moi. Cette pétasse punk aux cheveux argentés et violets attrape ma main, mais elle est encore poisseuse à cause de cette saloperie gluante dont je suis recouverte et je suis prise de soubresauts, alors elle glisse hors de la sienne. Je me recroqueville sur le sol sans pouvoir arrêter de trembler.

Je n'ai jamais rien voulu de tout ça. C'est l'Enfer.

Je vois un autre monstre derrière nous. Pas comme les autres, les insectes. Des cornes dépassent d'un masque en tissu noir,



où brillent des yeux qu'on dirait humains. Mais ses jambes dépassent d'un large pantalon, telles des échasses. Couvertes d'une fourrure sombre et hirsute. Des petites bottines en caoutchouc à leur extrémité. Comme des sabots.

Elle fait un bond et un son résonne, comme dans les tridéos, mais bien plus fort. C'est tellement réel. Des feux d'artifice, comme ceux de la soirée que maman avait organisée sur le yacht, pour la fête nationale des UCAS, lorsqu'ils existaient encore et que les actions d'Ares valaient encore quelque chose. Quand tout avait encore un sens, quand nous n'étions pas encore aux portes de l'Enfer et quand mon plus gros problème, c'était que Dean Temple m'avait quittée juste avant le Bal d'Excalibur.

Je suis en sécurité, dans ce « quand ». Tout y est plus net, plus calme, je n'ai pas peur ; le bruit est si fort. Ils tirent. Les insectes ont-ils des armes à feu ? Comment des insectes peuvent-ils en utiliser ? Pourquoi les insectes en auraient-ils ?

Pourquoi n'en auraient-ils pas ? Ils peuvent tout faire.

À l'autre bout de la salle, le gothique en sweat mignon, avec des cheveux rouge cerise crie quelque chose, lève les mains puis avance dans le couloir, droit vers les feux d'artifice. Du métal tombe devant ses doigts, tandis que des cercles violets s'illuminent comme les images RA de Christy Harmon durant la fête célébrant son coming-out d'Éveillée. Mais je n'ai pas de RA. Je ne sens pas le goût des cupcakes. Pas de Brave but Lazy qui joue « Anyway, Sarah... » dans mes enceintes subdermiques. Tout est réel. C'est vraiment en train d'arriver. Non, c'est impossible.

Le gothique est projeté en arrière alors qu'un autre monstre percute sa vraie RA — non, sa magie, sa véritable magie, comme celle que Christy était censée apprendre avant... avant... Non, là. Là, il la brise et frappe le garçon. Le goth tombe en arrière, tandis qu'un millier de petits bras s'accrochent à son corps. » Il tente de maintenir la gueule de la créature loin de lui. Les pinces de l'insecte lui font saigner les doigts et il hurle, alors que de la salive lui coule dessus en grésillant.

Christy et moi étions aussi en train de crier juste avant que Down pour Stevie commence à jouer « Why'd It Have to Be This Way ? ». Ils venaient de terminer « The Water Is Your Sanctuary » quand mon regard croisa le sien, qu'elle croisa le mien et que je compris. Je compris qu'elle était la plus belle femme au monde et qu'elle pouvait probablement lire mes pensées et me forcer à la désirer, mais je m'en moquais. Elle se pencha vers moi et mon premier baiser fut meilleur que...

« Réveille-toi ! » la pétasse punk me bouscule et me revoici en Enfer.

EB (MAGE DU SANG ASATRU - LOKI)

Red est un crétin. Et maintenant, c'est à moi de sauver ce crétin. Encore.

La seule raison pour laquelle nous sommes là plutôt qu'à regarder Porky's Landing chez moi (quelle que soit l'issue, c'est désormais trop tard pour voir cet épisode), c'est parce qu'il refuse de crêcher chez moi ou que je lui file du fric. « J'dois gagner ma vie. J'veux pas être un parasite ». Assez drôle, d'un vampire à un autre vampire. Peu importe. Il veut être shadowrunner, très bien. Pourquoi n'aurait-on pas pu enlever un costard, voler je ne sais quelle connerie dans un labo ou autre chose du genre, comme la dernière fois ? Non. Maintenant, c'est trop tard, on est dans un trou paumé, au beau milieu d'une Zone-Z tout droit sortie d'un tournage de sim-série B d'horreur. Youpi. Personne n'a mentionné la pourriture. Personne n'a mentionné les insectes. Et personne n'a mentionné que la gamine disparaît était une sale gosse corpo prétentieuse. Génial !

Elle couine et gémit pour une raison que seul Loki doit connaître, alors qu'un monstre à l'apparence de mille-pattes est en train de prendre le dessus sur Red. Dans le couloir, Goat Foot mène son propre combat en chantant des versets du Coran (c'est en tout cas ce que m'indique mon flux RA) et moi je suis là, à hésiter entre rester avec cette héritière fortunée qui représente le loyer de Red et me précipiter pour sauver les miches de ce crétin.

La bonne chose à faire est toujours la plus difficile. Presque toujours. Il serait bien plus facile de la laisser dans une flaque de morve d'insecte, que de voir Red se faire dévorer.

Contrairement à Rick (oups, Red, seulement des noms de code, hein ?), je suis assez intelligente pour ne pas me frotter à des créatures comme les esprits insectes. Pas d'aussi près en tout cas. Je remue mes doigts au rythme des anciennes mélodies scandinaves et la magie vient à moi. Ce qui ne vient pas en revanche, c'est l'inspiration.

On a un problème, petite ?

« Ce n'est pas vraiment le moment, Seigneur. »

Seigneur ? Ce que tu es formelle. Allons. Nous avons tout le temps du monde.

Je vois le monde entier se figer autour de moi. C'est comme se lancer une super BTL et appuyer sur pause pour prendre le temps de se balader tranquillement. Je flâne, en profitant de la vue. Il n'y a rien de pressé. Nous avançons désormais à la vitesse des rêves et je n'en sortirai que quand mon saint patron en aura décidé.

Je peux voir le chapelet dessiné par les balles des Uzis, que l'insecte à l'autre bout du couloir manie dans chaque main. Celui-là ressemble énormément à un humain. Je ne parviens pas à voir à travers ses lunettes de soleil (Ares Mavericks, ça rigole pas), peut-être qu'il a des yeux d'insecte ou une sorte de carapace sous cette chemise hawaïenne (une fausse Zoé, ça craint). Peut-être qu'il n'y a aucun défaut et que cette chose possède l'esprit tout comme le corps de ce métahumain. Peut-être que cela m'importerait plus si j'étais une philosophe comme Goat, une martyre comme Red ou une stratège comme eux deux, mais je ne suis qu'une...

Une illusionniste. Ma fille adorée.

Il n'a pas tort. Il regarde également dans la mauvaise direction.

J'ai les yeux fixés sur l'insecte au-dessus de Red. Une saleté, dotée d'une carapace marron avec des reflets, comme de la lumière sur une bulle de savon. Un relent âcre de bile empestée comme une salle de concert ou la ruelle derrière un doc des rues ; et cela ne vient pas seulement de sa bouche, mais aussi de sa carapace. C'est drôle, je me souviens avoir entendu dire que les mille-pattes étaient toxiques au toucher. Sa salive coule sur le nouveau sweat que j'ai offert à Red, pour qu'il arrête de porter des manteaux à longueur de temps, et c'est en train de le bousiller complètement ; je suis furieuse. Je me souviens aussi de ce que Red me disait : puisque ces putains d'esprits sont de nature duale, les choses qui ne nous affectent pas en temps normal, comme le poison, fonctionnent de nouveau sur nous. Comme avant que notre transformation. Je sais déjà que les griffures et les sorts ne vont pas régénérer. Red est déjà dans le pétrin. Je dois prendre ça en compte.

Et tu prétendais ne pas être stratège ?

Goat Foot a eu la meilleure des idées : rester à couvert et lancer des éclairs mana le long du couloir. Je comprends pourquoi Red l'a faite venir, même si ça s'est fait à la dernière minute. C'est fou ce que ses yeux sont beaux. C'est à peu près tout ce que je peux voir de son visage. Je ne sais pas si c'est une technique de pro pour dissimuler son identité ou si c'est parce qu'elle est musulmane. Je ne saurais dire, je ne sais pas grand-chose à son sujet. À l'exception du fait qu'elle est une mage satyre plutôt proactive, dès lors qu'on touche à la politique et la philosophie. Ce qui est assez cool. Ce qui l'est plus encore, c'est qu'elle met le flux de mana du lieu sens dessus dessous. Les insectes aiment leur foyer et au vu du nid situé au sous-sol, ils sont friands de cet endroit. Quel que soit son truc, elle fait le ménage à chaque éclair.

C'est la foi, petite. Pourquoi est-ce que la tienne ne brille pas autant pour moi ?

« Parce que j'aime faire attendre les hommes. Et que je sais tout particulièrement m'y prendre dans le domaine avec toi. »

Tu ne penses quand même pas être la dominante dans cette relation, rassure-moi ?

Quelque chose de bien pire que les insectes arrive par le couloir. Il s'insinue dans l'astral telle une fréquence déformée ; siroter un Flipside Tripper dans les années 60 procurait le même ressenti. C'est malsain, lointain, on dirait que son humanité n'est plus qu'un lointain souvenir. Je frissonne en sentant des millions

de pattes approcher et je sais que ce n'est qu'un avant-goût de ce qui nous attend : le chaman arrive, nous n'avons plus le temps.

Non, tu n'en as plus. Ma patience arrive à ses limites.

Il me reste quelques secondes mais sans contexte, qu'est-ce que cela peut bien vouloir dire ?

Aucune idée ? Vraiment ?

Je me tourne vers Loki pour la première fois depuis que le temps s'est arrêté et souris.

« J'adore l'ironie ».

CIBLE

La pétasse punk siffle et glousse comme une sorcière, ses doigts remuent et ses ongles bleus se muent en griffes. Le monstre attaquant le gothique roule de côté en gesticulant frénétiquement, comme si quelque chose le recouvrait, comme si elle lui avait renversé un truc dessus...

Christy me plaque contre le carrelage et mon premier baiser devient ma première fois. Je n'avais pas prévu ça. Je l'avais toujours trouvée cool, mais je ne la pensais pas comme ça. J'aime les gars et les filles high-tech, extravertis et athlétiques. Christy avait toujours été mince et timide ; sans compter qu'elle était ma meilleure amie depuis la nuit des temps et que c'était presque gênant, comme embrasser sa sœur, mais maintenant que nous y étions, c'était gênant mais aussi bon, c'était bien, j'étais sienne et j'adorais ça et...

La chose au sol gémit et le gothique réussit à se dégager d'un coup de pied, pour s'en éloigner en rampant. Il saigne, a de multiples brûlures, ses dents sont longues et ses yeux sont rouges. Comme sur les posters de Midnight Son, comme dans les sim-films de Darien Cross, comme...

« JetBlack est encore le meilleur artiste du siècle ! » Je pense que JJ n'aime la musique classique que pour faire le prétentieux, mais je m'en fous un peu. À ce moment-là, je suis simplement heureuse d'être distraite. Je ne veux pas penser à ce que Christy a fait à mon esprit, ce qu'elle m'a forcée à accepter. Elle était entrée dans ma tête et je ne m'en étais même pas rendue compte. Ce qui me dérangeait me semblait plus naturel. Je ne pouvais pas en parler à maman. Elle m'aurait forcée à voir un psy, à en parler encore et encore... ce n'était pas ma faute. C'était celle de la magie. Christy s'était Éveillée et m'avait transformée en jouet, en dépit de notre vie entière d'amitié.

« Je veux dire... Quand t'y penses : on approche du vingt-deuxième siècle. Nous serons vivantes pour le voir. Depuis tout ce temps, à part Maria Mercurial, qui est capable de se taper un bœuf comme lui ? Ce mec est mort et il vend toujours des disques ! »

Mon regard se détacha de lui et se posa sur le poster accroché au mur de sa chambre. « Je pensais que JetBlack était "vivant" ». Je pouvais entendre les trémolos de ma propre voix. Je ne pense pas qu'il ait remarqué. J'aimais sa manière de ne pas remarquer les choses. Ça devait être bien. J'aurais donné n'importe quoi pour ne pas les voir non plus.

« Pffff. Arrête. S'il l'était, un artiste comme ça ne pourrait pas arrêter les concerts et personne n'a une voix comme la sienne. Cette histoire de vampire, c'est des conneries. Genre, ce qui se rapproche le plus d'un artiste infecté, c'est Pariah Soul et c'est juste une goule. Et tu vois, c'est dégueu. Un bon son, mais quand même... »

Le calme. Un instant de silence. Une seconde solitaire sans les feux d'artifice, les cris, les rugissements et l'odeur. Et puis de nouveau le chaos. Je porte mes mains à mes oreilles et mes doigts tirent mes cheveux. Tout ce que je veux, c'est mourir. Je m'en moque. Je veux juste en finir.

RED (MAGE NOIR)

Pour une fois, je m'autorise le luxe d'éviter les reproches. Mon bouclier a beaucoup souffert, cette forme de chair était rapide et puissante. J'ai fait de mon mieux et je peux en être fier. Ça n'atténue pas la douleur, mais ça soulage mon ego.

Ah, les joies d'être un Mage noir, ou quand l'estime de soi passe, d'une certaine façon, avant le venin d'Éveillée qui coule sur votre visage.

Goat Foot chante, sa voix de plus en plus puissante. J'ai toujours su qu'elle était mage, mais je n'avais jamais eu la chance

de la voir faire de mes propres yeux et c'est de toute beauté. Je grimace en entendant la foi emplir ses moindres syllabes, mais je préfère encore me cogner un dieu ambigu et désapprobateur plutôt que l'aberration bien réelle qui veut ma peau et mon âme. Alors que l'insecte commence à arracher ses frusques et à gesticuler par terre, comme pour étouffer des flammes. Je tente de comprendre ce que EB lui a lancé, mais attrape ma main pour me jeter à couvert. Elle sourit, alors la réponse devient rapidement évidente : elle a lancé à cette forme de chair l'illusion que plusieurs insectes grouillaient sur elle. Je lève les yeux vers elle et m'affale contre le mur, en laissant Goat Foot nous couvrir pendant quelques instants, tout en zozotant à cause de mes crocs :

« C'était... méta. »

Elle me fait l'un de ces larges sourires dont elle a le secret, découvrant ses dents alors qu'elle enfonce un ongle dans son avant-bras dénudé. « Si tu trouves ça cliché, alors tu vas adorer. » Mes yeux s'écarrissent en reconnaissant ses mouvements, les chants nordiques Asatru et la façon dont son sang jaillit et répond à sa volonté tandis qu'elle puise dans le pouvoir du sacrifice.

« EB, non ! Tu avais dit... »

« Je contrôle la situation, Rick. Détends-toi du string. » Elle frissonne sous les effets combinés de la douleur et du plaisir, du don de soi, ainsi que de la sensation enivrante du pouvoir dérobé et un éclat écarlate s'entremêle à son aura sombre et infectée comme l'huile dans l'eau. Alors qu'elle rouvre les yeux, ils brillent d'une lueur rouge, elle est comme plongée dans l'extase de la rage ou de l'appétit vampirique et souffle sur mon visage le mana qu'elle a récupéré de l'âme dérobée.

Je sens immédiatement ma chair se refermer à nouveau. On a rarement besoin de la magie quand la régénération est aussi accessible, mais oh, quel soulagement de ne plus sentir la souillure et les blessures que cette forme de chair m'avait laissées ! J'observe les gouttes de sang éclatantes couler le long du bras d'EB, vidé et noirci, avant de la sermonner.

« Tu avais dit que tu ne puiserais plus dans la magie du sang. »

« Et tu n'avais pas mentionné le fait qu'on devrait récupérer une sale mioche corpo ingrate dans un nid d'insectes. On dirait qu'on a tous des problèmes de communication, aujourd'hui. »

Le boucan provoqué par la forme de chair m'indique qu'il se remet de l'illusion d'EB. Pas étonnant, ce sacrifice a sûrement perturbé sa concentration. J'invoque mon propre blasphème en latin et conjure une lame de lumière noire. L'idée de dompter le rayonnement ultraviolet m'enhardit et d'un geste de mon bras, le trait flamboyant d'énergie violette sectionne net le semblant de tête du mille-pattes.

Goat Foot n'a pas reculé d'un centimètre. Elle a suivi nos actions sans jamais s'arrêter de chanter, accumulant du pouvoir contre le dernier de nos adversaires immédiats. Il est bon de savoir qu'elle a confiance dans nos capacités à faire notre job, afin qu'elle puisse faire le sien. Néanmoins, la fille qu'on doit sauver n'a pas l'air en forme, elle. Mais qui pourrait lui en vouloir ? Ce n'est pas tous les jours qu'on se retrouve dans un œuf d'insecte et que quelqu'un nous en fait sortir brutalement juste avant qu'il dévore notre âme.

« Hannibelle, combien de temps pour nous extraire ? »

Sa voix crachote, les communications passent très mal dans cette Zone-Z.

« Sable sera là dans moins de cinq minutes. Vous feriez mieux d'être dehors à ce moment-là, sinon il pourrait décider de ne pas attendre. »

Je jette un coup d'œil de l'autre côté de la pièce, à l'opposé de l'insecte restant, là où les murs extérieurs s'arrêtent sur une bâche transparente : une chute de dix étages.

CIBLE

La voix de la femme chèvre résonne comme dans un amphithéâtre. Elle effectue un geste vertical de la main, l'insecte est littéralement écrabouillé. Le bruit s'arrête. Il n'y a ni scintillement, ni lumière, ni les effets spéciaux de Suki Redflower, seulement du vert et du gris étalés sur le sol et les murs du couloir. Encore de la magie. Putain que c'est dégoûtant, ça sent comme la levure et...

Je n'arrive pas à reconnaître cette odeur et soudainement, la porte de ma chambre s'ouvre. Ce n'est pas maman, elle a quitté la ville pour assister à je ne sais quel colloque, et les drones de ménage savent qu'il ne faut pas interrompre mon cycle de sommeil. Il y a tout juste assez de lumière pour que je puisse distinguer sa silhouette, mais j'aurais reconnu Christy n'importe où.

« Qu'est-ce que... »

« Chuut... » Quelque chose m'envahit et m'empêche d'utiliser ma voix. Comme si elle avait appuyé sur le bouton « muet ». Rien de ce que je fais ne produit le moindre bruit. Ni le bruissement des draps ou le fracas de ma lampe tombant au sol, ni mes coups contre le mur ou mes cris, alors que les cauchemars prennent forme autour de moi et m'emportent vers l'obscurité, sur leurs épaules monstrueuses et pointues. Je ne peux produire le moindre son et tout ce que j'entends est le bruissement émis par les frottements de la carapace de ce cauchemar, tandis qu'il avance, son souffle rauque et les doux murmures de Christy. Je ne parviens pas à me détourner de ses yeux ambrés, la seule lumière dans les ténèbres, et ils oscillent, encore et encore. Nous serons ensemble. Nous serons ensemble. Nous serons ensemble pour toujours. C'est de la magie, de la magie qui vient de très loin et nous pouvons désormais être ensemble pour toujours.

Je hais la magie. Elle me force à aimer Christy, même si c'est la pire personne que j'ai connue. Elle me force à l'aimer alors que je la déteste. Elle me force à l'aimer alors que je veux juste mourir pour en finir.

« Lauren... »

Mes yeux s'ouvrent soudainement. Je me relève. Je cours. Je cours précisément là où je ne veux pas aller, en direction de la voix de celle en qui j'avais plus confiance que quiconque. Je sanglote et je tente de me débattre, mais tout ce que veut mon corps, c'est la prendre dans mes bras et faire tout ce qu'elle me demande.

L'impact fait craquer quelque chose sur mon visage, j'ai l'impression que la pétasse punk a brisé mon altération dermique d'anniversaire. Merde ! Je veux hurler, mais je sens le gothique me soulever comme si je ne pesais rien et s'éloigner en courant de... il est en train de me sauver ! Il m'éloigne d'elle !

« Putain », crie-t-il, « Elle plane complètement ! »

La femme chèvre bondit à côté de lui sur ses jambes particulières. « quoi ? ! »

« Saute, c'est tout ! »

Il y a une déflagration, une déchirure et nous tombons... avant de flotter. Le gothique chante et nous flottons comme des plumes. La femme chèvre fait de même, mais en utilisant d'autres mots. Au-dessus de nous, je vois la pétasse punk faire un doigt d'honneur des deux mains avant de tomber en arrière depuis la fenêtre qui nous surplombe, puis se transformer en brume nous traversant, aussi froide qu'un hiver à Seattle.

C'est à ce moment-là que je prends conscience que s'ils utilisent la magie, ils sont comme Christy.

Je commence à crier. Et je ne peux pas m'arrêter.

CHRISTY (CHAMAN INSECTE)

Je regarde en bas depuis le dixième étage, mais il est trop tard. Ils ont Lauren. Deux personnes atterrissent avec elle et la poussent dans une berline, tandis que la troisième reprend forme et continue à m'adresser des doigts d'honneur depuis le toit ouvrant. Je pourrais inspirer la haine à ma ruche et la diriger contre elle, mais elle nous est inconnu, elle disparaîtrait donc dès qu'elle recevrait sa paye.

Je m'étais montrée patiente. J'avais le temps.

Je me détourne du morceau de plastique déchiré, ressentant la mélodie de l'essaim dans ma tête et dans mon cœur. Je ne suis plus seule maintenant. Ma Reine m'offre du confort et une communauté, de la chaleur ; c'est parfait. Il ne manque plus que Lauren. Mon amour est incomplet, il ne manque plus qu'elle, mais j'en ai reçu suffisamment d'elle pour pouvoir la retrouver n'importe où. L'unique brèche dans mon cœur se refermera lorsque Lauren sera ma Reine, ainsi que je l'ai toujours rêvé.

Je suis la fille la plus chanceuse au monde.



LA CONDITION DE LA MAGIE

PUBLIÉ PAR : IRE

Ras le bol. Je n'ai pas pour habitude de me plier à la loi du nombre et les conneries corporatistes dont on bourre le crâne de la jeunesse qui pratique la magie. La magie, c'est le pouvoir, c'est aussi simple que ça. Tout le monde veut contrôler le pouvoir. Les mages des rues, les mages corpo, les wizkids, les wizgangers et tout ce qui parvient un tant soit peu à balancer un sort. Ils veulent tous se tailler la part du lion.

Le truc avec la magie, c'est qu'on ne la contrôle pas d'une seule et unique manière. Les corpos nous ont vendu la théorie magique unifiée (TMU) pour créer leur propre légion de mages-esclaves corporatistes, mais tout ça c'est de la merde. Je ne dis pas qu'elle ne fonctionne pas, mais elle crée un système que les corpos se préparent déjà à contrer, histoire de conserver leur avantage. Cet avantage, c'est ce qui déchire les rues et maintient la classe aisée au sommet.

C'est pourquoi les rues doivent se focaliser sur leur indépendance. Apprenez la magie à votre façon. Sentez le pouvoir couler dans vos veines. Vous devez laisser le mana s'écouler comme un ruisseau, être modelé comme l'argile et prendre forme dans votre esprit, danser pour nourrir le chaos ou bien faire tout ce qui pliera la magie à votre volonté.

J'ai écrit ces lignes tard le soir pour me défouler. Je venais de perdre un bon ami à moi, qui suivait la voie de la

TMU et s'était retrouvé sur un site possédant une sécurité arcanique qui le contraignait à chaque fois.

J'ai visité cet endroit. Il n'a pas eu d'impact sur ma magie. Moi, je me suis éloigné de la TMU et je me fiche des limites et des contraintes imposées par la magie corporatiste. J'ai tenté pendant des années de convaincre mon ami d'élargir sa vision. J'avais fait des études préliminaires à une époque où la TMU n'existait pas encore, et quand les premières théories ont été élaborées et promulguées à travers le monde entier par les établissements d'enseignement, je suis resté vigilant. Je sais comment ça fonctionne et je vois la simplicité de la chose dans toute sa beauté, mais le manque de créativité fait stagner la magie. Il a restreint mon ami.

Repose en paix, mon vieil ami.

Si je vous raconte cette histoire ici, c'est parce qu'on m'a demandé de faire un état des lieux de la magie et de la manière dont elle évolue. Le changement est une bonne chose si on s'en réfère à certains événements et effets constatés sous le règne de la TMU. Je ne peux pas la condamner sans autre forme de procès, étant donné que j'ai largement dépassé la phase recherches-et-débats de ma carrière magique, mais je peux tout de même évoquer l'ensemble des événements, afin de vous donner les meilleures clés pour mieux comprendre la magie.

➤ Je pense clairement que la magie est similaire à notre façon de marcher : chacun d'entre nous a la sienne propre, nous ne nous

faisons aucune réflexion scientifique quant à la manière dont nous le faisons et nous nous concentrons principalement sur ce qui fonctionne. Il suffit de suivre les principes qui fonctionnent.

- Winterhawk
- Ne serait-ce pas le moment où Many-Names nous sort une phrase cryptique comme quoi la nature de la magie serait difficile à saisir pleinement ?
- Haze
- La magie s'en est chargée à ma place.
- Many-Names

LES PRINCIPES DE L'EFFONDREMENT

Je me souviens lorsque, dans ma jeunesse, la magie a fait sa réapparition sur Terre. Tout le monde s'est démené pour renouer avec les vieilles traditions, ce qui a permis de s'en servir pour canaliser et façonner le mana. C'était tout nouveau et vraiment passionnant. Il y avait de multiples manières d'apprendre à contrôler et à perfectionner son talent, à cette époque-là. Au fil du temps, nous avons vu différents écoles et courants de pensée se forger, généralement autour d'une ancienne religion, mais certains ont suivi des groupes néo-arcanistes uniquement pour les enseignements qu'ils prodiguaient.

Puis Schwarzkopf a incorporé la TMU à ce mélange, en expliquant concrètement à tous ces groupes qu'ils faisaient la même chose de différentes manières. Apparemment, son idée n'était pas d'homogénéiser ces différentes écoles, mais plutôt de leur faire prendre conscience que tous les arcanistes faisaient la même chose. Les mégacorporations se sont jetées sur son travail et l'ont transformé en philosophie d'entraînement basée majoritairement sur des théories hermétiques. Les efforts magiques fournis durant ces entraînements ont créé une onde étrange dans le royaume de la magie, dont l'impact le plus évident se vit sur l'aspect des esprits et les invocations. Malgré la valeur qu'ils représentaient aux yeux des drones corporatistes, les élémentaires provenant des anciennes traditions hermétiques ont disparu et engendré l'apparition d'êtres qui étaient moins un concept issu de l'esprit de l'invocateur, qu'un fragment d'un plan externe. Les chamans ont rencontré un changement similaire : les esprits qu'ils invoquaient autrefois revenaient avec un caractère quelque peu différent.

À l'heure actuelle, c'est ainsi que nous voyons la magie et cela nous a menés à la stagnation. Nous nous complaisons dans cette bouillie de magie insipide et universelle.

Défier les grands dragons de ce monde n'est pas une bonne idée. Certains s'y sont essayés et ont cru avoir remporté un semblant de victoire, mais les dragons jouent sur le long terme. Et tandis qu'à travers le monde les salles de réunion résonnent des débats quant à la manière de déjouer leurs plans du moment, ils s'apprentent à faire main basse sur tout ce pour quoi nous nous sommes battus, dans le siècle qui suivra notre disparition. L'histoire et les légendes montrent les dragons comme des faiseurs de rois, qui agissent dans l'ombre et ne révèlent le monstre cracheur de feu qui est en eux que lorsque les choses auxquelles ils tiennent sont menacées.

Nous menaçons actuellement les efforts d'un Grand Dragon. Personnellement, je n'ai aucun problème à aborder le problème que cause ce dernier, car j'ai rencontré

Schwarzkopf et durant toutes nos interactions, je n'ai senti aucune animosité, même au cours de nos débats les plus intenses. Pour tout vous dire, nous avons même discuté de la TMU comme nécessité à l'époque où elle a été instaurée et du besoin de réduire son influence, afin de réduire la rigidité et l'asphyxie dont souffre la magie sous le contrôle des corporations. Bien qu'à une époque l'enseignement uniforme et l'accessibilité aient permis de former un grand nombre de pratiquants de ces arts, ces philosophies ont, au fil du temps, fait grossir leurs rangs au détriment d'une créativité et d'originalité. La magie a perdu une grande partie de son éclat et de sa part de mystères, sources de stimulation qui poussent ses pratiquants à faire de grandes découvertes.

Alors, dans quelle direction allons-nous ?

Nous régressons, diraient certains, mais moi je pense que nous progressons avec de meilleurs outils. À la manière des explorateurs d'autrefois, durant notre parcours, nous avons acquis de meilleures compétences et accru notre maîtrise. Nous avons développé nos connaissances et il est temps maintenant de laisser libre cours à notre sensibilité. Cette tendance montre d'ailleurs un certain engouement et bénéficie de soutien. Bien que Schwarzkopf n'ait pas le souhait de se lancer à corps perdu dans cette direction, il ne nous en empêchera pas non plus. À vrai dire, suite à nos échanges, il m'a invité à m'entretenir avec deux autres dragons, afin d'obtenir ledit soutien : le Dragon Marin et Hestaby.

Je ne sais pas si cela est dû à mon charme ou que je me suis montré pugnace au bon moment, mais j'ai réussi à décrocher une rencontre avec les deux. Ils m'ont décrit des visions assez similaires quant aux avancées arcaniques des années à venir, bien que leurs philosophies et leur façon de considérer la métahumanité aient en général été radicalement différentes.

- Souviens-toi bien que lorsqu'un dragon s'adresse à toi, ce n'est pas un service qu'il te rend. C'est parce qu'il y a un intérêt.
- Kay St. Irregular

Sans surprise, le Dragon Marin m'a répondu en faisant une analogie avec l'eau. Elle m'a expliqué que l'enseignement magique s'apparentait à un réseau fluvial. Il se compose de nombreux affluents, ramifications et méandres qui peuvent paraître paisibles tout en s'avérant puissants. Certaines parties peuvent être lentes, d'autres rapides, certaines superficielles, ou encore profondes ; elles peuvent former des cascades, des lacs en croissant ou tout simplement montrer un haut niveau de variations. Elle a comparé la TMU à une rivière qui aurait perdu cette variété et qui s'écoulerait en ligne droite. Cette dernière demeure une force qu'il ne faut pas sous-estimer, comme beaucoup l'ont appris à leurs dépens au fil des âges, lorsqu'un barrage se rompt. Le Dragon Marin considère que nous devons commencer à reconstruire l'écosystème, en créant des confluents contournant le barrage, afin de diversifier les enseignements et la compréhension de la magie. L'inconvénient de cette démarche, c'est qu'elle est lente et nécessite que de nombreux pratiquants souhaitent et agissent en faveur de ces changements. Le Dragon Marin a la patience de ses pairs, mais elle sait également qu'imposer des changements brutaux par la violence générera une période d'agitation qui ne se soldera que par une nouvelle stagnation.

Quant à Hestaby, disons que notre conversation a été vraiment, vraiment très longue. Elle semblait lasse et perdue dans ses pensées suite à son exil. Je suis presque



certain qu'elle avait terriblement besoin de parler à quelqu'un d'extérieur à son entourage plutôt étendu, mais je ne vais pas me mettre à psychanalyser un dragon. Je me suis assis avec elle pour discuter et après plusieurs sorts et doses de long cours, nous avons mis fin à notre conversation et j'ai perdu connaissance pendant un jour. Mon réveil m'a semblé plutôt surréaliste, car lorsque j'ai ouvert les yeux, elle avait déjà quitté notre lieu de rendez-vous avec son escorte. Son point de vue pourrait se résumer ainsi : du fait de sa dépendance scolaire à la TMU, la magie est enfermée dans un carcan empêchant le développement et la découverte de nouvelles techniques. Alors qu'au contraire, elle repose sur la créativité et l'expression personnelle, sur notre croyance dans le monde qui nous entoure, à la fois visible et invisible. La condition actuelle étouffera la magie et confiner la magie constitue le plus grand danger pour notre monde, nous prévient-elle.

Je ne lui ai pas demandé pourquoi. Je connaissais déjà la réponse, comme presque tous ceux qui sont en train de me lire. J'aborderai ce point plus en détail dans ce document, lorsque j'expliquerai à quels problèmes magiques nous avons été et sommes aujourd'hui confrontés.

LA NOUVELLE PHILOSOPHIE

Ouvrir son esprit et son cœur. La créativité nourrit la magie. Il faut retourner à ces jours anciens, où l'originalité était de mise. Où la magie était authentique, contrôlée par le pouvoir d'un individu et non par les masses.

Nous savons tous que la magie fonctionne. Les nouvelles philosophies qui naissent dans les rues et dans certaines des institutions arcaniques les plus éclairées reposent sur l'individualité. Elles promeuvent la création de styles qui ne sont pas homogénéisés par la TMU, mais qui proviennent plutôt d'une simple idée : si vous êtes né avec le Don, ce Don est vôtre.

- > Amen
- > Haze
- > Souviens-toi, si Haze est de ton côté, il vaut mieux revoir ta position. Il n'a pas toujours tort, mais le pourcentage global de réussite n'est pas bien haut.
- > Lyran

Cette philosophie a non seulement porté ses fruits parmi ceux qui se sentaient entravés ou stupides, car ils n'arrivaient pas à manipuler le mana selon les enseignements de la TMU, mais elle a aussi permis à d'autres spiritualistes renommés d'élargir leurs compétences au-delà des frontières que la TMU a établies, même s'ils faisaient appel à leurs anciennes coutumes.

Ce changement de mentalité altère visiblement « l'arôme » du mana et permet de le modeler plus aisément hors des contraintes des précédentes études. Tout ce dont je suis témoin m'amène à penser que nous entrons dans une nouvelle renaissance arcanique. Mais à quoi ressemble donc cette nouvelle ère ?

L'un des meilleurs exemples qui me vient à l'esprit est celui de la découverte récente des techniques qui augmentent la puissance des préparations alchimiques, pour permettre aux ordinaires de les utiliser. Ce domaine a stagné pendant des siècles avant de récemment connaître un essor. Le marché voit exploser la vente d'équipements « magiques » qui peuvent placer un sort entre les mains de quelqu'un

n'ayant pas une once de talent arcanique en lui. Le « comment » est encore enveloppé de mystère, les secrets derrière ces formules étant enfouis dans les bases de données des mégacorporations, mais on trouve ces créations dans les rues, bien qu'elles soient coûteuses et en quantité limitées.

- Ces deux derniers éléments donnent sujet à réflexion à un grand nombre de runners. Bien sûr, qui n'aimerait pas pouvoir lancer un sort de boule de feu et tirer avec sa mitrailleuse en même temps ? Mais dépenser de l'argent pour un sort à usage unique, difficile à trouver et qui pourrait devenir inactif avant qu'on ait le temps de l'utiliser rend beaucoup de gens sceptiques.
- Jimmy No
- Et souvenez-vous de la première loi dans les Ombres : tout ce que nous avons, ils l'ont aussi. Et ils savent s'en servir. Les protocoles de sécurité des corpos sont mis à jour pour permettre une utilisation plus large des préparations, comme les drainer, utiliser plus de contresorts et bien sûr, disposer de leurs propres créations.
- Lyan

Une étude récente a également prouvé que le nombre de nouveaux sorts conçus, comparé à celui des faux départs et des échecs, a aussi augmenté. On se démène encore pour parvenir à fusionner mana et technologie, mais la créativité et les divers courants de pensée permettent plus de métissage que dans le passé.

Le dernier changement que je mentionnerai ici, bien qu'il y en ait des dizaines de plus, est la révolution spirituelle. Les traditionalistes ont longtemps fait appel à des formes d'esprits ne répondant qu'à certains invocateurs, selon leur domaine d'étude, leur style magique ou leur tradition. C'était une limite intéressante, puisque cela ne restreignait jamais leur habilité à les bannir, car à la base, ce n'est qu'une invocation inverse. Mais cela fait partie de la philosophie en laquelle je croyais et de la raison pour laquelle j'ai tenté pendant longtemps d'élaborer des formules et des techniques d'invocation pour une variété d'esprits plus étendue que la normale. Au cœur de cette nouvelle philosophie (que j'encourage vivement), invoquer un esprit pour obtenir son aide, ses conseils ou je-ne-sais-quoi n'est pas limité et n'importe quelle forme d'esprit peut être appelée par un pratiquant éclairé.

Les arcanistes ne sont pas très nombreux et la grande majorité de cette communauté sont encore des fervents partisans de la TMU, mais plus les Éveillés adopteront cette philosophie d'ouverture d'esprit, plus celle-ci s'affirmera. Cette évolution ne va pas se faire du jour au lendemain, mais cela va progresser petit à petit. Et selon les dires de certains vieux lézards, elle pourrait nous être nécessaire plus tôt que nous le pensons.

Puisque nous en parlons ici, je manquerais à mon devoir si je ne mentionnais pas les dangers des abus liés à ce changement philosophique. Les corpos ont déjà commencé à vendre l'alchimie aux personnes ordinaires, mais que se passerait-il si elles continuaient à avoir le monopole sur le marché et à produire en masse chaque innovation magique qui se présente ? Je n'ai pas la réponse à cette question, mais je sais que ça a tendance à mal tourner. De la même manière, les fous représentent un danger. Dans un système alimenté par la créativité et l'énergie mentale, un fou pourrait constituer une menace potentielle d'ordre thermonucléaire. En guise d'exemple, je mentionnerai le cas d'Abigail Strumly. Cette jeune demoiselle menait une

vie misérable dans un orphelinat peu recommandable à Mumbai. Après qu'un incendie a ravagé le bâtiment, elle a fui vers un petit village, à environ cinquante kilomètres au sud-ouest de la ville. Le village s'était rapidement transformé en un royaume fantastique prenant pour modèle la série tridéo *The Highest Rest*, d'Ashram Billoughby. Tout cela a été créé par le talent magique d'Abigail, grâce à une série d'effets assez puissants pour forcer neuf cents habitants à jouer un rôle au sein de son sanctuaire mental. Tout s'est produit par la seule force de la volonté et de la conviction, car Mlle Strumly n'avait que neuf ans et n'avait suivi d'entraînement magique d'aucune sorte. Qu'aurait-elle fait de ces aptitudes instinctives si elles n'avaient pas été canalisées de cette manière ? Si c'est un sujet qui ne vous inquiète pas, c'est que vous n'êtes pas assez attentifs.

CHAOS MAGIQUE

Nous avons connu beaucoup d'incursions magiques dans notre plan d'existence depuis son retour au début du siècle. Nous avons des esprits insectes, des shedims, des esprits de l'ombre, des chevauchements métaplanaires, des alcheras, des tempêtes mana et un millier d'autres événements de moins grande envergure qui n'ont peut-être pas une portée mondiale, mais aggravent la nature dangereuse des phénomènes magiques. Même si je parle de la plupart de ces choses au passé, beaucoup représentent encore un danger pour nous aujourd'hui et jouent un rôle dans la condition de la magie des années 2080.

Les invae (esprits insectes) ont causé la destruction de certaines des villes les plus dynamiques d'Amérique du Nord et ont infesté d'autres lieux et institutions partout dans le monde. Ils ont récemment semé davantage de chaos à Chicago et se sont déchaînés au cours du black-out de Détroit. Dans le monde entier, les ruches semblent bourdonner d'activité suite aux récents événements en Amérique du Nord. Plusieurs d'entre elles ont été découvertes en Europe et au Moyen-Orient et le développement des subarcologies à Pretoria a mis au jour un certain nombre de ruches souterraines, dans des puits de mine abandonnés. Le plus gros problème que cela me pose, c'est le fait qu'après plus de trente ans de vie commune, nous en sachions toujours aussi peu à leur sujet. Peut-être que suite aux récents événements à Chicago, une race de créatures reptiliennes extrêmement ancienne et intelligente se décidera à nous prêter main forte.

À l'heure actuelle, les invae sont de plus en plus actifs partout dans le monde. Je pensais autrefois que nous avions une meilleure maîtrise d'eux grâce à Ares, qui menait la charge pour trouver des moyens de combattre leur propagation, mais au vu des événements récents, il se pourrait que la mégacorporation n'ait pas été aussi efficace que prévu. Les Ombres doivent continuer ce que nous avons fait dans les années 50. Lorsque les Ombres ont découvert la vérité sur la Confrérie Universelle, ce ne sont pas les corpos qui se sont dressés contre elle. C'est nous. Nous n'avons eu de cesse de révéler leur existence (pour le meilleur et pour le pire). Les Ombres se sont battues jusqu'à ce que Chicago explose et que ces choses soient apparemment retournées en rampant jusque dans leurs ruches ; on pensait que le monde serait désormais au courant, et que les mégacorporations et les gouvernements maîtrisaient la situation. Il n'en est rien, aussi nous devons retourner en première ligne. Je sais que les deux dragons avec qui j'ai discuté sont prêts à nous proposer

des missions. Oui, je connais le bon vieux proverbe des rues. Mais je connais également celui sur l'ennemi de mon ennemi et celui sur le moindre mal.

- Les gens qui gouvernent le monde peuvent bien tenter de le sauver. Moi c'est pas mon boulot.
- Cayman
- Le monde ne changera pas si personne ne veut qu'il change.
- Fianchetto

Et puisqu'on parle justement de proverbes, souvenez-vous de celui de l'animal acculé. En ce moment même, ce sont les shedims. Ces méduses astrales voleuses de corps ont eu de sérieux problèmes lorsque quelqu'un a refermé la faille du Watergate et coupé la superautoroute qui menait à leur métaplan. Depuis ce jour, leur espèce est en voie de disparition. La plupart des shedims ne s'en sortent pas et leur population décline, malgré l'emploi de méthodes alternatives. Cette absence d'accès les a forcés à d'autant plus de clandestinité, même si certains d'entre eux parmi les plus puissants sont parvenus à des postes influents, afin d'obtenir à la fois accessibilité, informations et débouchés. C'est encore une nouvelle fournée de mystères métaplanaires qu'il nous faut résoudre. Je me rappelle avoir entendu parler d'au moins deux bureaux d'études cherchant à trouver une façon d'ouvrir un portail unidirectionnel pour les renvoyer dans leur métaplan d'origine, mais ils sont confrontés à deux problèmes. Le premier, c'est que lesdits portails sont difficiles à élaborer. Le deuxième, et de loin le plus capital, c'est que nous ignorons où se trouve leur métaplan d'origine et qu'à moins qu'un maître (c'est ainsi qu'ils nomment le shedim le plus puissant) ne collabore avec eux, ils seront probablement incapables d'en déterminer l'emplacement. Et si tant est qu'un maître *accepte* de coopérer, je ne pense pas que cette saloperie astrale gluante se contentera de créer un portail unidirectionnel. Ils ont eu la belle vie ici pendant un temps, mais arriver en la jouant à la manière de la flatvid *La Nuit des morts-vivants* de Romero n'était pas la meilleure des façons de faire connaissance. Je ne saurai trop vous recommander de rester circonspect face à cette attitude de plus en plus positive envers eux. J'ai entendu des rumeurs selon lesquelles ils se seraient réfugiés chez nous pour fuir quelque chose de plus terrifiant encore sur leur plan d'origine, mais on a entendu les mêmes conneries à propos des invae à plusieurs reprises ces dernières années. Même si c'était le cas, personne n'aime que l'on vole son corps ou voir le cadavre de sa grand-mère décédée se relever et se balader. Nous n'avons pas cru aux jérémiades des monades, alors nous n'avons aucune raison de croire aux leurs.

La plupart des gens ont oublié les histoires terrifiantes de l'addiction au tempo. Ils n'ont jamais su que les esprits sont à l'origine de ces histoires. Cette affaire a bien été étouffée et maquillée avec une histoire d'addiction à la drogue, ce qui a permis de cacher cette horreur arcanique aux yeux du grand public. Le problème, c'est qu'on n'y a jamais vraiment mis fin et que les puissances qui les contrôlent, que l'on nomme les esprits de l'ombre, sont encore parmi nous. Ils cherchent à nous posséder pour nous insuffler des émotions négatives et se nourrir de l'énergie astrale qui en résulte. Ils n'agissent pas en groupes massifs, n'anéantissent pas des villes entières et ne sèment pas la terreur dans les petites villes, donc je suppose que c'est pour cela qu'on les ignore, mais ils

peuvent atteindre les gens de façon bien plus personnelle. Que vous soyez la personne possédée ou l'une des victimes dont se nourrissent ces créatures, vous gardez les cicatrices mentales de vos actions, de celles d'une personne en qui vous aviez confiance ou l'horrible sentiment d'avoir été attaqué, maltraité ou utilisé. À partir des données que j'ai récoltées auprès de mes contacts à travers le monde, la régularité de ces événements augmente, ce qui peut signifier deux choses. Soit le nombre d'esprits de l'ombre qui pénètrent sur notre plan augmente, soit ceux qui sont déjà présents se développent et ont besoin d'une source d'approvisionnement plus conséquente. Là encore, il ne faut pas écarter la possibilité terrifiante que les deux théories soient correctes.

À mes yeux, l'augmentation potentielle des esprits de l'ombre sur notre plan ressemble à un petit élément qui pourrait se transformer en grande menace, mais qui s'avère l'un des nombreux changements de notre arcanosphère en évolution. Il y a une augmentation radicale du nombre d'esprits qui arrivent sur notre métaplan (oui, je fais partie de ceux qui pensent que nous n'habitons qu'un royaume métaplanaire parmi tant d'autres) et s'y installent. Qu'ils aient été invoqués pour rendre service, puis décident de rester après avoir rempli leurs obligations et « traînent » jusqu'à ce que le soleil se lève ou se couche, les forçant à partir, ceux ayant brisé les liens de captivité générés par leur invocation et choisi de vivre ici en tant qu'esprits libres ou encore ceux ayant choisi de venir ici pour trouver un nouveau foyer, le nombre d'esprits qui s'installent sur notre plan physique ou astral a augmenté progressivement depuis le début des années 60. Le refuge créé par Ghostwalker à Denver, l'accueil à bras ouvert de l'Amazonie, de l'Azanie et de Evo, les communautés qui se développent dans les déserts du Mojave, du Sahara et de Gobi, ainsi que les lieux de rassemblement situés en Antarctique et à l'intérieur des terres australiennes sont des zones relativement sûres pour la communauté grandissante des esprits qui prospèrent ici.

Voici un autre événement arcanique que nous sommes incapables d'expliquer. J'ai une excellente réputation avec la communauté spirituelle et j'entretiens un lien fort avec elle, mais aucun esprit n'a accepté de discuter des raisons de cette migration. La plupart ne veulent même pas reconnaître les faits. Ce que j'ai réussi à obtenir, qui se rapproche le plus d'une réponse, était une allégation selon laquelle ils ont toujours été là et que nous ne les avions jamais remarqués. L'esprit qui m'a répondu était plutôt bien renseigné sur mes pérégrinations astrales et la lueur de raillerie sarcastique perceptible dans son aura était indéniablement moqueuse.

- Tandis que nous avons amélioré notre compréhension et connaissance des métaplans, leurs résidents en ont fait de même à propos du nôtre ainsi que sur nous. Comme c'est souvent le cas, un certain degré de mépris accompagne cette familiarité. Ainsi qu'une certaine facilité à nous manipuler.
- Frosty

Cela fait des décennies que les tempêtes mana sèment le chaos dans plusieurs parties du monde. Certaines zones en ont constamment (oui je parle de toi, l'Australie), mais tous les continents en subissent au moins une ou deux (parfois plus) chaque année. Nous savons au moins qu'elles ont tendance à se former au croisement des lignes ley ou bien là où des énergies mana ont été accumulées

et altérées, mais elles sont aussi mystérieuses que les tornades l'étaient dans les années 1800. Jusqu'à ce que nous soyons en mesure de créer des systèmes de détection pour ce type d'énergie ou les quelconques changements d'énergie à l'origine de ces tempêtes, elles demeureront des incidents magiques imprévisibles. Selon une étude récente menée par une équipe de recherche du MIT & T, les déclenchements de tempêtes mana ont augmenté de 2,4 pour cent par an à travers le monde entier, au cours de leurs quinze dernières années de recherches. Le nombre plus élevé que la normale de « grains », des tempêtes mana survenant subitement et durant moins d'une minute, fait partie de cette augmentation.

Aux quatre coins du monde, la population ordinaire commence à s'émerveiller devant les nombreuses alcheras accessibles au grand public. La popularité des visites d'alchera augmente ou diminue selon les campagnes de communication utilisées pour dissimuler les disparitions ou cacher le fait que vous ne vous approchez jamais de la véritable alchera, vous contentant seulement de l'observer de loin. Les dangers des alcheras sont variables. Certaines apparaissent et disparaissent et, bien que certains prétendent que les disparitions ne sont qu'une rumeur, je peux vous prouver que ce n'en est pas une. Lorsqu'une alchera disparaît, elle choisit parfois qui ou ce qu'elle va emmener avec elle. On cache cette information au public pour préserver la popularité de ces attractions et le flot de nuyens que les touristes déboursent au profit des corpos et des gouvernements gérant ces divers lieux et visites guidées. Les Ombres et les groupes de recherche mégacorporatistes ont découvert que les alcheras qui emportent des individus laissent derrière elles leurs vêtements, leur équipement électronique et même cybernétique. Nous n'avons pas encore eu l'occasion d'étudier où se rendent ces gens, mais les données préliminaires récoltées auprès de certains sujets qui en sont revenus décrivent l'expérience comme indolore, mais particulièrement gênante, puisqu'ils arrivent de l'autre côté complètement nus. Ceux qui étaient augmentés sont revenus sans leurs « ware et les membres qu'ils avaient perdus ont été complètement restaurés, ce qui va bien au-delà de notre technologie médicale actuelle. Ce changement est un miracle médical et une raison suffisante pour financer les recherches sur les alcheras afin d'explorer les effets curatifs du phénomène, mais la nature chaotique des événements constitue une entrave considérable au développement d'un traitement ayant un minimum de fiabilité.

Plus récemment, de nouvelles failles et d'autres petits portails métaplanaires éphémères et spontanés sont apparus. Ces événements ont plongé de nombreuses villes dans le chaos à travers le monde, lorsque des êtres métaplanaires (pas tous des esprits) les ont franchis. Quelque peu perdues dans un nouveau monde, ces créatures ont tendance à agir de façon imprévisible, bien que la plupart obéissent à un instinct animal. Elles s'approprient un territoire, le défendent et commencent à chercher des sources de nourriture. Les espèces prédatrices sont curieusement plus répandues, probablement parce qu'elles ont tendance à chasser, mais des troupeaux entiers de cervidés, que l'on appelle actuellement des cerfs Seelie (bien qu'ils ne soient pas originaires de la Cour Seelie) ont aussi traversé et se sont installés dans les parcs et les bois autour de Paris. Ils sont plus petits que les cerfs normaux, ont six pattes, mais semblent suivre le même régime alimentaire. Il semblerait qu'ils s'épanouissent.

Même si l'enquête est encore en cours, personne ne doute que la magie est à l'origine de la disparition du IIIe Corps d'armée des UCAS. Nous ne savons pas si l'incident a été causé par un portail ou un chevauchement métaplanaire. Ce que nous savons en revanche, c'est que si c'est arrivé une fois, cela peut se reproduire. C'est probablement déjà survenu auparavant, mais vraisemblablement sur un groupe plus petit et discret. Des légendes à travers le monde entier évoquent la disparition de villages entiers et de populations. Nous avons toutes les raisons de croire que cela pourrait être lié à des phénomènes similaires. Quels que ces phénomènes puissent être.

- > Formulé ainsi, on pourrait croire que la disparition du IIIe Corps était une sorte d'événement aléatoire, quelque chose qui est survenu sans prévenir, comme une tornade. Ce n'était pas le cas.
- > Frosty
- > Qu'est-ce que c'était alors ?
- > Cosmo
- > C'est ce que j'essaie de savoir.
- > Frosty

Les événements comme celui-ci se sont avérés aussi bien positifs que négatifs ; et certains ont tourné à la catastrophe. L'idée, c'est que quelque chose ayant un lien avec la condition actuelle de la magie dans notre monde cause ces problèmes. On soupçonne que c'est dû à l'homogénéisation de la magie, qui a affiné les espaces entre les métaplans afin de permettre à la magie de retrouver sa splendeur. Les animaux paranaturels étaient autrefois considérés comme des créatures tout droit sorties des mythes, mais la science moderne les a rapidement regroupées sous une classification taxinomique. Plusieurs zoos exposent même certaines des espèces les moins dangereuses.

Le truc avec tous ces portails et ces chevauchements, c'est qu'ils fonctionnent dans les deux sens et s'ouvrent parfois sans arrêt sur le même endroit, permettant ainsi aux êtres intelligents des deux bords de les utiliser pour passer d'un monde à l'autre. Seul le Grand Esprit sait combien de créatures douées de sentience ont quitté leur métaplan pour rejoindre le nôtre ou ce qu'elles font ici.

NOS AMIS LES ADEPTES

Je préfère généralement le terme jeteur de sort ou invocateur, mais c'est parce que j'en suis un. Si je dois vous proposer un petit traité sur les actualités en magie, je dois m'assurer de mentionner également nos collègues adeptes. Je n'y pense pas immédiatement, car durant mon enfance, ils n'étaient pas reconnus comme ayant des pouvoirs magiques, ils avaient seulement atteint le summum de l'athlétisme et étaient connus pour leurs moments marquants en sports de combat. Lorsqu'il y a quelques décennies, nous avons fait le lien entre le talent magique et ceux que nous appelons aujourd'hui des adeptes, la vision du public, ainsi que l'entraînement et l'ampleur du talent des adeptes ont émergé et se sont développés.

Les premiers adeptes qui se sont fait connaître comme tels ont été ceux que l'on appelait les adeptes physiques ou physads, qui rivalisaient avec les meilleurs cybercombattants. Leurs compétences se sont étendues des talents martiaux classiques et des prouesses athlétiques

à la précision de tir et à l'amplification sensorielle. Ce fut une ère de croissance dans le domaine des études arcaniques, ce qui a permis de découvrir de nouvelles améliorations, tout en offrant de nouvelles perspectives de développement.

Cette direction, ce fut celle des adeptes sociaux. Cette soudaine capacité à appliquer cette forme de talent arcanique aux relations sociales a incité la communauté thaumaturgique à se repencher un moment sur notre histoire. Elle s'est ainsi rendu compte que, de la même manière que ces athlètes médaillés étaient tous des adeptes, certains des meilleurs arnaqueurs et politiciens en étaient aussi ; ils appartenaient seulement à une autre catégorie. Cette prise de conscience de l'existence des adeptes sociaux fut l'une de ces découvertes qui rendirent de nouveau les gens suspicieux au sujet de la magie. L'ensemble de la population connaît l'existence la magie. Environ un quart en a vu de ses propres yeux, sous une forme ou une autre. Lorsque la magie a fait son apparition pour la première fois, elle était terrifiante. Même ceux qu'elle fascinait admettaient craindre qu'on l'utilise sur eux, en particulier les sorts qui altèrent l'humeur, les pensées et la maîtrise de soi. Cette crainte s'est apaisée au fil du temps, en particulier grâce à la découverte que les effets des sorts étaient souvent visibles. Ils laissent des marques et des répercussions sur le plan physique. Arrive ensuite l'adepte social, capable de vendre de la glace à un esquimau sans que quiconque n'y voit que du feu. Les adeptes sociaux sont encore relativement mystérieux, et ceux qui sont assez fûtés pour faire usage de capacités physiques hors du commun dans les stratagèmes qu'ils déploient le sont encore plus.

En parallèle des adeptes, on a vu émerger des croisements adeptes/jeteurs de sorts. Leurs talents physiques les empêchent de quitter leur corps et de traverser l'astral comme un magicien pur, mais ils sont à la fois capables de canaliser leur magie et d'apprendre les subtilités de la manipulation du mana sous forme de sorts. Beaucoup les ont alors considérés comme le meilleur des deux mondes, mais leurs talents en sorcellerie tout comme en invocation manquent de subtilité, sans compter leur impossibilité de percevoir l'astral sans suivre un entraînement intensif, ce qui les rend vulnérables.

Compte tenu de tous ces éléments, je présume que les adeptes n'ont pas fini d'évoluer. J'ignore en quoi consistera la prochaine phase, mais je suis sûr que cela changera le monde et la manière dont on considère les adeptes. C'est comme ça à chaque fois.

- Des technoadeptes ?
- Traveler Jones
- J'en doute. On a récemment fait des découvertes intéressantes sur le croisement entre la technologie et la magie, mais cela me semble hors de portée. Non, je pense plutôt que nous verrons une évolution des adeptes furtifs, y compris ceux que je surnomme les adeptes caméléons.
- Winterhawk
- Je pense que j'ai déjà croisé ce dont tu parles et quand tu le combines avec des compétences sociales, tu obtiens un type d'escroc vraiment intéressant, capable d'endosser lui-même plusieurs rôles pour réussir un gros coup.
- Pistons

MON OPINION SUR LE PHÉNOMÈNE DE CHEVAUCHEMENT

J'étudie la magie. J'ai accompli beaucoup de choses et j'ai énormément à vous apprendre, mais je fais partie de ces gens conscients qu'ils ne peuvent pas tout savoir à son propos. J'en apprends tous les jours. Et pour cette raison, je continue à faire des recherches et à me renseigner sur tous les phénomènes et rumeurs qui viennent à mes oreilles. Ces événements sont rarement uniques, alors mes efforts sont de courte durée, mais les récents phénomènes de croisement m'ont amené à effectuer des recherches plus poussées et je voudrais vraiment vous en faire part. C'est actuellement l'un des sujets arcaniques les plus discutés aussi bien par les thaumaturges que par les ordinaires accros aux infos.

Je suis allé récolter le plus de témoignages possibles auprès des victimes ayant pénétré par accident sur un métaplan via une alchera. Ces récits sont tous biaisés par la perception, les blocages mentaux et les croyances personnelles de leurs auteurs, mais je les ajoute ici afin de les faire analyser par un œil extérieur. Je ne transférerai que quelques courts témoignages, mais vous en trouverez bien plus en suivant ce <lien>.

LES PORTAILS STABLES

On parle de ces chevauchements épisodiques dans tous les fils d'actualité et les feuilles de chou racontant des histoires comme celles que je vous ai jointes plus haut, ce qui conduit la plupart des gens normaux à ne pas savoir grand-chose des quelques portails métaplanaires qui restent ouverts en permanence. On a droit à un mélange étrange entre les témoignages des chercheurs thaumaturges et ceux des passionnés d'aventure qui se focalisent tous sur ce phénomène. On alterne entre des informations issues de publications scientifiques arcaniques barbant et celles provenant de serveurs matriciels tenus par des types hirsutes drogués à l'adrénaline, qui cherchent à gagner des abonnés en racontant leurs exploits délirants. En aucun cas ce sont des recherches approfondies.

Je me suis intéressé à trois de ces portails, tous situés dans la région centrale d'Amérique du Nord. L'un d'eux se trouve dans la province de Yellowstone, un autre au cœur de Denver et le troisième près de Bear Lodge (autrefois appelé Devil's Tower). Ces lieux ont tous leur importance historique, indépendamment les uns des autres, mais ils sont tout de même liés. Avant de vous expliquer comment, laissez-moi d'abord vous éclairer sur chacun de ces accès métaplanaires.

YELLOWSTONE

Ce qui est probablement le premier portail stable « réputé » se situe dans une caverne de la Nation sioux, au sein de la région de Yellowstone. Ce portail ne bénéficie cependant pas des avantages relatifs de la médiatisation, puisque le lieu situé de l'autre côté n'est pas vraiment friand de touristes. Le portail de Yellowstone donne accès à la Cour Seelie ou, plus précisément, à la région dans laquelle elle se trouve. Les informations concernant ce portail et ce qui se trouve au-delà sont farouchement protégées par les liens politiques qui se forment entre les maîtres des cours Seelie, Unseelie et les personnalités influentes du Sixième

UN GOÛT DE REVEZ-Y

Salutations, Ô rôleurs de la Matrice, c'est encore moi, Sinister Sal. J'ai une sacrée histoire à vous raconter et quelque chose d'encore plus énorme à demander à tous ceux qui suivent mes aventures de chasse arcanique. Avec toutes ces distorsions arcaniques qui apparaissent comme des squatters devant un nouveau McHugh's, j'ai décidé de m'essayer à en chasser une. Merci à tous ceux d'entre vous qui m'ont donné de bons tuyaux et un grand merci à gr8rmagi pour l'info qui m'a fait décrocher le jackpot.

J'aurais voulu commencer par une intro cool sur une nuit sombre et orageuse ou sur un détour par une allée obscure, mais ce qui s'est vraiment passé était plutôt ordinaire. J'ai cru apercevoir brièvement quelque chose du coin de l'œil, en traversant un parking vide. J'ai garé ma voiture pour m'approcher et j'ai reconnu les signes caractéristiques d'une distorsion. J'étais là pour le grand frisson, alors j'ai allumé mon matériel d'enregistrement, envoyé un message rapide à un collègue au cas où je disparaisse et j'ai avancé droit devant.

C'était un pur bonheur. De l'autre côté, je flottais en ayant l'impression de ne rien peser tout en ayant chacun de mes sens en plein éveil. Le flot de mes pensées m'a emmené au fil de ce qui ressemblait à des rivières de couleur, qui m'apportaient chacune de nouvelles sensations. Toutes incarnaient la forme de plaisir la plus pure qu'il m'ait été donné de ressentir. Tous mes sens étaient stimulés de façons nouvelles et exotiques. Je n'avais jamais senti, goûté ou entendu des choses m'ayant fait ressentir des émotions aussi intenses. L'odeur d'un gâteau à la

cannelle qui sort du four, le goût d'une excellente crème brûlée ou le son pur et parfait d'une pluie torrentielle ne sont que quelques exemples de la centaine de choses que j'ai ressenties.

Je me suis perdu dans ces sensations. J'ai perdu toute notion de temps. Tout désir de faire quoi que ce soit d'autre que d'aller de rivière en rivière. J'avais l'impression que cette extase avait à la fois duré une seconde et une éternité.

Revenir sur terre a été un choc. Je n'avais rien fait pour y retourner, pourtant je me suis retrouvé soudainement sur le sol d'un parking vide. J'avais de nouveau conscience de mon poids, de la sensation désagréable de mon genou arthritique et de l'étrange saloperie liquide dans laquelle mon visage baignait. Les odeurs et la substance gluante étaient à l'opposé du bonheur que j'avais senti quelques secondes auparavant.

J'ai cherché aux alentours une manière d'y retourner, mais la distorsion avait disparu. Mon enregistrement l'a filmée en train de disparaître lentement pendant six heures, avant d'émettre un minuscule flash de lumière violette lors de mon retour.

Beaucoup d'entre vous ont déjà deviné en quoi consiste le service que je voudrais vous demander. Je veux y retourner et je dois trouver le moyen d'y parvenir. Je vous envoie le dossier pour que vous sachiez à quoi ressemble cette distorsion, dans l'espoir que quelqu'un puisse en localiser une autre, pour que je y aille à nouveau.

Merci de vous être connectés, les amis, et en particulier pour toutes les informations que vous pourrez me fournir pour m'aider à retrouver le chemin. C'était Sinister Sal, salut à tous.

UNE FORÊT SORTIE DE NULLE PART

J'ai passé toute ma vie dans la conurbation. La plus grande étendue verte que j'ai connue, c'est le carré de terre que mon voisin cultive un peu plus haut dans la rue, en guise de jardin. Je n'ai jamais rêvé de partir en vacances dans les plaines verdoyantes autour de Seattle, parce j'ai toujours été citadine. Peut-être que si j'avais les nuyens, je partirais sur une plage de la SoCalFree ou sur une île de la Ligue des Caraïbes, mais je n'ai accès à rien de tout ça pour le moment.

Alors quand je me suis baladée jusqu'au Stuffer Shack du coin et que j'ai coupé par la ruelle entre Main and Maple, j'ai été choquée de me retrouver soudainement en plein milieu d'une forêt. Il y avait des arbres, des buissons et d'autres plantes à perte de vue. Ce qui n'était pas très loin, vu la densité de la végétation.

Au départ, c'était vraiment perturbant et je pense que j'ai dû passer quelques minutes (ou une heure) dans un état de panique à essayer de retrouver mon chemin et un terrain connu. La panique était épuisante, alors quand j'ai fini par me fatiguer, je me suis efforcée de procéder de manière plus méthodique. La forêt était praticable et j'avais mon bon vieux couteau sur moi, alors j'ai commencé à avancer dans une direction en faisant des marques sur les arbres, le long de mon chemin, pour garder une trace de mon passage. Pendant que j'avancais, j'entendais les bruits de la vie, mais aucun signe de celle-ci. Je n'ai pas vu d'oiseau, mais j'entendais leurs cris. Je n'ai pas vu ou senti d'insectes, mais ils bourdonnaient partout dans les arbres.

C'était comme un enregistrement audio tout droit sorti d'une playlist de relaxation.

Jusqu'à ce que ça change.

Quand la lumière a commencé à disparaître (je n'avais pas vu de soleil ou de source de lumière autre que le ciel lumineux) les sons se sont transformés. Le ton a changé et le sentiment de relaxation et de nature paisible est devenu quelque chose de plus faux et dissonant. Tandis que l'obscurité gagnait du terrain, la forêt semblait rétrécir et les bruits des oiseaux se transformer en lointains grognements. J'entendais les bruissements rythmés des prédateurs à proximité. Une fois encore, je n'ai vu aucune de ces choses, mais je pouvais les entendre. Si le son de gentils oiseaux pouvait être agréable et que mon cerveau parvenait à ignorer le fait que je ne les voyais pas, les bruits des prédateurs ont quant à eux réveillé mon instinct de survie. La peur et la panique s'intensifiaient à mesure que l'obscurité grandissait.

Quand il n'y eut plus aucune lumière (et j'insiste, aucune) je cédai de nouveau à la panique et me mis à chercher une sortie.

Ma terreur s'est finalement envolée (sans que j'y fasse quoi que ce soit) lorsque j'ai traversé quelque chose dans cet endroit étrange. L'obscurité n'a pas duré longtemps, même si à ce moment-là j'avais l'impression qu'elle avait duré une éternité, avant que je ne heurte brusquement une benne et que je puisse voir de nouveau le monde urbain que j'avais laissé derrière moi.

Je n'avais jamais été aussi heureuse de voir une horde de rats du diable dévorer ce qui semblait être un chien. Je les ai contournés avec plaisir et j'ai terminé mon excursion au Stuffer Shack, en évitant cette allée. Je ne m'y suis plus jamais aventurée depuis.

AUJOURD'HUI, J'AI CRU MOURIR

Je rentrais de l'école quand j'ai vu un flash et me suis soudainement retrouvé sur un nuage, face à des portes dorées immenses. Je ne suis pas religieux, mais mes parents le sont et je me souviens les avoir entendus décrire l'entrée du paradis comme des portes nacrées. Je me suis dit que les portes dorées pourraient correspondre. J'ai commencé à avancer tandis que les nuages formaient des volutes autour de mes pieds, comme une brume rasante. J'ai regardé autour de moi, mais je n'ai vu personne d'autre. Je m'attendais à une queue ou au moins un cortège de gens, mais il n'y avait que moi.

Je me suis demandé comment j'avais pu mourir et j'en ai conclu que ça devait être le fruit du hasard. Un bus, une fusillade inopinée, des débris qui se sont effondrés, ou alors j'étais tombé dans une bouche d'égout ouverte, quelque chose comme ça. De toute manière, j'étais plutôt heureux de ne pas m'en souvenir et d'être capable de profiter de la sensation que me procurait cet endroit. La température était parfaite et l'air se déplaçait exactement à la bonne vitesse pour être agréable, mais pas trop frais.

Lorsque je me suis approché, j'ai entendu de la musique. Je m'attendais à des harpes, mais ça ressemblait plus à du jazz au piano. C'était si attrayant et excitant.

Je ne saurais pas comment décrire ça autrement qu'une expérience véritablement spirituelle, comme un jour d'été calme et sans stress.

Et puis tout a disparu.

J'ai eu la sensation de tomber pendant un instant, comme si j'avais manqué une marche ou que le sol s'était effondré et puis je me suis retrouvé de nouveau dans la rue, exactement là où je me souvenais être avant de partir.

J'ai demandé ce qu'il m'était arrivé à un passant aux alentours, qui m'a dit avoir vu un ruban rouge briller sur le sol ; que j'avais marché dessus et disparu pendant environ trente secondes. Mon voyage m'avait semblé durer au moins une heure et je me sentais si détendu. Et puis j'étais soudainement réapparu.

Le ruban de lumière rouge n'était plus là, mais il m'a montré une vid sur son link. Impossible de ne pas y croire.

N'EST-CE PAS DIVERTISSANT ?

Je ne sais pas si je veux qu'on m'associe à cette communauté d'aventuriers de la distorsion, mais j'ai une histoire à partager.

Je faisais la queue devant le stade avec des amis avant le début du match, quand nous avons vu ce qui ressemblait à une flaque d'eau tourbillonnante qui nous surplombait dans les airs. J'avais entendu des rumeurs et vu quelques avertissements à ce sujet à l'université, mais personne ne les prenait au sérieux. Après quelques minutes de railleries et de taquineries, j'ai eu l'excellente idée de la toucher. Je n'ai pu convaincre personne de le faire avant moi, alors je me suis approché et j'ai passé la main à travers.

L'entre-deux s'apparentait à de l'eau froide, mais il faisait chaud et sec de l'autre côté ; il y avait aussi beaucoup de bruit. Je me suis retrouvée assise au premier rang d'une arène qui ressemblait au Colisée de Rome. En contrebas, un individu de la taille d'un troll, qui semblait être constitué de pierre noire, était en train de se battre avec ce que je devinais être un béhémoth. Je ne maîtrise pas bien la parazoologie. Partout autour de moi, les fans hurlaient dans la foule. Ils étaient de tous les métatypes et de races diverses, dont certaines que je n'avais vu que dans des tridés ou dans les e-magazines sur la GRIME. J'étais transportée par une folle excitation.

Un autre tournoi, dans lequel allaient s'affronter une douzaine de combattants, a débuté peu après que l'homme de pierre soit à peine parvenu à survivre au béhémoth. La foule (moi y compris) a acclamé les combattants qui se sont affrontés les uns les autres.

Je n'avais jamais été fan des combats à mort, mais il circulait une telle énergie parmi la foule que je ne pouvais m'empêcher de crier avec les autres.

J'ai choisi mon combattant préféré et scandé son nom durant ses combats, et j'ai hurlé à l'agonie quand il est tombé. Puis j'ai

continué à huer le combattant qui avait réussi à le tuer. À un moment, il s'est même trouvé suffisamment proche pour que j'aie la certitude qu'il m'ait entendu le traiter de sale traître, parce qu'il a immédiatement retourné son adversaire pour le transpercer dans le dos, et a effectué un geste d'un coup sec de sa lame, afin de projeter des gouttes de sang en direction de mon siège.

Les combats entre hommes, femmes et monstres s'enchaînaient les uns après les autres. Le tournoi devenait de plus en plus excitant à chaque affrontement. L'énergie du stade était palpable. Chaque fois qu'un compétiteur manquait d'y passer, la tension montait et les applaudissements résonnaient tellement à chaque victoire, que je pouvais sentir les cœurs de la foule battre plus fort.

Mon retour n'a pas été doux ni plaisant. Au contraire, le choc m'a fait m'étaler sur la chaussée aux abords du stade. J'étais entourée de lumières éblouissantes, d'un petit groupe formé par mes amis et des flics de Knight Errant. J'avais disparu pendant des heures, mais ce n'était pas le plus traumatisant. Lorsque je suis revenue, j'étais à bout de force. Mes amis me contemplaient en horreur, j'ai alors tenté de me relever, mais mes jambes se sont dérobées sous mon poids. Je me suis alors examinée, et j'ai constaté que mes membres inférieurs étaient comme flétris et que j'étais couverte d'escarres plus ou moins marquées. Mes bras étaient dans un état similaire à celui de mes jambes et mon visage était devenu émacié.

DocWagon était sur les lieux pour honorer mon contrat. J'étais déshydratée et affamée. D'après eux, il faudrait des semaines de privation pour subir le niveau de dégâts qui m'avaient été infligés dans cet endroit. Ce fut une expérience excitante, mais je paye encore les conséquences de ces sensations fortes, entre la rééducation et la hausse de mon contrat DocWagon.



CONFUSION CARDINALE

Ça fait bizarre de franchir une faille dans l'espoir de vivre une expérience extraordinaire, pour au final se retrouver face à quatre niveaux de défis et de confusion.

J'ai fait la traversée dans le cadre de mes recherches. Ça payait bien et j'avais besoin de thunes. Et ça en représentait un bon paquet. Je devais rédiger un long rapport, mais je ne posterai ici que l'essentiel.

L'endroit où j'ai atterri se composait de quatre villes imposantes, disposées aux quatre points cardinaux. Je me trouvais au beau milieu de ce qui ressemblait à une immense plaine, comme on en voit dans les guides touristiques des NAO. Rouille était à l'opposée d'Argent, tandis qu'Or et Cristal étaient situées dans les deux autres directions.

Comme n'importe quel chercheur ferait, je me suis approché de chaque ville en pensant pouvoir les explorer à tour de rôle, mais je ne suis parvenu à en atteindre aucune. Les agglomérations se trouvaient à deux bons kilomètres de distance dans

chaque direction, mais, tous les cent mètres environ, je devais relever un nouveau défi. Un puzzle, des créatures hostiles, une course d'obstacles, une accroche scénaristique, un quiz sur l'histoire nergundienne antique (non, ce n'est pas sur notre plan), un bar calme dans lequel finit par se déclencher une rixe et dix-sept autres événements que je décris ici. À chaque fois que j'échouais, on me renvoyait au centre. J'ai réussi à parcourir six cents mètres en direction de la ville de la Rouille avant de rater un test et pouf, me revoilà au point de départ.

Je suis revenu sur notre plan après plusieurs heures de frustration et l'on m'a annoncé que je n'avais disparu que pendant cinquante-trois minutes.

J'apprécie de lire tous les récits d'expériences extraordinaires, mais la mienne ne m'a rien apporté d'autre qu'une migraine. Et peut-être l'envie d'en apprendre un peu plus sur l'histoire nergundienne.

Monde. Les politiciens et les PDG négocient pour obtenir l'accès aux ressources uniques et aux connaissances que détiennent les puissances qui dirigent ce métaplan. Ces manigances politiques entre leaders n'ont rien de neuf, mais de temps à autre, ceux qui s'intéressent à la riche histoire du métaplan, ainsi qu'à sa faune et sa flore uniques, parviennent à rejoindre les négociations.

Le climat politique est glacial quand il est question du portail lui-même, en particulier lorsqu'il s'agit de déterminer si l'on doit s'efforcer de le refermer. Bien qu'aucune des deux parties ne veuille que l'on puisse entrer et sortir à son gré, elles ne sont pas prêtes à effectuer le travail titanesque consistant à fermer ce nouveau passage. La porte principale y est stable, mais des petits portails périphériques s'ouvrent parfois et offrent la possibilité de se faufiler de l'autre côté, ce qui peut provoquer des rencontres embarrassantes, lorsque certains des habitants les plus intéressants des deux côtés se retrouvent pris dans un chevauchement.

- ▶ La Cour Seelie aimerait avoir plus de contrôle dessus, tandis que la Unseelie voudrait laisser les choses dégénérer. Du coup, la condition actuelle constitue, de façon fortuite, une sorte de point d'équilibre entre les deux.
- ▶ Frosty

LE PASSAGE DE DENVER

Il y a quelques années, Denver a connu un changement de gouvernement quand Ghostwalker a revendiqué la ville et expulsé toutes les autres autorités. Un peu avant ces événements, la ville était au cœur de plusieurs phénomènes arcaniques provoqués par des entités diverses, qui tentaient de limiter la force et les prouesses magiques de Ghostwalker, dans le but d'éviter qu'une chose pareille se produise. L'un de ces événements était directement lié au reflet métaplanaire de Denver, la demeure de Zebulon, l'esprit de Denver. Lorsqu'il a fait les frais de l'attaque arcanique qui ciblait Ghostwalker, ce métaplan a connu un triste sort. Au cours de cet assaut, il a été « brisé » et Zebulon éliminée. Ce plan détruit existe toujours, mais il meurt à petit feu et des phénomènes étranges ébranlent régulièrement cet endroit déjà insolite.

L'un de ces phénomènes étranges est le portail qui est resté ouvert. Ce passage offre aux chercheurs métaplanaire la possibilité de le traverser pour aller analyser ce métaplan mourant, à condition d'obtenir l'accord de Ghostwalker. Cela a également permis à ses habitants en mesure d'atteindre le portail de leur côté (il n'est pas situé dans une zone très accessible) de quitter ce royaume à l'article de la mort. Ghostwalker a jusqu'à présent accueilli tous les réfugiés. L'augmentation des êtres métaplanaire vient grossir les rangs de la ménagerie qui compose la population de Denver sous le règne de Ghostwalker.

De ce que j'ai pu voir lorsque j'ai moi-même visité le royaume de Zebulon (ou la Zone-Z, comme je l'appelle), je ne suis pas certain qu'il se meure, comme d'autres le prétendent. Je crois qu'il est tout simplement en train de changer. Le royaume se composait déjà de plusieurs autres plus petits, qui abritaient certaines des notions et éléments historiques les plus puissants de Denver. Maintenant que la ville a changé à nouveau, je pense que ce royaume fait de même. Il me semble que la disparition de Zebulon au cœur du royaume va constituer un facteur majeur dans ces changements, puisqu'elle était autrefois la principale sculptrice du reflet de Denver. Bien que les

chercheurs n'aient peut-être pas l'occasion d'observer l'extinction d'un métaplan, voir sa transformation est, à mon avis, tout aussi novateur et instructif.

J'ai également constaté que le métaplan et le portail ouvert pouvaient amplifier le pouvoir arcanique de Ghostwalker et de tous ceux de son entourage immédiat. Un petit groupe initiatique, formé par les plus proches alliés de Ghostwalker, a vu son potentiel s'accroître de façon inexpliquée depuis que ce portail est ouvert en permanence. Reste à savoir si c'est également ce qui cause les dégradations et les transformations du métaplan.

Cependant, tout ne fonctionne pas à merveille depuis l'ouverture de ce portail. Le fait que Ghostwalker accepte tous les réfugiés a permis à un groupe dissident, peu nombreux, mais efficace, de traverser. Ce groupe, qui se nomme lui-même Cœurs de Zebulon, en veut à notre métaplan d'avoir interféré avec le leur. Il est entré en contact avec d'autres forces locales qui s'opposent au récent régime féodal de Ghostwalker, et constitue une véritable épine dans la patte du lézard blanc. J'ai rencontré une de ses membres et elle semblait capable de puiser du pouvoir dans la Zone-Z, comme présumé plus haut pour les alliés de Ghostwalker. J'ai tenté de l'interroger à ce sujet, mais elle s'est montrée peu loquace.

- ▶ Ire sous-estime l'importance de tout ça. Nous savons tous à quel point Ghostwalker peut se montrer féroce quand il s'agit du contrôle de son royaume, alors se retrouver avec un repaire de dissidents dans une zone qui paraît proche d'une source de pouvoir dont il profite, c'est énorme. Vos contacts chez Aztechnology ont probablement des informations sur des missions consistant à entrer en relation avec les rebelles de ce plan miniature.
- ▶ Kay St. Irregular

LES TERRES DE CHASSE QUI CRAIGNENT

La troisième pointe de ce triangle est accessible via une crevasse anormalement sombre au pied de Bear Lodge (l'ex- Devil's Tower). Ce site géologique remarquable a connu un certain regain d'activité post-Éveil et abrite aujourd'hui le troisième portail métaplanaire ouvert au centre de l'Amérique du Nord. De l'autre côté, vous vous retrouverez sur un métaplan nommé Terres de chasse, au pied d'un reflet de la même formation rocheuse, si ce n'est que celle-ci se compose d'obsidienne régénérante.

Parlons de cette obsidienne. Premièrement, c'est l'une des raisons principales pour lesquelles cet endroit est aussi bien protégé. La Nation sioux n'a pas pour habitude de piller les métaplans pour des ressources, même celles qui ont autant de valeur que celle-ci. Sans raffinage, l'obsidienne de cette roche constitue un réactif parfait. Lorsqu'il est utilisé pour fabriquer un focus, en particulier un focus d'arme, les propriétés physiques normales de l'obsidienne naturelle disparaissent. Elle ne s'ébrèche pas, ne s'écaille pas et peut parer une épée sans subir de dégâts. Elle détient toutes ces caractéristiques exceptionnelles et il paraît même que cette roche se régénère. Chaque éclat est rapidement remplacé par une substance visqueuse noire qui durcit à l'emplacement du morceau qui a sauté. Les dégâts que subit la formation géologique de notre métaplan se reflètent instantanément de l'autre côté.

Cette raison a suffi au gouvernement sioux pour y détacher un petit contingent militaire, afin d'en protéger

l'accès. Le périmètre autour du portail (environ cinquante mètres) est recouvert de nombreux systèmes de détection et de surveillance high-tech pour contrôler la circulation dans les deux sens. Cette distance s'est avérée nécessaire, car toute structure ou protection construite plus près a été détruite ou dysfonctionnait. Les comptes rendus de ces événements sont tenus secrets, mais un contact dans la région m'a dit que des entités franchissaient le portail dans les deux sens pour empêcher une quelconque structure de fermer ou bloquer le passage.

Cette dernière option avait été envisagée à l'origine, vu que certains des premiers habitants ayant traversé ont terrorisé la population locale. Et d'après les informations que j'ai pu rassembler, ils n'ont jamais été capturés ou tués, ils pourraient donc encore se trouver quelque part. Les moyens mis en place pour arrêter les intrus indésirables sont désormais rapides et mortels, mais ne sont pas efficaces à cent pour cent, en particulier contre les visiteurs les plus discrets. Cette réponse rapide ne s'applique pas non plus à toutes les traversées. Les Terres de chasse sont sacrées pour beaucoup de tribus amérindiennes. Les êtres qui traversent sont souvent appelés ou viennent pour une bonne raison. Pour respecter cet état de fait, les Sioux autorisent certaines entités spécifiques, généralement les chindi, à traverser pour accomplir leurs missions sacrées. Pour ceux qui ne seraient pas au courant, les chindi sont des esprits incarnant la revanche, souvent associés à la vengeance au nom de Mère nature.

- ▶ Vous chassez des toxiques ? Trouvez le moyen de vous attirer les faveurs d'un chindi. Ils sont *redoutables* contre eux.
- ▶ Elijah

De l'autre côté, la nature du lieu constitue une barrière en elle-même. La faune locale est étrangement affectée par cette connexion permanente au mana de notre monde et elle se montre en grande partie extrêmement agressive envers tout ce qui provient de notre côté du portail. On m'a dit que nous véhiculons une partie de la souillure de notre monde lorsque nous traversons de cette manière. Si un vaste groupe passe de l'autre côté, l'agression est amplifiée, le rayon d'effet augmente et ne cesse de croître. La meilleure comparaison serait celle de la réponse immunitaire du corps humain face à une substance étrangère.

Avant que ce portail ne devienne permanent, les Amérindiens s'aventuraient souvent sur ce plan pour obtenir les conseils ou les services d'un chindi de la façon la plus traditionnelle. Beaucoup le font encore, mais la plupart des chamans de la Nation sioux adressent simplement une requête au gouvernement pour y avoir accès. Les groupes initiatiques militaristes ou ceux qui ressentent un lien fort avec la survie en pleine nature vont également entreprendre des quêtes métaplanaires sur les Terres de chasse pour y faire leurs preuves. La faune est généralement docile et agréable dans ce métaplan, mais les corruptions du monde réel s'y reflètent souvent. De ce fait, ces groupes entraînent une corruption de la faune locale.

En parlant de ça, puisque notre métaplan en est à l'origine, un lien se crée souvent avec les créatures corrompues, ce qui les guide jusqu'au portail. Celles qui parviennent à le franchir malgré les protections qui l'entourent sont souvent attirées par une zone corrompue sur notre métaplan. Cela suscite de multiples problèmes, puisqu'elles croisent d'autres espèces locales et souvent les plus grands fauteurs de trouble de la planète : les êtres

doués de sentience. Les rencontres varient de nocives à mortelles et ont tendance à alerter les forces de l'ordre et de sécurité locales, même lorsque qu'un tel événement ne survient qu'une fois au cours du voyage de ce visiteur.

Cela arrive bien trop souvent sur les sites ciblés par des équipes de runners. Parfois, c'est une excellente diversion, mais la plupart du temps, ça conduit juste la hiérarchie à pousser aux fesses des équipes de sécurité.

Pendant mes études, il y a dix ans, je me suis entraîné avec un chaman qui m'a guidé jusqu'à cet endroit. C'est arrivé bien avant que le portail ne s'ouvre, alors j'ai dû m'y rendre de façon traditionnelle. On m'a chargé de chasser un cerf spécifique. J'ai énormément de respect pour ceux que l'on envoie chasser les prédateurs de ce royaume, parce que ce cerf corrompu a bien failli avoir ma peau.

CE QUI RELIE TOUT ÇA

Ces trois points sont tous connectés à des métaplans différents et ont chacun une histoire culturelle différente, alors quel est leur point commun ? Comme beaucoup de choses dans le domaine de la magie, c'est une force invisible. Ces trois points forment un triangle, formé de plusieurs lignes ley puissantes qui circulent jusqu'aux angles avant de relier tous les points dans un flamboiement. Cette énergie semble alimenter les portails métaplanaires et leur permettre de rester ouverts.

L'événement en lui-même n'est pas aussi considérable que les efforts déployés par les mégacorpos pour maîtriser ce pouvoir, car cela leur permettrait d'ouvrir des passages permanents vers de nouvelles ressources intéressantes, qu'elles pourraient piller et utiliser à des fins lucratives. Ce labeur est lui aussi extrêmement énigmatique. Certains événements requièrent des rituels traditionnels, tandis que d'autres sont des opérations destinées à agacer un gang local. On m'a même raconté que l'une des expéditions consistait à spammer tout un quartier avec des ORA. Le comment et le pourquoi de la magie sont déjà assez difficiles à saisir pour un seul homme, sans parler de la manière dont on peut altérer les flux des canaux de mana. Il y a de l'argent à se faire dans les Ombres, mais pour ma part, je ne vois pas d'un bon œil le fait que des mégacorpos tentent de détourner les courants d'énergie magique. En particulier quand la plupart d'entre elles vont se les accaparer, les corrompre, puis rejeter la faute sur une autre corpo ou un autre groupe (les shadowrunners), avant de fuir en laissant les choses s'écrouler.

- ▶ Rappelez-vous du concordat que l'Association pour la Préservation de l'Espace Astral avait constitué pour s'opposer aux corpos qui déconnaient avec le plan astral. Ils semblent avoir les poches pleines, parce que l'APEA a beaucoup plus de poids que d'ordinaire ces derniers temps. Si vous découvrez quoi que ce soit sur les activités des corpos dans cette zone, trouvez le moyen d'en faire part au concordat, parce qu'ils ont les moyens d'intervenir.
- ▶ Elijah
- ▶ Nous ignorons toutefois l'identité de leurs cinq mystérieux alliés. Nous ne savons donc pas à quel point nous pouvons leur faire confiance, si tant est que ce soit possible.
- ▶ Winterhawk
- ▶ J'ai une anecdote marrante à ce sujet. Dans le dossier Réalité à la dérive, nous avons fait quelques spéculations sur l'identité de

ces partenaires. Pour vous rafraîchir la mémoire, les hypothèses étaient : Peach pour Ares, les CAS ou Zeta-ImpChem ; Blackstone pour Ares, les CAS ou Evo ; Wolf Kingdom pour Aegis Cognito, la Loge Noire ou Aztechnology ; Filament pour Spinrad Global ; et Loesser pour la Mafia ou peut-être une corpo AA. Notre théorie a fuité dans le monde entier et certaines réactions ont confirmé qu'au moins un des membres du concordat se trouvait sur cette liste. Je ne sais pas lequel, ni même s'il était associé au bon nom de code.

► Elijah

À LA CROISÉE DES MONDES

À l'image du flux d'énergie phénoménal maintenant les trois portails ouverts, les flux de multiples énergies d'une force inconnue se rejoignent pour former ouvertures de petites tailles, ainsi que des failles. La théorie actuelle, c'est que ces points de collision provoqués par le détournement des lignes ley avec un catalyseur inconnu déclenchent ce phénomène partout dans le monde.

Je voudrais simplement vous adresser un petit avertissement : ces événements sont aléatoires, imprévisibles et dangereux. Il n'y a aucune garantie que vous pourrez revenir après avoir les avoir franchis et nous savons rarement ce qui se trouve de l'autre côté avant d'y être allés. Il y énormément de métaplans et d'espaces planaires étranges en ce monde.

Cela étant dit, leur nombre augmente et il vaut mieux savoir à quoi s'attendre et quoi faire, plutôt qu'y aller sans y être préparé et se retrouver à admirer un ruban iridescent flottant dans les airs, tandis qu'en émerge une nuée de petits amibes blanches, et que l'un d'entre eux nous saute à la figure pour nous étouffer.

Avant toute chose, si vous voulez les examiner, faites-le à distance, avec de préférence une barrière solide entre vous et la faille. De plus, vous feriez mieux de prévoir une échappatoire. Vous ne pouvez pas savoir ce qu'il en sortira, alors soyez prêts à courir si vous cacher n'est plus une option. Le combat ne devrait jamais être votre premier choix, car la plupart des choses qui traversent ne sont pas sensibles aux attaques physiques. Si vous avez un bon mojo, peut-être arriverez-vous les maîtriser par vous-même, mais si ce n'est pas le cas, déguerpissez.

Ensuite, évitez de franchir le seuil. Vous ne savez pas ce qu'il y a là-bas et vous ignorez si ce portail sera une voie à double sens et facile d'accès. Le portail permanent à Denver est bidirectionnel, c'est-à-dire que les deux côtés donnent accès à l'autre, mais pas toujours au même endroit. Si vous devez traverser, faites tout ce qui est en votre pouvoir pour vous assurer que vous serez en mesure de revenir. Votre meilleure chance d'y parvenir, c'est de négocier avec un esprit capable d'ouvrir des portails métaplanaire, pour qu'il vous accompagne et vous garantisse de pouvoir rentrer chez vous. Ils ne sont pas très répandus et sont rarement amicaux, mais la plupart ont besoin de choses que nous seuls pouvons leur apporter alors, contre un échange relativement mineur, vous pouvez vous assurer un ticket de retour. Soyez prévenu. Je connais au moins trois métaplans qui perturbent les esprits quand ils les traversent. J'en ai visité un qui a transformé mon esprit compagnon en montre à gousset, un autre où il s'est métamorphosé en statue à l'approche du portail et un troisième qui l'a forcé à flotter un mètre au-dessus du sol partout où il allait, afin que les autochtones sachent qu'il était un esprit. Ce lieu était intéressant : les

esprits qui y habitaient vivaient en marge du reste de la population. Depuis ce jour, j'ai aidé un grand nombre d'entre eux à s'installer définitivement sur notre plan.

Les failles rejettent également des choses dans notre monde. Certaines sont inoffensives, d'autres agressives, perdues ou un mélange de tout ça. Si une créature n'est pas douée de sentience, elle découvre alors un tout nouveau monde de sensations. Elle pourrait se mettre à ressentir des choses qu'elle n'a jamais perçues auparavant, en particulier la nature duale de notre plan. Certains êtres viennent de plans où les deux couches, l'astrale et la physique, sont toujours visibles et se chevauchent. Car telle est la nature de leur plan. Donnez-leur un peu de temps pour s'y faire et évitez d'avoir l'air menaçant. Prenez connaissance de ce qu'ils font et d'où ils vont et contactez immédiatement la division arcanique des forces de l'ordre locales.

Oui, vous avez bien lu, je vous recommande d'appeler les flics. Si vous étiez en train de faire quelque chose d'illégal, faites-le de manière anonyme. Ou même parce que vous ne voulez tout simplement pas avoir affaire à eux. Mais ne restez pas les bras croisés en laissant la créature qui vient tout juste d'entrer dans notre monde commettre un massacre, répandre un virus bizarre, infester les habitants avec une quelconque réécriture spirituelle ou faire n'importe quelle autre fils-de-puterie juste sous vos yeux.

► Les flics ne sont pas du genre à arranger les choses.

► Puck

► Si je peux en profiter pour m'entraîner à envoyer quelques bastos sur un truc qui doit mourir, je ne vais pas me gêner. Je suis prête à en assumer les conséquences.

► Chainmaker

MOUVEMENTS DE POPULATIONS

Le fait que notre monde soit de plus en plus accessible aux résidents des métaplans entraîne d'intéressantes tendances à émigrer, parmi les habitants des métaplans et les esprits. À l'image de ce que j'ai expliqué plus haut concernant l'étrangeté de certains plans pour les esprits, d'autres lieux les mettent manifestement plus à l'aise. Notre plan semble être l'un de ces lieux attirants. L'année dernière, le nombre d'esprits indépendants vivant dans notre monde a quasiment doublé. Il n'y a aucun recensement pour le prouver, mais j'ai un certain nombre d'esprits compagnons qui sont plutôt enclins à partager leur opinion sur cette croissance. Aucun n'a pu me dire précisément pourquoi ils se sentent à l'aise ici, mais ils n'ont eu aucun problème à évoquer l'augmentation de leurs flux migratoires.

Une grande partie d'entre eux se sont installés dans des lieux favorables aux esprits comme l'Amazonie, Evo, Denver et le Japon, mais certains individus audacieux se sont établis dans des zones qu'ils trouvent plus intéressantes. Beaucoup de juridictions ne disposent d'aucune réglementation s'appliquant aux esprits et la plupart de ces endroits tentent de faire progresser rapidement leurs connaissances en la matière, mais se confrontent à la résistance et au refus des membres les plus inflexibles de la communauté.

Il va falloir vous habituer à tomber sur des esprits venus s'installer dans votre voisinage !



COMPILATION DE SORTS ACTUALISEE

BIENVENUE SUR LE GRIMOIRE NUMÉRIQUE

Le Grimoire numérique héberge et partage des milliers de formules de sorts, de rituels, d'enchantelements et de tout autre art magique répertorié. Que recherchez-vous ?

[Sorts]

Nous vous remercions d'avoir choisi la rubrique Sorcellerie.

Les formules sont classées par catégorie : Combat, Santé, Détection, Illusion et Manipulation. Après avoir sélectionné la formule de sort, veuillez vous assurer du type de tradition disponible pour ce sort. Si vous avez besoin d'aide, un sorcier virtuel est à votre disposition pour traduire ou vous présenter un fac-similé convenable de ce sort. Le sorcier virtuel vous coûtera 200 nuyens supplémentaires par catégorie de sort. *Tout achat est ferme et définitif.* Le Grimoire numérique décline toute responsabilité si les résultats d'un sort lancé sont loin d'être idéaux. Si vous avez choisi la mauvaise tradition, vous pouvez échanger votre formule de sort dans un délai de dix jours. Toute tentative de déchiffrement et de revente de ces formules donnera lieu à de lourdes sanctions. Certaines formules existent en plusieurs versions, affectant une palette plus ou moins étendue de cibles.

- Dites bonjour à notre version hackée du Grimoire numérique, qui vous offre l'opportunité d'économiser quelques nuyens ! Comment avons-nous fait ? L'un de leurs admins, PRH, s'est un peu rebellé et nous a filé un petit coup de main. Vous devez tout de même

rester prudents, car on vous permet d'accéder à leurs serveurs, on n'a pas copié toutes leurs données dans un endroit sûr. Leur système de sécurité pourrait vous remarquer, et il est plutôt performant. Le Grimoire numérique est financé par de nombreux ordres qui pourraient localiser votre petit cul et le réduire en bouillie avant que votre téléchargement illégal se termine. Pigé ?

➤ Glitch

➤ Comme à son habitude, il exagère, mais il est vrai qu'ils pourraient vous infliger un tas de choses horribles.

➤ Winterhawk

COMBAT

Bienvenue sur le catalogue de formules de sorts de Combat. Avant d'acheter un sort létal de Combat, veuillez soumettre le code d'autorisation de votre permis de lancement de sorts pour vérification. Le Grimoire numérique décline toute responsabilité en cas de lancement d'un maleficium après l'achat.

- La plupart de ceux qui lisent ça vont utiliser de faux permis, alors assurez-vous qu'ils soient de qualité. Le système de sécurité du Grimoire numérique perce les permis médiocres comme un joueur de foot troll de lycée traverse une fine bannière en papier.
- Glitch

CORROSION DE (OBJET)

(COMBAT INDIRECT)

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN	DOMMAGES
Contact	P	I	2	Spécial

FUSION DE (OBJET)

(COMBAT INDIRECT)

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN	DOMMAGES
LdV	P	I	3	Spécial

BOUILLIE DE (OBJET)

(COMBAT INDIRECT, ZONE)

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN	DOMMAGES
LdV (Z)	P	I	4	Spécial

DÉFONÇAGE (OBJET)

(COMBAT DIRECT)

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN	DOMMAGES
Contact	P	I	1	Spécial

EXEMPLES D'OBJETS POUR LES FORMULES DE SORT

OBJET VAGUE	OBJET PRÉCIS
Armure	Veste pare-balles
Armes à feu	Pistolet lourd
Armes de mêlée	Armes tranchantes/contondantes
Meubles	Chaise/table
Appareil électronique	Commlink/lecteur tridéo/caméra
Véhicules terrestres	Voiture/camion/moto

EFFETS DES DOMMAGES DES SORTS QUI CIBLENT DES OBJETS

OBJET	STRUCTURE INDICATIVE	EFFET
Armure	Indice d'Armure	Les dommages réduisent le Score Défensif de l'armure. Si le Score Défensif est réduit à 0, l'armure est détruite (irréparable). Les dommages réduisent le Score Offensif des armes de toute portée. Si l'un des Scores Offensifs est réduit à 0 ou moins, l'arme ne peut plus tirer à cette portée. Si tous les Scores Offensifs sont réduits à 0 ou moins, l'arme est détruite (irréparable).
Armes	6	Les dommages réduisent l'indice de Structure de la barrière. Si l'indice de Structure est réduit à 0, un trou de 0,5 mètre se forme dans la structure. Les succès nets supplémentaires augmentent la taille du trou de 0,5 mètre de diamètre, jusqu'à l'indice de Magie du lanceur en diamètre.
Mur/Barrière	p. 116, SR6	
Véhicule/Drone	Selon véhicule	Infligez les dommages au moniteur d'état du véhicule.
Appareil	4	Les dommages réduisent l'indice d'Appareil. Si l'indice d'Appareil est réduit à 0, l'appareil est détruit (irréparable). Si l'appareil comporte un moniteur d'état, comme un deck, appliquez les dommages au moniteur d'état.

DÉMANTÈLEMENT (OBJET)

(COMBAT DIRECT)

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN	DOMMAGES
LdV	P	I	2	Spécial

DÉMOLITION (OBJET)

(COMBAT DIRECT, ZONE)

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN	DOMMAGES
LdV (Z)	P	I	3	Spécial

Oubliez l'eau, la magie a créé un bien meilleur solvant universel. Spécifiez l'objet que vous voulez voir disparaître du monde des mortels et *pouf* ! C'est maintenant un tas gluant qu'on peut balancer dans les égouts. Ces sorts ont quatre-vingt-dix-neuf pour cent de chances d'être sans danger envers les personnes et les animaux.

- Démantèlement et Démolition sont des classiques, ils sont plus populaires que Fusion et Bouillie. Démantèlement et Défonçage ont plus de cachet avec leurs étincelles courbées et le craquement et l'effritement de l'objet avant qu'il ne se désintègre complètement et ne devienne poussière dans le vent. Désolé, la destruction est tellement belle qu'elle m'inspire de la poésie. Quoi qu'il en soit, achetez-en trois et je vous offre la quatrième.

➤ PRH

Le Grimoire numérique décline toute responsabilité en cas de dommage collatéral causé par les sorts de destruction d'objet, en particulier ceux qui ciblent les murs porteurs.

CONDITIONS GÉNÉRALES

Ces sorts doivent intégrer un objet à la formule de sort (Arme à feu, Commlink, Armure, etc.). L'objet choisi peut être précis ou vague. Voir la table en début de chapitre pour des exemples d'objets qui peuvent être détruits par ces sorts.

Ils peuvent être appris plusieurs fois en choisissant un nouvel objet.

Vous gagnez 1 point d'Atout en lançant le sort, si l'objet est précis plutôt que vague (ex : pistolet lourd au lieu d'armes à feu).

Les sorts de zone directs ciblent tous les objets qui correspondent au critère *et* qui sont visibles pour le magicien, contrairement aux sorts indirects qui affectent tous les objets de la zone, visibles ou non.

Corrosion, Fusion et Bouillie sont des sorts de combat indirects, ce qui signifie qu'un objet ciblé appartenant à quelqu'un peut éviter le sort (p. 136, SR6). Pour lancer ces sorts, il faudra réaliser un test de Sorcellerie + Magie contre Réaction + Volonté du sujet qui contrôle l'objet (ou Pilotage + Évasion dans le cas des véhicules contrôlés à distance). L'objet résistera aux dommages avec son indice de Structure (voir table des effets). Ils infligent des dommages Chimiques (p. 114, SR6) et soumettent les cibles à l'état Corrodé (p. 55, SR6) avec un indice égal aux succès nets au test de Sorcellerie.

Défonçage, Démantèlement et Démolition sont des sorts de Combat directs (p. 136, SR6). Pour lancer ces sorts, vous devrez réaliser un test de Sorcellerie + Magie contre l'indice de Résistance de l'objet. Celui-ci ne peut pas résister aux dommages.

COUP ÉTOURDISSANT

(COMBAT DIRECT)

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN	DOMMAGES
Contact	M	I	2	E

ÉCLAIR ÉTOURDISSANT

(COMBAT DIRECT)

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN	DOMMAGES
LdV	M	I	3	E

SPHÈRE ÉTOURDISSANTE/ SOMMEIL

(COMBAT DIRECT, ZONE)

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN	DOMMAGES
LdV (Z)	M	I	4	E

Vous ne parvenez pas à dormir ? Les sirènes de police incessantes et les fusillades entre gangs vous empêchent de fermer l'œil ? Essayez un petit coup étourdissant pour faire taire le voisinage. Vous avez besoin d'une dose corsée pour les rockers insomniaques ? Sphère étourdissante est là pour vous.

CONDITIONS GÉNÉRALES

Pour plus d'informations, voir p. 137, SR6.

DISSIPATION (FOCUS)

(COMBAT DIRECT)

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN	DOMMAGES
LdV	M	I	6	Spécial

IMPULSION ECTOMAGIQUE (FOCUS)

(COMBAT DIRECT, ZONE)

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN	DOMMAGES
LdV (Z)	M	I	7	Spécial

Agacé par les jeunes punks sorciers des rues, avec les derniers focus et fétiches plein les poches ? Remettez-les à leur place en leur retirant leurs jouets. Ces sorts transforment le mana en force perturbatrice, qui détériore temporairement les objets enchantés en bloquant le flot de magie qui les traverse.

Ces sorts peuvent provoquer un sentiment d'inaptitude chez certains.

CONDITIONS GÉNÉRALES

Les formules de ces sorts peuvent être générales (les sorts affecteront tous les focus) ou spécifiques à un type de focus précis (Enchantement, Métamagie, Pouvoir, Qi, Sort, Esprit ou Arme).

Les formules de sorts sont extrêmement spécialisées, pour pouvoir agir spécifiquement sur les focus. Les autres sorts affectant l'astral ou de type mana ne peuvent pas interagir avec les focus de la même manière que ces sorts ; inversement, ces sorts ne peuvent pas interagir avec d'autres formes astrales que les focus.

Si ce sort est appris pour un type de focus précis, vous gagnez 1 point d'Atout lorsque vous le lancez.



Les versions spécifiques peuvent être apprises plus d'une fois, en choisissant un type de focus différent à chaque fois.

Le Score Défensif d'un focus est égal à sa Puissance + Résistance d'Objet (p. 133, SR6). Le test de Sorcellerie est résisté par Puissance \times 2, chaque succès net désactive le focus pour 1 round. Le propriétaire du focus peut réduire cette durée de 1 round par action mineure activer un focus ou, au prix d'une action majeure, du nombre de succès sur un test d'Enchantement + Magie.

FRAPPE

(COMBAT INDIRECT)

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN	DOMMAGES
Contact	P	I	2	E

FRAPPE À DISTANCE

(COMBAT INDIRECT)

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN	DOMMAGES
LdV	P	I	3	E

DÉFLAGRATION

(COMBAT INDIRECT, ZONE)

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN	DOMMAGES
LdV (Z)	P	I	4	E

Avec les sorts Frappe, Frappe à distance et Déflagration, vous aurez l'impression d'avoir des pouvoirs télékinésiques ! Frappez comme un boxeur professionnel sans puce de compétence.

CONDITIONS GÉNÉRALES

Pour plus d'informations, voir p. 137, SR6.

JET D'EAU

(COMBAT INDIRECT)

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN	DOMMAGES
LdV	P	I	5	E, Spécial

TSUNAMI

(COMBAT INDIRECT, ZONE)

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN	DOMMAGES
LdV (Z)	P	I	6	E, Spécial

Quoi de mieux que ces sorts pour noyer vos problèmes ? Matérialisez du pur H₂O naturellement pétillant pour purger tous les obstacles et les attentions indésirables. Le nettoyage est rapide et facile, l'eau est évacuée, à condition que vous ayez lancé le sort dans un lieu où elle peut être drainée ! Vous pouvez choisir le volume de l'eau pour tirer parti de la force incompressible (résultats variables).

Nous vous déconseillons d'utiliser ces sorts pour vous désaltérer, en raison de la pression.

La température de l'eau peut varier, bien que la plupart des sujets la décrivent comme légèrement inférieure à la température ambiante.

CONDITIONS GÉNÉRALES

Les cibles du sort subissent l'état Trempé (p. 57, SR6).

Si le sort réussit, chaque cible est repoussée d'un mètre par rapport au lanceur ou au centre du sort.

Si les succès nets sont supérieurs à la Constitution de la cible, celle-ci est subit l'état À terre (p. 55, SR6). Tout succès net supplémentaire (auquel la cible résiste avec un test de Constitution) constitue le nombre de mètres sur lesquels la cible sera repoussée, cumulés au premier mètre.

NAPALM

(COMBAT INDIRECT)

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN	DOMMAGES
LdV	P	I	7	P, Spécial

Trait de feu et Boule de feu font très médiéval fantastique. À moins que vous portiez un chapeau pointu et un t-shirt avec la phrase « Hey, je suis un sorcier ! » imprimée dessus, je vous suggère de mettre à jour votre arsenal magique avec Napalm. Bien que ce ne soit pas la reproduction de l'agent gélifiant et des produits pétroliers dont il tient son nom, il crée tout de même une substance exotique efficace qui ressemble à un liquide extrêmement chaud. Napalm est plus efficace que Trait de feu, car il imprègne les matériaux, ça pète le feu !

CONDITIONS GÉNÉRALES

Napalm inflige l'état Enflammé (p. 56, SR6) à un niveau égal aux succès nets au test de Sorcellerie.

L'état est infligé même si la cible bénéficie d'une résistance au feu, mais dans ce cas l'indice de l'état Enflammé est réduit de moitié. Si l'amure est aussi dotée d'une Isolation chimique (p. 275, SR6), Résistance au feu fonctionne normalement.

L'effet Extension de zone peut être utilisé avec Napalm, l'aire d'effet passant d'un individu à une zone de deux mètres (et au-delà, si vous aimez vraiment l'odeur du napalm au petit matin).

TOUCHER MORTEL

(COMBAT DIRECT)

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN	DOMMAGES
Contact	M	I	3	P

ÉCLAIR MANA

(COMBAT DIRECT)

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN	DOMMAGES
LdV	M	I	4	P

SPHÈRE MANA

(COMBAT DIRECT, ZONE)

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN	DOMMAGES
LdV (Z)	M	I	5	P

Nous vous informons que Toucher mortel, Éclair mana et Sphère mana sont considérés comme des armes de classe 5M et nécessitent un ajout au dossier de classification ou un permis corporatiste pour être achetés. Ces sorts ciblent des organismes vivants et canalisent directement l'énergie magique, ce qui provoque une destruction cellulaire massive. Les effets des dommages s'apparentent aux radiations ou à la fasciite nécrosante,

mais ils sont plus rapides et ne durent pas. Mais quand même, beurk. Sphère mana est affecté par le ciblage sub-conscient, qui agit sur les plantes, les insectes et toute autre créature vivante visible dans la zone choisie. Pas de discrimination.

- C'est toujours un bon choix pour les opérations discrètes, mais l'utilisation de Sphère mana laisse une grosse empreinte aux experts médico-légaux.
- Ethernaut

CONDITIONS GÉNÉRALES

Pour plus d'informations, voir p. 137, SR6.

TRAIT DE FEU

(COMBAT INDIRECT)

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN	DOMMAGES
LdV	P	I	5	P, Spécial

BOULE DE FEU

(COMBAT INDIRECT, ZONE)

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN	DOMMAGES
LdV (Z)	P	I	6	P, Spécial

EXPLOSION INFERNALE

(COMBAT INDIRECT, ZONE)

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN	DOMMAGES
LdV (Z)	P	I	8	P, Spécial

Nous vous présentons Explosion infernale, de retour des tréfonds de la crypte ! Avec ses tons bleutés et ses relents de soufre, cette horrible incarnation de l'enfer sur terre va semer la peur chez vos ennemis, en admettant qu'ils y survivent.

- J'ai toujours préféré Lance-flammes à Trait de feu, mais les équipes marketing et les concepteurs de sorts n'arrètent pas de les remanier. Lance-flammes projette un torrent de flammes rouges d'où ruisselle de gouttes de chaleur matérialisée. Trait de feu lance plutôt des flammes blanches « plus catholiques que le pape ». C'est un cylindre de lumière et de chaleur artificiel. Pas ma tasse de soykaf, du coup j'ai ressorti Explosion infernale par nostalgie. Je vous offre vingt pour cent de remise sur le lot.
- PRH

Lance-flammes et Trait de feu ne se distinguent que par leurs différences esthétiques, mais on ne vous le dira jamais. Les publicités sont en compétition pour prouver que leur sort est le plus « enflammé ».

CONDITIONS GÉNÉRALES

Les effets secondaires de Lance-flammes/Trait de feu/Boule de feu/Explosion infernale peuvent comprendre l'embrasement des matériaux combustibles, des aérosols toxiques et l'attention des forces de l'ordre.

Explosion infernale a le même potentiel de dommages qu'une boule de feu, mais peut infliger l'état Corrodé, à un niveau égal au nombre de succès nets au test de Sorcellerie.

TUERIE (CIBLE)

(COMBAT DIRECT)

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN	DOMMAGES
LdV	P	I	3	P

FLÉAU (CIBLE)

(COMBAT DIRECT)

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN	DOMMAGES
LdV	M	I	3	P

Tuerie et Fléau ne sont pas seulement considérés comme des armes SM, des sanctions supplémentaires

- Bonjour, je vois que vous êtes intéressé par la magie de Combat. Permettez-moi de vous aider.

<CHANSON> In the middle of a railroad track, I looked round and I knew there was no turning back </CHANSON> (Thunderstruck, AC/DC)

J'ai trouvé ce sort !

- Grimmy le Grimoire



COUP DE TONNERRE

(COMBAT INDIRECT)

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN	DOMMAGES
LdV	P	I	6	E, Spécial

Un sort étourdissant qui le clame haut et fort et qui vous assure d'attirer l'attention avec ses bruits de canon tonitrueux. L'intensité du sort peut atteindre les cent décibels avec une force assommante similaire à celle de Frappe à distance.

CONDITIONS GÉNÉRALES

Illégal au Texas (CAS).

Les dommages du sort sont similaires à ceux de Frappe à distance (p. 137, SR6), en plus des effets listés ci-dessous.

Si les succès nets du sort sont supérieurs à la Constitution de la cible, celle-ci subit l'état Désorienté pendant 1 round de combat.

Le bruit du sort est centré sur la cible. Celle-ci, ainsi que toute autre créature vivante dans un rayon de (Magie) mètres doit résister au sort ou subir l'état Assourdi I pendant (Magie) minutes.

- Je ne sais pas d'où viennent ces informations, mais cela ne fait pas partie du menu agréé par le Grimoire numérique.
- Sorcier virtuel
- Va te faire voir, Sorcier !
- Grimmy le Grimoire
- **[Sorcier virtuel a été supprimé !]**
- C'est quoi ce bazar ? Désolé que le bot se soit activé. C'est bizarre, aucune somme n'est indiquée pour Coup de tonnerre. Je reviendrai vers vous pour vous donner le vrai prix.
- PRH

peuvent également s'appliquer puisqu'ils ciblent des métatypes spécifiques ou des espèces douées de conscience. Ces sanctions, selon la juridiction, peuvent entraîner une condamnation à mort. En accord avec les réglementations matricielles, le Grimoire numérique ne vend aucune formule relative à Tuerie ou Fléau.

- Bien que ce soit vrai, ça ne veut pas dire que ces sorts ne sont pas utilisés. Par exemple, Ares détient certains contrats qui légalisent Tuerie et Fléau, à partir du moment où ils ciblent des esprits insectes. Je crois qu'ils appellent cette formule « Insecticide ». Alors bien que le Grimoire numérique ne les vende pas, vous pouvez les acheter à d'autres entreprises avec une protection juridique variable. Je vous mettrai en contact contre une petite commission.
- PRH

CONDITIONS GÉNÉRALES

Tuerie produit un résultat équivalent à Éclair de force. Fléau produit un résultat équivalent à Éclair mana.

Ces sorts ciblent un type précis de créatures douées de conscience (naga, centaure, sasquatch, etc.), d'esprit (insecte, terre, feu, etc.) ou de métatype (elfe, nain, ork, troll ou humain). Ils peuvent être appris plus d'une fois en choisissant une cible différente.

Si la cible ne correspond pas au type choisi, le sort n'aura aucun effet sur elle.

Les sujets sur le plan astral ne peuvent être ciblés qu'avec Fléau.

DÉTECTION

Bienvenue sur le catalogue de formules de sorts de Détection. Ces sorts ont pour but d'étendre les sens des magiciens jusqu'au cosmos et de leur permettre de mieux analyser l'environnement. Les interprétations de ces sens peuvent varier selon le magicien.

EMPRUNT DE SENS

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
Contact	M	M	5

PASSAGER

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
Contact	M	M	6

Vous pouvez littéralement voir à travers les yeux d'un PDG ou écouter ses conversations confidentielles, du moins jusqu'à ce qu'un mage corpo ne remonte votre piste.

SENS ANIMAL

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
Contact	M	M	4

Voulez-vous savoir où va votre chat ? Ou quel goût ont les pigeons et les rats ? Votre animal de compagnie peut partager ces informations avec vous. Voulez-vous faire l'expérience de voler comme un aigle ? Vous pouvez maintenant vous promener dans l'esprit de votre animal de compagnie ou d'un autre animal.

Oeil de la Meute

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
Contact	M	M	4

Le Simsens, sans recourir à la technologie. . Vivez une expérience depuis le point de vue d'une autre personne, comme si vous étiez dans le siège d'un pilote de course, ou sur le terrain d'un match de combat urbain, tout ça grâce à Œil de la meute.

N'est pas recevable comme preuve matérielle, sauf au Tír Tairngire et au Tír na nÓg.

Le Grimoire numérique décline toute responsabilité, que ce sort soit employé de façon légale ou illégale.

CONDITIONS GÉNÉRALES

Emprunt de sens et Sens animal permettent au magicien de sélectionner un sens (vue, ouïe, odorat, goût) du sujet et, avec une action mineure, de le ressentir du point de vue du sujet au lieu du sien.

Passager permet au magicien de percevoir tous les sens du sujet simultanément, ce qui en fait littéralement une expérience simsens magique en direct (à l'exception du bagage émotionnel).

Œil de la meute est limité à la vue.

Sens animal ne fonctionne que sur des animaux non conscients (y compris les animaux paranormaux).

Toute amélioration (comme la vision thermographique, la vision nocturne et les hautes fréquences) liée au sens du sujet est comprise avec la perception dont le magicien bénéficie, quelle que soit la source de cette amélioration. Les informations supplémentaires dont le sujet peut bénéficier grâce à un autre sort de détection ne sont par contre pas transmises.

La perception de l'astral, du virtuel et de la réalité augmentée ne peut pas être canalisée grâce à ce sort.

Le sujet peut résister aux sorts Emprunt de sens, Passager et Sens animal avec Constitution + Volonté, mais il n'a pas conscience du moment où le sort prend effet.

Œil de la meute agit uniquement sur des sujets consentants, conscients ou non, paracratures incluses. Augmentez le Drain de 1 à chaque sujet connecté en plus du premier (avec un nombre de sujets maximum égal à l'indice de Magie du lanceur).

Lorsque ce sort est maintenu, le lanceur peut dépenser une action mineure pour changer de point de vue pour celui d'un autre sujet auquel il est connecté.

FENÊTRE ASTRALE

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
LdV	M	M	3

Il est difficile d'expliquer la magie aux ordinaires, comme les couleurs à un aveugle. Il est parfois même difficile de l'expliquer à un autre mage. Avec Fenêtre astrale, vous pouvez ouvrir une fenêtre sur le monde astral, qui sera alors visible, même par les ordinaires. Ils comprendront ainsi pourquoi la magie est aussi dingue.

CONDITIONS GÉNÉRALES

Fenêtre astrale crée une petite sphère de 0,5 mètre de diamètre. Quiconque dans la LdV de la sphère peut utiliser sa compétence de Perception comme Perception astrale pour voir « l'autre côté » à travers la sphère.

Le sort ne transmet aucune connaissance au spectateur sur ce qu'il est en train d'observer (il lui faudrait la Connaissance Arcanes).

L'effet Extension de zone peut être utilisé avec Fenêtre astrale pour augmenter le diamètre de la sphère de 0,5 mètres jusqu'à l'indice de Magie du lanceur en mètres.

Avec une action mineure Déplacement de zone, la sphère peut être placée n'importe où sur la ligne de vue du magicien.

Tout sort (mana ou physique) ou entité astrale interceptée par une fenêtre astrale ou la traversant devient visible depuis le plan matériel.

FENÊTRE MANA

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
LdV	M	M	3

Comme pour tout ce qui a trait à la magie, les runes et les barrières vont empêcher les sorts, y compris les sorts de zones, de fonctionner de l'autre côté. Si seulement il existait un sort qui puisse temporairement lever ce voile mystique... Mais attendez, il y en a un ! Fenêtre mana forme un trou temporaire dans une barrière mana, assez large pour que le magicien puisse voir à travers et y lancer des sorts.

CONDITIONS GÉNÉRALES

Les Barrières mana sont opaques sur le plan astral (ou lorsqu'elles sont vues avec Perception astrale), elles gênent donc la Perception astrale, tout comme les sorts et les entités astrales. C'est une précaution supplémentaire pour empêcher les sorts et les entités astrales de traverser.

Fenêtre mana n'agit que sur les sorts et la Perception astrale. Cela ne retire pas la barrière et ne permet ni aux sorts ni aux entités astrales de traverser. Cela nécessiterait une *Porte* mana. Fenêtre mana permet au magicien de voir la cible sans malus et de lancer son sort, celui-ci devra ensuite traverser la barrière mana en suivant les règles normales (p. 164, SR6).

Fenêtre mana est opposée par une réserve de dés égale à l'indice de Structure de la barrière. Si Fenêtre mana obtient plus de succès, alors la fenêtre apparaît sur la barrière. Elle mesure un mètre de diamètre ; les succès supplémentaires augmentent la zone de transparence d'un mètre jusqu'à concurrencer l'indice de Magie du lanceur.

INSPECTION

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
Contact	M	M	4

CATALOGUE

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
Contact	M	M	5

Avez-vous le souci du détail ? En avez-vous besoin ? Ne cherchez pas plus loin qu'Inspection. Ce sort peut être utilisé pour apprécier les différentes nuances de bleu, les stries d'un pinceau naturel sur un tableau et, oui, pour compter combien de bonbons se trouvent dans un bocal.

Si vous avez besoin de réinstaurer le feng dans votre shui, le cousin plus puissant d'Inspection, Catalogue, peut vous aider. Ramenez ce sentiment d'équilibre et d'harmonie dans votre pièce. Trouvez aisément le bon angle et la distance idéale entre chaque objet, au millimètre près.

LISTE DE DÉTAILS

- Connaît exactement le nombre d'objets dans un contenant ou une zone.
- Connaît les dimensions d'un objet (hauteur, largeur, longueur, volume, superficie).
- Connaît le poids d'un objet au gramme près et si le magicien est capable de le soulever ou de le transporter.
- Connaît la température d'un objet au degré près.
- Connaît la direction vers laquelle un objet est tourné en degrés.
- Connaît la distance entre des objets au millimètre près.
- Identifie l'odeur précise des individus et des objets et détermine si quelqu'un dont il connaît l'odeur s'est récemment trouvé dans cette zone.
- Identifie les ingrédients dans les plats ou les boissons.
- Identifie les textures aussi subtiles que les empreintes de l'écriture sur une feuille de papier, les nuances précises d'une couleur ou les coups de pinceau.
- Identifie la tonalité musicale à l'oreille ou en ressentant la fréquence des vibrations.

Avec Catalogue, vous ferez en sorte que la ligne dragon circule parfaitement à travers la pièce, en un clin d'œil.

Attention ! Peut causer des TOC graves ou de l'hyperacousie s'il est maintenu pendant plus de huit heures.

CONDITIONS GÉNÉRALES

Ce sort permet au lanceur d'être extrêmement concentré sur un objet ou une zone. L'action Observer attentivement devient une action mineure quand le sort est maintenu et utilisé sur l'objet (Inspection) ou la zone (Catalogue) choisie.

Ces sorts permettent d'obtenir plus de détails avec Observer attentivement.

Chaque succès net offre un type de détails pouvant être détecté. Vous en trouverez une liste ci-dessus, à partir de laquelle le magicien peut faire son choix.

Lorsque le sort Catalogue est maintenu, le magicien peut dépenser une action mineure pour visualiser n'importe quel élément dans la zone du sort, sous n'importe quel angle.

Le magicien bénéficie d'une remise d'Atout de 1 sur tout test de surprise dans la zone ou toutes les attaques contre des cibles invisibles, car Catalogue offre à celui-ci une variété de détails qui ne dépendent pas que de la vue.

TRADUCTION

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
Contact	M	M	4

Avec ce sort, vous n'avez plus à vous inquiéter d'avoir le linguasoft adapté ou qu'il traduise correctement le sens de votre phrase. Lorsque quelqu'un parle dans sa langue maternelle, vous entendez les mots dans la vôtre. C'est comme un film étranger doublé bizarrement.

CONDITIONS GÉNÉRALES

Traduction crée une légère connexion télépathique entre le sujet et une cible précise, que ses sens peuvent percevoir (voir p. 135, SR6). Une cible non consentante peut y résister avec Constitution + Volonté.

QUALITÉ DE TRADUCTION

SUCCÈS QUALITÉ DE LA CONVERSATION

0	Ça revient à hurler devant une tridéo. Beugler ne fait pas plus changer les choses.
1	Ils sont soit heureux de nous voir ce midi, soit heureux de nous avoir comme déjeuner. C'est une déduction qui se base principalement sur le contexte émotionnel, avec un mot ou deux pour rendre les choses plus intéressantes.
2	Moi vouloir manger, Dick. Manger, Dick, manger. Une conversation rudimentaire avec le vocabulaire d'un élève de maternelle.
3	Créditube. Nuyen. Armes à feu. Les éléments de conversation récurrents dans le Sixième Monde. Rien de trop technique.
4+	Quelqu'un veut parler de physique nucléaire ? Vous pouvez discuter de concepts plus complexes avec un vocabulaire varié.

Traduction est utile pour les conversations de tous les jours, pas pour des négociations diplomatiques. Si vous utilisez Traduction, vous ne pouvez gagner ni dépenser d'Atout lors de tests de compétences sociales.

Les deux sujets doivent être capables de se voir et de s'entendre pour que le sort agisse.

Traduction peut être utilisé pour communiquer avec toute espèce douée de sentience qui utilise un langage (comme le sasquatch ou le triton), pas avec des animaux.

Les succès du sort déterminent la qualité de la traduction ; avec relativement peu de succès nets, le maître de jeu peut insuffler un sentiment d'incertitude en réponse à ce que le lanceur entend ou ce que les autres l'entendent dire (voir la table Qualité de Traduction).

SANTÉ

Bienvenue sur le catalogue de formules de sorts de Santé. À des fins pratiques, vous trouverez les liens vers les attestations et des formations médicales dans votre région, accompagnées de leurs prix. Le Grimoire numérique décline toute responsabilité si une erreur médicale est commise en utilisant l'un des sorts de Santé.

- L'une des choses que je conseille aux magiciens qui pratiquent la magie de soins, c'est de suivre une formation médicale. Ce n'est pas forcément utile pour soigner, mais ça l'est pour communiquer avec les professionnels médicaux ou les clients. Bien sûr, les striures rouges et jaunes dans mon aura interfèrent avec mon cinquième chakra, mais les ordinaires comprendront probablement mieux si je leur dis : « j'ai la jambe cassée ».
- Lyrn

ANAPHYLAXIE

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
Contact	P	M	5

ÉPHÉDRINE

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
Contact	P	M	4

Le monde est rempli de choses qui réagissent mal avec notre corps : la pollution, les pollens, les balles et j'en passe. Dans le cas des deux premiers, au moins, il y a une solution

pour atténuer la douleur. L'éphédrine magique empêche le corps de réagir à divers allergènes. Il apporte un soulagement temporaire jusqu'à ce que le sujet puisse s'éloigner de l'allergène qui cause ce problème. Anaphylaxie est un sort de classe 4 en raison du risque de décès. Toucher le sujet provoque une réaction allergique instantanée, que celui-ci soit déjà allergique à quelque chose ou non.

Éphédrine ne provoque pas de somnolence, vous pouvez bien entendu autoriser le sujet à utiliser des engins lourds.

CONDITIONS GÉNÉRALES

Pour lancer Anaphylaxie, effectuez un test opposé de Sorcellerie + Magie contre Constitution + Volonté, lancer Éphédrine est un test simple de Sorcellerie + Magie (5 — Essence). Par tranche de deux succès nets, la sévérité de la réaction allergique augmente (Anaphylaxie) ou diminue (Éphédrine) d'un niveau (p. 76, SR6). S'il n'y a pas de réaction allergique préexistante, les deux premiers succès causent une réaction allergique de sévérité faible (à la substance choisie par le magicien au moment de lancer le sort) aussi longtemps que le sort est maintenu.

Lorsqu'il ne l'est plus, la réaction allergique revient à un niveau normal ou bien disparaît, si aucun allergène actif n'est présent.

Si, par exemple, un sujet qui a une allergie mortelle aux fruits de mer en mange pour une raison ou une autre, alors Éphédrine doit être maintenu jusqu'à ce que les symptômes les plus graves passent (environ huit heures) ou que la médecine ordinaire soit appliquée. Autrement, l'allergie mortelle revient.

Éphédrine peut être utilisé contre toutes les allergies.

DÉCOMPOSITION

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
Contact	P	P	5

Plus besoin de vous préoccuper des traces laissées derrière vous, qui pourraient être utilisées comme liens matériels ; l'utilisation de base de ce sort détruit toute matière biologique que vous ne voulez pas garder sur vous. Décomposition est également utile pour le compostage, puisqu'il décompose toute matière organique en composants plus simples. Attention : Décomposition ne distingue pas les matières organiques vivantes des mortes. Il est considéré comme une formule de sort de classe 4M, vous aurez donc besoin des mêmes permis que pour les sorts de Combat.

- L'une des meilleures façons d'utiliser ce sort, c'est pour se débarrasser d'un corps. Je suis fan.
- Kane

EFFICACITÉ DE LA DÉCOMPOSITION

# DE SUCCÈS	EFFET
1	Inutilisable comme lien matériel
2	Inutilisable pour un test génétique (bien que les matières organiques solides telles que les os et les dents restent intacts)
3	Impossible d'identifier si c'est un animal ou un végétal, les matières organiques solides s'effritent ; aucune matière n'est utilisable par les médecins légistes
4	Ce n'est plus que de la bouillie (seules les matières inorganiques tels que les membres cybernétiques restent intacts)

Le sort décompose les matières organiques (plantes, animaux, bactéries, ce qui vous passe par la tête), vivantes ou autres, en substance gluante idéale comme engrais. Les matières organiques solides, comme les os, s'effritent et se transforment en farine (tout aussi bénéfique pour les plantes).

CONDITIONS GÉNÉRALES

Utilisé de façon offensive, Décomposition peut rendre un sujet infirme. Pour lancer ce sort, effectuez un test opposé de Sorcellerie + Magie contre Volonté + Intuition, ou résistance d'objet. Le lanceur peut infliger un niveau supplémentaire de l'état Estropié (jusqu'au niveau III ; p. 102, *Feu Nourri*) ou Fatigué (jusqu'au niveau III ; p. 56, *SR6*) par tranche de deux succès nets, du fait de la rupture de lien entre la chair et les os, qui en viennent même à cesser d'exister. Ces états durent jusqu'à ce que la cible ait pu prendre au moins une heure de repos.

Lorsqu'il n'est pas utilisé de façon offensive, ce sort peut agir sur 0,5 mètre cube de matière. L'effet Extension de zone peut être utilisé avec Décomposition pour augmenter le volume de 0,5 mètre cube (jusqu'à concurrence de la moitié de l'indice de magie du lanceur en mètres cubes, arrondie au supérieur).

Pour les corps, considérez qu'une augmentation de volume est nécessaire pour les trolls et potentiellement plus pour les corps plus massifs.

DIAGNOSTIC

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
Contact	M	I	4

Chers docs des rues ! Pourquoi dépenser de l'argent dans un équipement technologique coûteux ou attendre que les labos corporatistes vous envoient les résultats, alors que Diagnostic existe ? Gardez votre mobilité et offrez une multitude de services (analyse de sang, radiographie, scanner de chakra, diagnostic d'aura, etc.) grâce à Diagnostic. Vous ne pourrez plus vous en passer.

TABLE DE RÉSULTATS DE DIAGNOSTIC

# DE SUCCÈS	RÉSULTAT
0	Infructueux. Faites une ordonnance pour un placebo et demandez-lui de revenir le lendemain.
1	État de santé physique général du sujet. Bien que ce niveau de diagnostic soit illustré par la mécanique de jeu des cases de dommages, ils peuvent être agrémentés d'un taux élevé de plaquettes (indicateur d'un saignement ou d'un hématome), de globules blancs (maladies/poisons), d'une pression artérielle basse (saignement), d'un faible niveau d'oxygène, etc.
2	Informations sur les os cassés, les ligaments/muscles déchirés, les hémorragies internes/accumulations de fluides. Également toute information sur les maladies générales (ex : haute pression artérielle, diabète, allergies, goutte).
3	La présence et l'emplacement de membres cybernétiques ou de corps étrangers dans l'organisme, ainsi que de parasites et d'entités spirituelles qui possèdent les corps.
4	La présence de toxines ou de maladies, ainsi que leurs effets sur le corps en temps réel.
5	La présence et l'emplacement de bioware (et leurs effets sur le corps).
6+	La présence de nanotech et d'anomalies génétiques récentes (thérapie génique, exposition à des substances radioactives, etc.).

CONDITIONS GÉNÉRALES

Pour lancer ce sort, effectuez un test de Sorcellerie + Magie (5 — Essence), la table de Diagnostic indique le résultat en fonction du nombre de succès. Les résultats obtenus sont cumulatifs, jusqu'à concurrence du nombre de succès obtenus sur le jet. Si le magicien obtient 3 succès, il a accès aux résultats pour 1, 2 et 3 succès.

Une fois le sort Diagnostic lancé sur quelqu'un, il ne peut pas être lancé sur la même personne avant vingt-quatre heures.

L'utilisation de Diagnostic octroie au magicien une remise d'Atout de 1 sur le test de compétence Biotech, si celui-ci est utilisé sur ce même sujet dans les vingt-quatre heures.

JEÛNE

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
Contact	P	Spéciale	4

Les méthodes Atkins, Dukan, Keto, Agricole immortel, le Ver minceur métagénique et même le régime Paléo font pâle figure à côté de la magie du sort Jeûne. Avec Jeûne, vous n'avez aucun appétit, aucun ballonnement, votre estomac ne gronde pas, vous n'avez pas soif ; vous ressentez un sentiment de satiété même si vous n'avez pas mangé. La perte de poids réelle peut varier.

L'utilisation de Jeûne doit être surveillée attentivement, puisqu'une mort par privation ou déshydratation pourrait survenir sans que le sujet en ressente les symptômes.

CONDITIONS GÉNÉRALES

Lancé avec succès, ce sort supprimera toute sensation de faim ou de soif au sujet pendant vingt-quatre heures.

Chaque succès supplémentaire réduit l'état Fatigué causé par la faim et la soif d'un niveau (voir ci-dessous). Jeûne ne remplace pas les besoins en nourriture et en eau.

NUTRITION

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
Contact	P	P	4

Vous avez faim ? Eh bien, vous aussi vous pouvez manger comme les grands maîtres d'arts martiaux. Essayez

EFFETS DE LA FAIM ET DE LA SOIF AU COURS DU TEMPS

- Chaque niveau de l'état Fatigué impose un malus de -2 à la réserve de dés (voir p. 56, *SR6*).
- Augmentez l'état Fatigué du sujet d'un niveau par jour sans eau.
- Augmentez l'état Fatigué du sujet d'un niveau tous les deux jours sans nourriture.
- Réduisez l'état Fatigué d'un niveau par jour complet de nutrition, d'hydratation et de repos adaptés.
- Si le sujet ne boit pas d'eau pendant plus de trois jours, il meurt.
- Si le sujet ne mange rien pendant plus de six jours, il doit recevoir des soins médicaux ou risque de mourir sous trois semaines.

Nutrition et réglez-vous des énergies de l'univers. Sans OGM et mystiquement biologique ! Garanti sans gluten ! Sans matières grasses ! Pas même la moindre existence physique, c'est complètement dingue !

- ▶ Beaucoup de sorciers adaptent ce sort pour lui donner un arrière-goût, afin d'aider à satisfaire les besoins psychologiques que l'on ressent encore parfois, après que la faim physique a été magiquement comblée. Généralement, ils lui donnent le goût de poulet.
- ▶ Frosty

L'utilisation de Nutrition au-delà de deux semaines peut causer le Syndrome alimentaire féérique, et l'impossibilité de consommer de la nourriture et des boissons solides, sans encourir de graves problèmes digestifs. Le

syndrome alimentaire féérique doit être traité par un professionnel médical, la cure dure généralement deux semaines.

Nutrition nourrit la cible au niveau cellulaire, ce qui lui permet de vivre de mana pur.

CONDITIONS GÉNÉRALES

Chaque succès empêche la famine et la déshydratation pour douze heures (avec un maximum de 3 jours), mais n'ôte pas la sensation de faim ou de soif (voir le sort Jeûne, p. 31).

Sur un sujet déjà affamé, chaque succès réduit de 1 le niveau de l'état Fatigué, s'il est lié à une privation (voir Jeûne, p. 31, pour plus d'informations sur la nourriture et la fatigue), avant d'appliquer les succès destinés à lui procurer de la nourriture.

VEINES GELÉES

- ▶ Bonjour, je vois que vous êtes intéressé par la magie de Santé. Permettez-moi vous aider.
J'ai trouvé ce sort.
- ▶ Grimmy le Grimoire
- ▶ Veuillez laisser au Client la possibilité de demander de l'aide au Grimoire numérique.
- ▶ Sorcier virtuel
- ▶ Salut Sorcier virtuel, tu empiètes sur mon service client, là. Permetts-moi de t'indiquer la sortie.
- ▶ Grimmy le Grimoire



[Sorcier virtuel a planté, veuillez consulter le journal d'erreurs]

VEINES GELÉES

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
Contact	P	M	4

Êtes-vous vraiment aussi frais qu'un glaçon ? Veines gelées fait encore mieux que ça ! Décompressez en sachant que vous n'apparaîtrez pas sur les senseurs quand vous tomberez sur des capteurs de chaleur.

N'est pas conseillé pour marcher sur la lave.

CONDITIONS GÉNÉRALES

Doit cibler un sujet consentant. Pour lancer ce sort, effectuez un test de Sorcellerie + Magie (5 – Essence).

La cible subit l'état Frigorifié (p. 56, SR6) et résiste à l'état Enflammé (p. 56, SR6) avec un nombre de succès égal aux succès nets du test de Sorcellerie.

La cible n'apparaît pas sur les senseurs thermiques. Cela retire l'avantage environnemental de l'attaquant ou du défenseur sur le sujet, s'il se base sur une vision thermique.

- ▶ Le code de Grimmy se comporte de manière vraiment bizarre. Et il ne me laisse pas l'effacer. Je me penche sur le problème.
- ▶ PRH

OXYGÉNATION

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
Contact	P	M	4

Imaginez pouvoir plonger et rester sous l'eau pendant plus de quelques minutes, sans avoir à vous soucier des paliers de décompression. Avec Oxygénation, « être comme un poisson dans l'eau » prend tout son sens (le Grimoire numérique ne vous conseille pas de faire le test, cela dit). Oxygénation insuffle de l'oxygène pur et vital directement à l'intérieur de votre corps. Inutile de traiter l'air nauséabond de notre monde.

CONDITIONS GÉNÉRALES

Oxygénation nécessite que le sujet soit consentant. Pour lancer ce sort, effectuez un test de Sorcellerie + Magie (5 — Essence). Oxygénation offre une remise d'Atout de 1 sur le prochain test de Natation ou de Plongée.

Chaque succès net vous fait bénéficier d'un dé supplémentaire pour les tests de résistance aux dommages liés à l'asphyxie, l'étranglement ou toute autre forme de perte d'oxygène.

Chaque succès net réduit d'un niveau l'état Fatigué ou Désorienté, si ce dernier est causé par une perte d'oxygène.

Tant que le sort est maintenu, le sujet est immunisé aux vecteurs d'attaques de type inhalation, ainsi qu'à la noyade (si le sujet n'oublie pas de retenir sa respiration).

L'utilisation excessive d'Oxygénation peut engendrer une atrophie des poumons. Si le sort est utilisé tous les jours pendant une semaine ou plus, attribuez au sujet l'état Fatigué I, jusqu'à ce qu'il arrête de l'utiliser pendant le même nombre de jours.

PRÉSERVATION

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
Contact (Z)	P	P	5

Inquiet à l'idée que ces pommes de contrebande pourrissent avant d'atteindre M. Johnson ou que ce lait obtenu au cours de votre run ne tourne à cause de la chaleur ? Eh bien, plus de stress ! Avec Préservation, ce panier garni de denrée chics restera aussi frais qu'à votre première bouchée. Préservation empêche la décomposition, la moisissure, la péremption, la fonte et les brûlures de congélation.

CONDITIONS GÉNÉRALES

La glace restera congelée, la pizza chaude, les liens matériels utilisables et les cadavres dans l'état où ils ont été découverts, ce qui brouillera les estimations de l'heure du décès.

Lancé avec succès, ce sort empêche les matières organiques de se décomposer naturellement et de moisir.

Chaque succès interrompt l'évolution de la matière pendant six heures après que le sort a été lancé et conserve la température, le taux d'humidité et ainsi de suite, au même niveau qu'elles étaient lorsque le sort a été lancé.

Le sort agit sur 1 mètre cube de matériau. L'effet Extension de zone peut augmenter le volume de 0,5 mètre cube (jusqu'à concurrence de la moitié de l'indice de Magie du lanceur en mètres cubes, arrondie au supérieur).

Chaque succès compte également comme indice de protection contre les états Frigorifié, Enflammé ou Corrodé, et octroie Résistance aux sorts contre Décomposition.

Le sort ne protège pas des dommages physiques.

STÉRILISATION

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
LdV (Z)	P	P	5

Élimine cent pour cent des bactéries, des virus, des parasites et d'autres pathogènes dans une zone ciblée. Stérilisation est ce dont vous avez besoin pour nettoyer une pièce en profondeur. Utile à la fois aux hypocondriaques et à ceux qui ont prononcé le serment d'Hippocrate. Sa zone d'effet comprend tous les endroits difficiles d'accès pour faire en sorte que la moisissure ne revienne pas ! Cent pour cent sûr pour les êtres vivants, à l'exception des micro-organismes.

- C'est idéal si vous voulez vous assurer de ne laisser aucune trace derrière vous et pour éliminer tout ce que vous pensez être contaminé par la maladie. Cependant, n'essayez pas de l'utiliser directement sur quelqu'un, vous tuerez certains organismes qui le maintiennent en vie.
- Butch

CONDITIONS GÉNÉRALES

Lancer ce sort rend toute matière organique inutilisable comme lien matériel dans sa zone d'effet.

Pour éviter que sort soit nuisible aux formes de vie complexes, il a été pensé pour ne fonctionner que sur des surfaces ; il ne peut donc pas purifier des poumons infectés ni des pathogènes enfermés dans des flacons, entre autres.

Toute tentative de premiers soins, sort de Santé ou autres soins dans la zone d'effet d'un sort Stérilisation sous deux heures bénéficie d'une Remise d'Atout de 1.

TEINT RADIEUX

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
Contact	P	P	4

Vous vous inquiétez d'arriver au bureau avec une mine ressemblant à ce que le chat a vomi, après une rave tardive au Dante ? Cette promotion au travail vous échappe, car vous jouez les sacs de frappe dans votre job de nuit ? Avis à ceux qui allument une bougie au lance-flammes, soyez rassuré ! Teint radieux peut soulager ce stress, comme par

magie ! Teint radieux illumine l'apparence physique du sujet (améliore la circulation du sang, blanchit les dents, réduit les rides, les imperfections, les cheveux fourchus et la mauvaise haleine) et améliore la santé de façon générale (les bleus et les marques de bronzage s'estompent, et les coupures/cicatrices ont l'air superficielles).

Attention ! Teint radieux est une modification cosmétique, pas un sort de Soins. Veuillez consulter votre chamman des rues si vous avez besoin d'un traitement médical.

Bien que les effets de Teint radieux soient permanents, une vie difficile (bien que dans le Sixième Monde, devoir sortir puisse déjà être considéré comme « vie difficile ») et le vieillissement naturel feront réapparaître au fil du temps ce que le sort a dissimulé.

CONDITIONS GÉNÉRALES

Pour lancer ce sort, effectuez est un test de Sorcellerie + Magie (5 — Essence) ; si vous réussissez, le sujet semblera avoir une apparence bien plus soignée et être en meilleure santé jusqu'à une heure par succès net, bien que les agressions extérieures puissent réduire ses effets. Cela signifie qu'il obtient une remise d'Atout de 1 point lors de ses tests sociaux grâce à son apparence.

De plus, si vous parvenez à lancer ce sort, tout personnage qui réalisera un test de Premiers soins ou de Soins sur le sujet bénéficiera d'une remise d'Atout de 1 sur ce dernier. Cet effet bonus n'est que temporaire, il dure (succès nets) heures après que le sort a été lancé. Le sort ne peut être utilisé qu'une fois toutes les vingt-quatre heures sur le même sujet.

TRAITEMENT

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
Contact	M	P	4

Êtes-vous devenu aveugle ou sourd ? Êtes-vous tombé accidentellement dans une mystérieuse substance gluante toxique, après quoi vous ressentez une sensation de brûlure, de froid ou de dissolution ? Utilisez Traitement, puis consultez un médecin. Bien que Soins puisse traiter les blessures, il ne peut pas toujours soigner les effets secondaires. Ce sort aide aussi à combattre les vertiges, la nausée, les maux de tête et la fatigue. En cas de véritable urgence, veuillez rejoindre l'établissement médical le plus proche.

CONDITIONS GÉNÉRALES

Traitement annule ou diminue les dommages et les effets des états handicapants.

Pour lancer ce sort, effectuez un test de Sorcellerie + Magie (5 — Essence). Réduisez l'état Aveuglé, Enflammé, Corrodé ou Assourdi d'un niveau par succès net ou retirez tout simplement l'effet Frigorifié ou Désorienté.

Si le sujet subit plusieurs états, les succès nets peuvent être divisés et répartis entre chacun d'eux, mais chaque état retiré ou réduit supplémentaire augmentera le Drain de 1 point.

Puisque chaque état inflige des effets différents, le maître de jeu peut déterminer si Traitement peut retirer ou réduire un état particulier. Par exemple, Traitement ne peut manifester pas aider un sujet avec l'état Immobilisé s'il est attaché à un lit, mais le maître de jeu peut autoriser l'utilisation de Traitement contre l'état Immobilisé si le sujet l'a obtenu en tombant de très haut ou en se faisant empoisonner, par exemple.



ILLUSION

Bienvenue sur le catalogue de formules de sorts d'Illusion. Il n'y a aucune limite à l'imagination avec les sorts d'Illusion (l'imagination n'est pas comprise dans la prestation).

CONDITIONS GÉNÉRALES

Les sorts d'Illusion se cachent dans le paysage astral afin de ne pas être détectés, à moins qu'un test de Perception astrale surpasse le nombre de succès nets du sort.

Toute interaction avec l'illusion (attraper un livre illusoire ou tirer dans un mur par exemple) conduira le sujet à prendre conscience que c'est une illusion, à moins qu'il soit dans la LdV du lanceur et que celui-ci dépense une action mineure pour incorporer l'interaction à l'illusion.

BROUILLAGE

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
LdV (Z)	P	M	4

Un manque de bol ? Brouillage vous offre un barrage d'informations sensorielles pour équilibrer les chances. Des flashes de lumières, des décharges électrostatiques et des bruits déroutants sèment la confusion dans le monde réel et des perturbations dans la Matrice.

- Si vous aimez les sorts Confusion, alors Brouillage pourrait bien vous intéresser. C'est un sort autonome peu commun. Vous le lancez et il neutralise tous les jouets tech. Il n'est pas assez puissant pour troubler votre adversaire, mais il le distrait assez pour que vous puissiez en tirer parti.
- Jimmy No

CONDITIONS GÉNÉRALES

On résiste à ce sort grâce à un test opposé de Traitement de données + Firewall (ou Traitement de données + Volonté s'il est activement protégé, Volonté + Logique si la cible est un technomancien).

Si vous lancez ce sort avec succès, Brouillage inflige 1 point de Bruit matriciel dans sa zone d'effet par succès net au test de Sorcellerie. Tout signal sans fil qui traverse la zone d'effet est affecté.

DOUBLE PHYSIQUE

(PLURISENSORIEL)

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
Contact	M	M	3

Vous avez besoin de parler, mais vous n'avez aucun ami à proximité ? Surprenez votre adversaire en dédoublant une personnalité ! Double physique crée l'illusion réaliste d'une copie d'un sujet que vous touchez, qui se déplace exactement comme lui. Les cibles qui ne comprennent pas que c'est une illusion seront incapables de les différencier ! Vous pouvez maintenant rejoindre la fête avec votre partenaire magique.

CONDITIONS GÉNÉRALES

Double physique ne peut être utilisé qu'une fois par personne. Pas de triplés ! Vous pouvez lancer Double physique plusieurs fois, mais en sélectionnant une personne différente. La cible peut résister à ce sort avec Volonté + Intuition.

Les magiciens peuvent utiliser une action mineure pour ajuster Double physique afin de l'empêcher d'être percé à jour ou de l'aider à agir stratégiquement.

Tant que le sujet et son double avancent parallèlement l'un à l'autre, le sujet gagne 1 point d'Atout lorsqu'ils attaquent tous deux la même cible.

L'illusion n'agira ou ne réagira que si le lanceur le lui ordonne. Si quelqu'un tente de l'attaquer ou de la frapper, il passera à travers et se rendra compte de la supercherie. Cela peut arriver si une attaque de mêlée avait dû l'atteindre (pour éviter une attaque de mêlée, l'illusion utilise Réaction + Intuition du lanceur, mais n'a pas de Score Défensif, l'attaquant gagne donc toujours de l'Atout). La plupart des armes à feu ou attaques de missiles donnent juste l'air d'avoir manqué l'illusion. Les explosions de grenades n'affectent en rien l'illusion, ce qui révèle sa véritable nature.

Lorsque quelqu'un tente de poursuivre le sujet et échoue à son test de Perception (en utilisant les succès nets du sort comme seuil), si le double se déplace vers une autre direction alors cette personne poursuivra l'illusion. Tous les (Magie \times 10) mètres, le poursuivant peut tenter un test de Perception pour savoir s'il détecte des incohérences sur l'illusion. Le lanceur contrôle les mouvements de l'illusion. Si celle-ci traverse malencontreusement un objet physique solide, le poursuivant obtient un bonus de 5 dés à son test pour percer l'illusion à jour (il n'a peut-être pas vu ce qui s'est passé ou n'est pas certain de ce qu'il a cru voir). Si le double traverse plusieurs objets en un seul round de combat, le poursuivant obtient cinq dés supplémentaires par objet (plus la réserve de dés augmente, plus les personnages devraient acheter des succès pour ce test, comme indiqué dans les règles p. 41, SR6). Une fois l'illusion sortie du champ de vision du lanceur, elle court en ligne droite pendant deux cents mètres avant de disparaître.

FAUSSE IMPRESSION

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
LdV	M	M	3

PANOMANA

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
LdV (Z)	M	M	4

Vous vous ennuyez au cours d'une assemblée mystique ? Essayez Fausse impression. Modifiez l'aura de votre patron pour qu'elle devienne celle d'un insecte, ou la vôtre pour qu'elle semble plusieurs rangs d'initié supérieure à la normale. Jouez un tour à ce type qui passe son temps à faire une analyse astrale de ses collègues. Des barres de rire dans une communauté d'Éveillés. Vous essayez de camoufler un duel magique aux yeux des autorités ? Utilisez Panomana pour masquer toute activité magique et dissimuler le fait que plusieurs magiciens sont dans les environs.

CONDITIONS GÉNÉRALES

Ces sorts ne peuvent pas créer de fausse aura, ils ne peuvent que modifier ou cacher une aura existante.

Si le magicien obtient sur son sort plus de succès que tout autre individu en a sur son test d'Observation astrale, de Perception astrale ou le sort Fenêtre astrale, alors il impose ce qu'il veut être vu.

Si le résultat du test d'Astral ou de Sorcellerie est supérieur à celui du sort Fausse impression/Panomana, alors

l'individu reconnaît qu'un sort de dissimulation est utilisé, mais il ne peut obtenir les véritables informations qu'en fonction de la différence entre ses succès et ceux du sort Fausse impression/Panomana.

MAQUILLAGE DE VÉHICULE

(PLURISENSORIEL)

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
Contact	P	M	4

DÉCOR FANTÔME

(PLURISENSORIEL)

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
LdV (Z)	P	M	5

Pourquoi utiliser un papier peint virtuel pour modifier la décoration de votre domicile en vous contentant des options de code limitées d'un hacker lambda, quand vous pouvez faire tout ce que votre cœur désire ? Changez l'apparence de votre domicile ou de votre bureau avec les fonctionnalités et les textures illusoires de Décor fantôme. Pourquoi faire venir vos amis dans votre mobile home, alors qu'il pourrait ressembler à un petit château, à un cottage anglais au doux parfum d'un jardin florissant et du thé, ou même à une cabane dans les bois (musique d'ambiance terrifiante optionnelle). Même chose pour votre POS 5000. Vous ne pouvez peut-être pas vous payer une Mitsubishi Nightsky, mais vous pouvez donner l'impression d'en conduire une avec Maquillage de véhicule.

CONDITIONS GÉNÉRALES

Maquillage de véhicule ne modifie pas les attributs physiques de celui-ci.

Les objets illusoires de Décor fantôme ne sont pas faits pour être traversés par des objets physiques, le sort ne peut pas les en empêcher.

Maquillage de véhicule agit sur un véhicule ou un drone standard ; l'effet Extension de zone doit être utilisé une fois pour masquer un véhicule de type SUV, pick-up ou une fourgonnette ; deux fois pour un fourgon, une navette ou un camion de livraison ; trois fois pour un camion semi-remorque ou un bus. L'illusion peut être plus grande que le véhicule sélectionné, mais ne peut pas être plus petite.

Décor fantôme a une zone d'effet plus large que la normale, sous forme de cube plutôt que de sphère. Il commence à 20 mètres cubes (environ la taille d'une petite pièce) et augmente de 20 mètres cubes à chaque effet Extension de zone. Cela n'agit que sur le décor et les objets inanimés, pas sur les objets qui vont être touchés et utilisés.

Pour ces deux sorts, le jet de Sorcellerie + Magie du magicien est opposé à Volonté + Intuition du spectateur. Aucun des deux n'affecte les appareils technologiques.

MAUVAIS PRESENTIMENT

(PLURISENSORIEL)

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
LdV (Z)	M	M	4

INQUIÉTUDE

(PLURISENSORIEL)

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
LdV (Z)	M	M	3

Les gens ignorent vos panneaux « Pelouse interdite » et « Pas de démarchage » ? Les taupes et les rats dévastent-ils votre jardin ou votre cuisine en évitant les pièges classiques et en exhibant leur insolence en laissant une traînée de déjections sur votre sol ? Le sort Mauvais pressentiment pourrait peut-être vous rendre service. Toute cible qui passe le seuil de la zone d'effet du sort commencera à se sentir nerveuse et angoissée ; assez pour ne plus jamais vouloir remettre les pieds chez vous.

- [Suppression de Dragon digital]
- [Ouverture du codex TSR2002A]
- Téléchargement Jobelin
- Bonjour, je vois que vous êtes intéressé par la magie d'Illusion. Permettez-moi de vous aider. J'ai trouvé ce sort !
- Grimmy le Grimoire



CHARABIA

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
Contact	M	M	3

JOBELIN

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
Contact	P	M	4

Dans le monde d'aujourd'hui, il est difficile d'avoir une conversation privée sans que quelqu'un ou quelque chose ne l'espionne. Les générateurs de bruit blanc fonctionnent bien, mais annoncent clairement que l'on cherche à cacher quelque chose et peuvent donc attirer les curieux. Pour répondre à un besoin pressant, nous vous présentons le sort Charabia. Quiconque tente d'écouter votre conversation entend une discussion inintéressante ou sans importance sur la météo ou les échecs, au lieu d'entendre votre véritable conversation (sauf si c'est ce dont vous étiez vraiment en train de parler).

- Il y en a un que je vais réduire en purée, je n'arrive pas à forcer ce contract à suivre les protocoles du serveur !
- PRH

CONDITIONS GÉNÉRALES

Ce sort est lancé entre le magicien et un sujet consentant qu'il touche. Plusieurs personnes peuvent être connectées à la même conversation secrète ; chaque personne supplémentaire augmente le Drain du sort de 1.

Tout test de Perception inférieur au nombre de succès obtenus au lancement du sort ne permet à l'interlocuteur que d'entendre une conversation triviale qui n'a aucun rapport avec la véritable conversation.

Charabia agit sur les entités vivantes.

Jobelin fonctionne tout aussi bien sur les caméras et les autres appareils technologiques que sur les entités vivantes.

CONDITIONS GÉNÉRALES

Mauvais pressentiment agit sur les animaux, les méta-humains et les êtres doués de conscience, alors qu'Inquiétude n'affecte que les animaux.

Mauvais pressentiment insuffle de façon mystique des sentiments de danger imminent, de peur et de malaise à tout être vivant qui entre dans la zone d'effet du sort. Les cibles se sentent à la fois effrayées et nerveuses. Leurs poils se dressent et elles se sentent légèrement paniquées.

Toute cible qui ne parvient pas à résister au sort avec Logique + Intuition obtient l'état Effrayé (p. 56, SR6) tant qu'elle se trouve dans la zone d'effet du sort.

Si les succès nets surpassent la Volonté de l'individu ciblé, celui-ci obtient l'état Paniqué (p. 57, SR6) en plus de l'état Effrayé et il doit quitter la zone.

Une fois hors de la zone d'effet du sort, les états Effrayé/Paniqué disparaissent en (indice de Magie du lanceur) minutes.

PATATE CHAUDE

(UNISENSORIEL)

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
LdV	M	I	3

Cette blague est toujours drôle : même le plus inoffensif des objets donnera l'impression d'être chaud bouillant !

Le Grimoire numérique décline toute responsabilité sur les répercussions causées par l'utilisation de Patate chaude.

CONDITIONS GÉNÉRALES

Le magicien fait un test de Sorcellerie + Volonté contre Volonté + Intuition. Si la cible ne parvient pas à résister à l'illusion, elle est persuadée que cet objet lui fait mal, sa première réaction sera ainsi de lâcher tout ce qu'elle a en mains. En phase de combat, ça signifie que sa prochaine action est Lâcher un objet (action mineure).

RÊVES

(PLURISENSORIEL)

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
LdV	M	M	3

Rêvez de grandes choses et devenez le héros déjanté qui combat les insectes et chevauche un dragon dans le ciel de Chicago. Avec Rêves, vous pouvez partager votre folie des grandeurs. Soyez littéralement la créature qui hante les cauchemars de vos ennemis, le tout sans avoir de véritables compétences ou talent.

CONDITIONS GÉNÉRALES

La cible doit être endormie ou inconsciente pour que le sort agisse, mais elle peut y résister avec Volonté + Logique.

Rêves permet au magicien de fabriquer un rêve (y compris les images, le son, les émotions, etc.) et de le transmettre à une cible endormie. Les succès nets déterminent sa complexité et ses détails.

Rêves ne cause aucun dommage réel à la cible.

Le sujet se souviendra particulièrement bien du rêve, mais pas forcément qu'il a été implanté.

Pour utiliser ce sort de façon plus agressive, si le lanceur de sort obtient 5 succès nets, il peut perturber le

repos du sujet avec un terrible cauchemar pendant une journée entière, empêchant toute tentative de récupération naturelle (p. 125, SR6). Cela signifie qu'aucun test ne peut être effectué ce jour-là pour soigner les dommages physiques.

MANIPULATION

Bienvenue sur le catalogue de sorts de Manipulation. Tous les sorts listés ici sont destinés à vous aider à transformer et transmuter vos rêves en réalité.

ARMURE DE VÉHICULE

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
Contact	P	M	6

Beaucoup de shadowrunners n'apprennent que trop tard que les portières de voitures ne sont pas des boucliers impénétrables aux balles. Mais grâce à ce sort, elles peuvent le devenir !

Le grimoire numérique décline toute responsabilité dans le cas où une balle parviendrait à traverser le sort.

CONDITIONS GÉNÉRALES

Pour lancer ce sort, effectuez un est un test opposé de Sorcellerie + Magie contre la résistance d'objet du véhicule. Le véhicule gagne un point d'Armure renforcée (p. 229, SR6) par succès net.

CHUTE FÉLINE

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
Contact	P	M	3

La gravité peut être une maîtresse impitoyable. Avec Chute féline, vous pouvez flirter un peu plus longtemps avec elle, sans vous écraser trop brutalement plus bas. Chute féline réduit l'accélération due à la gravité, pour que le sujet subisse l'impact d'une chute bien plus courte.

Le Grimoire numérique décline toute responsabilité en cas de blessure ou de mort liée à l'utilisation de Chute féline.

CONDITIONS GÉNÉRALES

Chaque succès net équivaut à 3 mètres supplémentaires de chute en sécurité (cumulables), qui s'ajoutent aux 3 mètres de sécurité dont tout le monde bénéficie (p. 114, SR6).

Le sujet gagne de plus une remise d'Atout de 1 pour son test d'Athlétisme + Agilité visant à amortir la chute. Chaque succès augmente de 1 mètre la distance de chute sans dommages.

COLLE

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
LdV	P	M	5

À court de ruban adhésif et de colson ? Ne vous en faites pas ! Avec Colle, n'importe quelle surface empêchera un sujet de s'échapper. Fonctionne également pour maintenir le pare-chocs en place sur la voiture, la monnaie dans la poche et le chapeau sur la tête.

- > Couche déchiffrée [Under Pressure]
- > Couche déchiffrée [Here We Go Again]
- > Couche déchiffrée [Le grand jour]
- > Couche déchiffrée [I Wanna Be Sedated]
- > Bonjour, je vois que vous êtes intéressé par la Magie. Permettez-moi de vous aider. J'ai trouvé ce sort !
- > Grimmy le Grimoire



LA COMÉDIE MUSICALE DE LOKI

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
LdV (Z)	M	M	5

Vous avez déjà entendu un air obsédant dont vous ne parvenez pas vous débarrasser ? Essayez de le communiquer aux autres en chantant et en dansant au rythme de la musique. La comédie musicale de Loki transforme toute situation en fête, où que vous soyez ! C'est Bollywood en un clin d'œil !

- > Très bien ! Tu l'auras voulu ! Slamm-O! Tu ferais bien de prendre le premier avion pour éliminer cette abomination en personne, si tu ne veux pas que ton gosse se retrouve avec un chêne à la place de son père ! Désolé les gars, ce délire doit cesser.
- > PRH

CONDITIONS GÉNÉRALES

Les sujets dans la zone d'effet du sort peuvent être consentants ou non. Les participants non consentants peuvent résister au sort avec Volonté + Magie.

Si le sort réussit, les sujets se retrouvent en connexion psychique de bas niveau les uns avec les autres et avec le magicien. Par le biais de ce lien, les sujets peuvent entendre de la musique et bénéficient d'une coordination mystique pour toute action physique pour être en rythme avec la musique.

Tant que le sort est maintenu, le magicien doit dépenser une action majeure par round pour faire un test d'Escroquerie (Représentation) + Charisme pour la chorégraphie et une action mineure pour réaliser l'action qui l'intéresse. Chaque succès sur son test d'Escroquerie lui octroie un dé supplémentaire pour l'action principale, en plus des dés gagnés par le test d'équipe des cibles.

Les sujets volontaires doivent dépenser une action majeure par round afin d'effectuer un test d'Escroquerie (Représentation) + Charisme pour la chorégraphie et une action mineure pour assister le lanceur du sort dans son action principale. Chaque succès sur leur test d'Escroquerie leur octroie un dé supplémentaire pour le test d'équipe.

Les sujets non consentants qui ont échoué à résister au sort ne peuvent pas quitter la zone d'effet du sort volontairement. Ils doivent dépenser une action majeure par round pour assister le lanceur de sort dans son action principale.

CONDITIONS GÉNÉRALES

Colle cible deux objets ou sujets en contact au moment du lancement du sort. Les objets résistent avec leur Résistance d'objet (p. 133, SR6) et les sujets avec Réaction + Intuition, la plus haute réserve de dés entre les deux est utilisée pour résister au sort.

Les individus collés à une structure obtiennent l'état Immobilisé (p. 56, SR6) jusqu'à ce qu'on les libère.

Si le sort est réussi, séparer les deux surfaces requiert un test opposé entre les succès nets du sort + l'indice de Magie du lanceur, et la Force + Constitution de la personne qui tente de les écarter.

Si les succès nets du test de Sorcellerie surpassent la Structure ou la Résistance de l'objet/du sujet, alors ce dernier subira des dommages physiques s'ils sont séparés, d'une Valeur de Dommage égale aux succès nets du test de Sorcellerie. Ils résistent normalement avec leur Structure ou Constitution.

COUCHE DE GLACE

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
LdV	P	M	5

Vous voulez vous déplacer en ville de manière originale, cool et fun ? Alors en avant pour le patinage Couche de glace ! Amusez-vous à surprendre vos amis, vos voisins ou les officiers de police avec ce sort. Ils se casseront la figure et vous, vous leur filerez entre les pattes.

CONDITIONS GÉNÉRALES

Ce sort crée une couche de glace lisse qui recouvre un nombre de mètres carrés égal à l'indice de Magie du lanceur, multiplié par le nombre de succès au test de Sorcellerie. Ce dernier détermine également l'épaisseur de la glace. Avec plus de 5 succès, la glace est assez épaisse pour former une pente sur des escaliers.

Couche de glace peut également être utilisé pour rendre les murs glissants et lisses dans le but de les escalader (p. 100, SR6) ou pour geler une fenêtre afin d'opacifier une ligne de vue.

Quiconque se trouve sur la glace obtient l'état Déséquilibré (p. 102, *Feu Nourri*). Ce dernier s'applique chaque round de combat, jusqu'à ce que le sujet quitte la surface glacée.

Quiconque conduit sur la couche de glace doit réaliser un test de Maniabilité ou perdre le contrôle de son véhicule.

Une fois que le sort a été brisé ou cesse d'être maintenu, la glace s'évapore instantanément dans l'éther.

DOIGTS TÉLÉKINÉSQUES

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
LdV	P	M	4

Doigts télékinésiques crée une force psychokinétique assez précise pour imiter le mouvement des mains. Pratiquer pour atteindre tous ces endroits difficiles !

CONDITIONS GÉNÉRALES

Le sort Doigts télékinésiques ne reproduit pas la fine motricité à l'identique. N'essayez pas de réparer une montre, d'opérer quelqu'un ou de désamorcer une bombe avec Doigts télékinésiques.

Le magicien détient une paire de mains invisibles, distantes au plus d'un mètre l'une de l'autre, avec laquelle il peut effectuer plusieurs actions.

Avec une action mineure, les mains peuvent être placées n'importe où dans la ligne de vue du magicien, comme pour un déplacement de zone.

Lorsque les mains tentent de faire quelque chose, elles utilisent l'indice de compétence approprié du lanceur combiné à un attribut égal aux succès nets obtenus sur le test de Sorcellerie. Si elles déplacent un objet, elles se déplacent au plus de (Magie) mètres par round. La Force, la Constitution et la Volonté (pour les tests de Soulever/Transporter) des mains sont égales au nombre de succès sur le test de Sorcellerie.

Le mage ne peut pas gagner ni dépenser d'Atout lorsqu'il réalise une action avec Doigts télékinésiques.

MANIPULATION DES FOULES

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
LdV (Z)	M	M	5

CONTRÔLE DES PENSÉES DES FOULES

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
LdV (Z)	M	M	5

Vous tenez à partager votre joie avec les autres ? Ou peut-être votre animosité envers quelqu'un ? Avec Manipulation des foules, vous pouvez manipuler les sentiments globaux des personnes dans votre zone. Avec Contrôle des pensées des foules, vous pouvez insuffler la même idée générale à toutes les personnes dans votre zone. Alors, quand vous savez que vous êtes heureux, levez vos mains pour que tout le monde puisse faire de même avec Manipulation des foules et Contrôle des pensées des foules !

CONDITIONS GÉNÉRALES

Les cibles dans la zone d'effet résistent chacune au sort avec Volonté + Logique.

Si Manipulation des foules réussit, les sentiments actuels des cibles affectées sont remplacés par un nouvel état émotionnel (heureux, énervé, triste, etc.). Plus vous obtenez de succès, plus ce nouvel état émotionnel sera intense. Il peut perturber les sujets (appliquez un malus de -1 à la réserve de dés des tests qui impliquent des compétences actives par tranche de 2 succès nets). Les maîtres de jeu peuvent adapter le malus à la situation, en le réduisant lorsque les actions se basent sur cette nouvelle émotion, par exemple.

Si Contrôle des pensées des foules réussit, par tranche de 2 succès nets, les cibles changent d'attitude envers un sujet choisi par le magicien (y compris eux-mêmes) dans le sens que celui-ci veut leur faire prendre. Il y a quatre niveaux d'attitudes basiques : hostilité, antipathie, neutralité et amitié. Le lanceur peut altérer l'attitude des cibles envers un sujet spécifique, ou plus d'un s'il obtient assez de succès nets. Cette nouvelle attitude peut affecter l'Atout social (p. 50, SR6) lorsque le sort est actif.

Le lanceur n'a aucun contrôle sur les actions qu'effectuent les sujets sous l'emprise de cette nouvelle mentalité.

S'il obtient plus de 5 succès pour Manipulation des foules ou Contrôle des pensées des foules, le lanceur peut effectuer un test d'Escroquerie + Charisme contre

Intuition + Volonté ; s'il réussit, le lanceur a créé un groupe de figurants (p. 118, SR6) qui peut provoquer une émeute, une rixe, une manifestation, etc.

MAQUILLAGE

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
Contact	P	P	4

On ne peut pas se refaire une garde-robe sans changer de coupe de cheveux ! Maquillage peut vous aider à assortir la couleur de vos ongles, de votre mascara et de vos cheveux avec votre tenue du jour. Vous avez l'impression d'être en automne cette semaine, alors que vous êtes en hiver ? Maquillage peut ajuster ça, avant même que vous ne sortiez de chez vous.

CONDITIONS GÉNÉRALES

Maquillage agit sur un sujet consentant. Effectuez un test de Sorcellerie et consultez la table de résultats Maquillage.

Maquillage peut créer une enveloppe sur certaines surfaces, telles que les cheveux et les ongles, qui durera pendant (Magie) heures sur un sujet vivant. Il ne peut être lancé qu'une fois toutes les vingt-quatre heures sur le même sujet. Pendant cette période, le revêtement ne va pas s'écailler, s'estomper, ni s'effacer. À la fin du temps imparti, il disparaîtra au fil de votre journée quotidienne.

Maquillage ne peut soigner aucun problème médical, mais peut le couvrir, si le magicien obtient suffisamment de succès (2 ou plus).

Tant que le sort est actif, le sujet peut gagner 1 point d'Atout pour ses tests sociaux grâce à son changement d'apparence.

- Je pense que je préfère Maquillage à Mode. Non pas que l'un soit mieux que l'autre, je pense seulement avoir de bons goûts vestimentaires. J'ai seulement besoin d'un coup de pouce si j'oublie de me raser ou si j'ai mangé de l'ail à midi.
- PRH

- [Dossier trouvé]
- [Affronter le Corbeau] (NdT : Référence à un poème D'Edgar A. Poe)
- Chargement d'Indifférence
- Bonjour, je vois que vous êtes intéressé par la magie de Manipulation. Permettez-moi de vous aider. J'ai trouvé ce sort !
- Grimmy le Grimoire



INDIFFÉRENCE

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
LdV (Z)	M	M	5

Indifférence est un sort à la fois fascinant et subtil, qui affecte l'esprit. Il manipule et redirige l'attention, de la même manière que les gens tellement concentrés sur une émission de tridéo ne sont plus conscients de ce qui se passe autour d'eux. Il altère la perception et la mémoire, en rendant les individus choisis sans importance aux yeux des personnes affectées par le sort.

Par exemple, un officier de police affecté par Indifférence pourrait montrer la photo d'un suspect au véritable suspect et lui demander s'il reconnaît la personne, sans faire le rapprochement entre les deux. Le suspect n'est pas invisible, il n'est seulement pas important pour l'officier, qui ne le considère pas pertinent pour la tâche à accomplir. Lorsque le sort cessera d'agir, l'officier ne se souviendra d'aucun détail de la période pendant laquelle il était sous son influence.

- Ah merde ! Ce truc est entré dans la collection privée des Illuminati ! Je dois renforcer certaines protections.
- PRH
- Je vais essayer quelque chose d'autre et lui tendre une carotte numérique au lieu de le poursuivre.
- Slamm-O!

CONDITIONS GÉNÉRALES

Lorsqu'un magicien lance Indifférence, il sélectionne un sujet qui ne sera pas affecté par le sort et qui sera ignoré par ceux qui le sont. Il peut sélectionner des sujets supplémentaires ; chaque individu en plus du premier augmente la valeur de Drain de 1.

Le lanceur de sort effectue un test de Sorcellerie + Magie ; toutes les cibles dans la zone d'effet du sort (ou qui entrent dans celle-ci tant que le sort est maintenu) résistent avec Volonté + Intuition. Ceux qui échouent à résister au sort ignorent la plupart des choses qui surviennent autour d'eux ; rien ne semble avoir d'importance.

Un garde en service, par exemple, pourrait adresser un signe de la main aux sujets ou même se montrer instinctivement amical envers eux, mais ne les empêchera pas d'avancer.

Les cibles affectées par le sort ont du mal à se souvenir des détails de la période pendant laquelle ils étaient sous son influence. Le nombre de succès nets au lancement de sort devient le seuil des tests de mémoire lorsqu'ils tentent de se rappeler des détails précis (p. 106, SR6).

Le sort peut être brisé par les cibles si :

- Quelqu'un tente de porter directement atteinte à une personne affectée. L'instinct de survie brise automatiquement le sort.
- Quelqu'un qui traverse la zone d'effet du sort obtient une complication ou un échec critique à un test. Il pourrait faire quelque chose d'étrange et d'assez flagrant pour que les cibles ne puissent pas l'ignorer.
- Un changement soudain dans l'environnement (feu, tirs, feu et tirs, alarmes) offre aux cibles une seconde chance de résister au sort. Elles bénéficient d'une remise d'Atout de 1 pour ce test.
- Interférer avec le travail d'une cible peut lui permettre de retenter de résister au sort. Si des runners essaient d'ouvrir une porte que le garde s'efforce de maintenir fermée, ou de voler une voiture dans un garage qu'un valet surveille, par exemple. Le maître de jeu décide à quel point cette perturbation justifie de relancer les dés.

TABLE DE RÉSULTATS MAQUILLAGE

SUCCÈS NET	RÉSULTAT
1	Cheveux, cornes et ongles sont propres et soignés. La peau est lavée de la saleté et du sang séché. L'haleine est fraîche comme la menthe.
2	Des couleurs unies peuvent être appliquées. Elles sont généralement assorties à une tenue. Cela comprend le fard à paupière et le camouflage des imperfections. Les cheveux peuvent être coupés/rasés.
3	Des couleurs à motifs et du maquillage peuvent être appliqués. Il lisse aussi les callosités, égalise les ongles et les cornes et adoucit la peau.
4+	Une manu-pédi complète, avec tous les motifs imaginables disponibles pour les ongles et les cornes. Les cheveux sont colorés et coiffés comme vous le souhaitez. Vous voulez des boucles serrées ? Vous les avez. Un large éventail de maquillage vous permet de passer d'un Halloween pur jus, à une femme/un homme fatal.

- J'adore Mode. On peut changer la coupe et la couleur, aucun polymère ne peut rivaliser avec ça.
- Slamm-O!

MODE

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
Contact	P	P	4

Lorsque vous enchaînez un combat avec un événement mondain ou quand vous oubliez de déposer votre costume au pressing, ce sort peut vous sauver la vie. Portez-vous la même tenue que l'hôtesse ? Modelez-la ! Une cravate était-elle requise pour cet événement formel ? Modelez-la ! Ce sort peut rénover le tissu et le rendre comme neuf, le défroisser, éliminer les tâches (même celles de sang et de sueur !) et reprendre les petits trous. Mais ce n'est pas tout. Avec ce sort, un véritable artiste

TABLE DE RÉSULTATS MODE

SUCCÈS NET	RÉSULTAT
1	La teinte de la couleur peut changer (ex : bleu marine à bleu clair, mais pas bleu à vert) ; les vêtements sont repassés ; les petits trous sont repris. Les cheveux et les poils sont retirés.
2	La taille du vêtement peut être ajustée, mais aucune action drastique ne peut modifier sa nature (par exemple, un pantalon reste un pantalon) ; la couleur peut légèrement changer (ex : bleu à vert ou violet, mais pas rouge) ; les taches disparaissent.
3	Vous pouvez manipuler un grand spectre de couleurs. Vous pouvez ajouter des motifs géométriques simples et d'autres détails, mais rien d'aussi élaboré que des logos corporatistes ou des badges. Vous pouvez modifier un vêtement en ajoutant ou retirant des poches ou des jambes pour créer une jupe. Les dégâts importants comme ceux causés par une balle ou une lame sont recousus.
4+	Le vêtement peut être modifié de façon assez précise pour imiter un uniforme, si vous avez assez de tissu. Les changements de couleur peuvent aider à imiter les accessoires manquants, comme les boutons, les étiquettes, les cravates, les badges, les rubans, etc. Cependant, ces modifications ne sont crédibles que de loin si les accessoires ne sont pas physiquement présents. Plus une cible se rapproche du sujet, plus elle aura de chance de remarquer que les accessoires sont manquants (le maître de jeu peut demander un test de Perception pour déterminer si la personne s'en rend compte). Les motifs et les détails sur le vêtement peuvent être aussi élaborés que le magicien le désire.

peut ajuster la coupe, la couleur, le motif et la taille de n'importe quelle tenue pour correspondre à ses besoins. Libérez cet espace dans votre armoire et louez-le comme chambre de bonne, vous n'aurez plus besoin que d'une tenue et de votre imagination !

CONDITIONS GÉNÉRALES

Le poids et le volume du tissu utilisé pour le vêtement ne peuvent pas changer. Une combinaison ne peut pas être transformée en bikini et vice versa.

Après avoir réalisé un test de Sorcellerie + Magie contre l'indice de Résistance d'objet + Score Défensif du vêtement ou de l'armure, consultez la table de résultats Mode.

REPTATION DU GECKO

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
Contact	P	M	4

Que pouvez-vous faire lorsque vous vous retrouvez coincé dans un trou profond ? Si le vol n'est pas l'un de vos moyens de transport habituels, alors avec un peu de chance, vous avez acheté Reptation du gecko. Ce sort attribue aux pieds et aux mains du sujet la magie adhésive ultra-fiable du gecko, qui lui permet de grimper sur des surfaces verticales. Ça ne vous suffit pas ? Et si on vous dit que le sort vous permet de grimper horizontalement, mais à l'envers ?

CONDITIONS GÉNÉRALES

Tant que ce sort est maintenu, le personnage est considéré comme disposant de matériel d'escalade et le seuil de base des tests d'Escalade est réduit à 0 (voir p. 100, SR6).

Le sujet peut se déplacer sur le plafond à sa vitesse d'escalade normale (si tant est que le plafond supporte son poids). Si l'indice de Structure (p. 116, SR6) est inférieur à la Constitution du sujet, alors le plafond se gondole ou s'effondre sous le poids du sujet et Reptation du gecko ne parvient pas à le maintenir accroché.

TRANSPARENCE

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
LDV	P	M	Spéciale

De l'aluminium transparent ? Pourquoi pas du béton transparent ? Eh oui les amis, ce sort change l'opacité de n'importe quel matériau, qui bénéficiera d'une toute nouvelle transparence magique ! C'est tellement clair que vous auriez juré que ce n'était même pas là avant.

CONDITIONS GÉNÉRALES

Pour lancer Transparence, effectuez est un test opposé de Sorcellerie + Magie contre l'indice de Résistance de l'objet (p. 133, SR6). Le sort affecte 0,5 mètre cube par succès net (voir p. 143, SR6 pour des indications de volume).

Le Drain est égal à la moitié de l'indice de Structure (p. 116, SR6) de l'objet, arrondie au supérieur (minimum 2).

Tout objet affecté par Transparence permet au magicien d'avoir une ligne de vue sur des objets ou des personnes de l'autre côté de cet objet.

Transparence ne procure aucun éclairage, seulement de la transparence.

VIGNE

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
LdV	P	P	4

ROSIER

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
LdV (Z)	P	P	5

Rendez jaloux tous les sorciers et sorcières qui ont toujours voulu avoir un jardin. Vous n'avez pas la main verte ? Aucun problème, vous n'avez même pas besoin de main grâce au sort Vigne. Ce sort fait pousser rapidement toute graine ou spore (résultats variables). Et si les gosses continuent de piétiner votre pelouse, laissez-la leur donner une bonne leçon avec Rosier !

Doit cibler des plantes vivantes et consentantes. Souvenez-vous que les carottes se méfient des sorciers. Elles savent ce qui arrive au bok choy.

CONDITIONS GÉNÉRALES

Les succès accélèrent la croissance des plantes. Chaque succès correspond à une semaine de croissance ou de guérison des cases de dommages infligés à la plante (si elle a un moniteur d'état).

En utilisant le sort Rosier de façon offensive, tout sujet qui traverse la zone obtient l'état Déséquilibré (p. 102, *Feu Nourri*), alors qu'une énorme végétation jaillit (herbes, vignes, branches, tout ce qui vous passe par la tête) et restreint tout mouvement dans la zone. Si les succès au test de Sorcellerie surpassent la Force du sujet, alors celui-ci subit également l'état Entravé (p. 56, *SR6*) quand il se déplace à travers cette zone.

Les plantes ne sont pas animées après le lancer de sort initial. Elles ont une Force et une Constitution égales à la moitié l'attribut de Magie du lanceur de sort, arrondie au supérieur. La Constitution permet de calculer le moniteur d'état normalement. Pour leur échapper, utiliser les règles de lutte avec une réserve égale à l'attribut de Magie du lanceur de sort pour les plantes.





COURS DE MAGIE APPLIQUEE

LES FORMULES DU SUCCÈS

PUBLIÉ PAR : LYRAN

Bon, j'aimerais faire en sorte que ça reste accessible pour les invités que j'ai fait venir. Vous vous êtes tous déjà au moins essayés à la conception de formules de sorts ; certains d'entre vous ont même gagné le jackpot en vendant leurs brevets. Je me suis dit qu'une sorte de club d'écriture de sorts, si je puis dire, pourrait nous profiter à tous, afin qu'on puisse partager nos astuces, poser des questions et se soutenir les uns les autres.

Commençons par ce sujet de discussion : êtes-vous du genre à improviser ou à planifier ? En d'autres mots, déterminez-vous d'abord ce que vous attendez de votre sort pour réfléchir ensuite à la manière d'atteindre ce résultat ou bien commencez-vous par combiner des effets ensemble pour voir ce que ça produit ?

- Je sais que je suis censée être une planificatrice. On m'a fait rentrer cette façon de penser dans le crâne. Et je comprends son intérêt, vraiment. Mais il y a énormément de lanceurs de sorts sur le marché et un tas de nuyens corporatistes alloués à la conception de sort, du coup les bases de la conception de sorts sont déjà plutôt bien couvertes. Si vous voulez quelque chose de nouveau,

vous devez vraiment penser différemment et cela peut passer par l'expérimentation. Et tout l'intérêt de l'expérimentation, c'est qu'on tente quelque chose sans être sûr de ce qu'il va se produire.

- Frosty
- Je pense que la réponse la plus honnête, c'est que j'aimerais en arriver au stade où je pourrais tout planifier. Cela requiert à la fois de ne jamais désespérer et des connaissances extrêmement solides sur le fonctionnement de la magie. On ne peut pas vraiment planifier ce que l'on fera avec la magie à moins de connaître tout son potentiel, tout comme un architecte ne peut pas explorer tout ce qu'un bâtiment permet de faire, s'il ne connaît pas la manière dont peuvent réagir l'ensemble des matériaux avec lesquels il travaille et les diverses façons de les assembler. Ai-je déjà essayé des mélanges insolites par le passé, uniquement pour voir ce qu'il se passerait ? Bien évidemment. Je le fais de moins en moins cependant, car cela m'a demandé énormément de travail pour ne plus avoir à procéder ainsi.
- Winterhawk
- J'essaie de changer. J'essaie vraiment. Ça m'a fait comme une drogue, ces quelques dernières années à passer pas mal de temps avec des gens qui ont fait des choses auxquelles je n'aurais jamais pensé et certaines autres auxquelles **personne** ne devrait jamais penser. Ça m'a dégrisé. J'ai vu les torts qu'ils ont causés aux

autres et ce qu'ils se sont infligé eux-mêmes, ce qu'ils n'admettront jamais. Ils ne voient pas ce qu'ils sont en train de devenir et c'est terrifiant.

Mais bon, ils ont réussi à faire de ces choses...

► Elijah

Sujet suivant : à quelles difficultés avez-vous été confrontés en concevant un sort un minimum transférable ? Mes premières créations étaient complètement idiosyncrasiques ; j'étais la seule à pouvoir les lancer, même quand j'essayais de les partager. J'ai dû me rendre à l'évidence : je ne partageais pas la même vision du monde que celle des autres.

Voici un exemple : pour des raisons liées à mon éducation, qui seraient bien trop complexes à débiller ici, j'associais la maladie physique à la faiblesse mentale pendant une certaine période de ma vie. De ce fait, chaque fois que j'élaborais une formule de sort en lien avec la maladie (pour la traiter ou l'infliger), celle-ci était imprégnée de mes croyances selon lesquelles elle renforçait ou détériorait la condition morale de ma cible. Les sorts fonctionnaient pour moi, parce qu'ils suivaient ma vision déformée du monde. Mais lorsqu'un lanceur les essayait sans commettre les mêmes erreurs de perception que moi, ils ne fonctionnaient pas. Pour pouvoir rendre mes créations plus universelles, j'ai dû revoir ma façon de percevoir la réalité pour voir la maladie telle qu'elle est, c'est-à-dire intégralement dissociée du caractère.

► Ça ne va pas plaire, mais je vais le dire quand même : l'une des façons de régler le problème dont parle Lyrn, c'est de s'adapter aux perceptions des autres ou ce qu'ils appellent leur « réalité », mais une autre méthode serait de trouver plus de gens qui pensent comme nous.

► Haze

► L'idée que Haze ait trouvé des gens qui pensent comme lui est particulièrement dérangeante.

► Jimmy No

► L'autre technique que j'ai trouvée pour pallier le problème, c'est de couper dans le gras. Je voulais créer mon propre sort d'oxygénation et j'avais pensé utiliser le dioxyde de carbone qu'on expire. Les plantes synthétisent de l'eau et du dioxyde de carbone, qui finissent par produire de la nourriture et de l'oxygène, alors pourquoi ne pas reproduire ça avec de la magie ? Parce que c'est foutrement dur d'ajuster toutes les variables. La magie sous-moléculaire est une **plaie**. Vous voulez savoir ce qui est plus simple ? Utiliser du mana pour invoquer de l'oxygène. La route la plus directe est souvent la plus rapide.

► Elijah

Dernière réflexion pour le moment. Lorsque vous concevez un sort, avez-vous parfois l'impression que certains éléments s'opposent les uns aux autres ? Si oui, que faites-vous contre ça ?

Je vous donne un exemple. Je tentais de créer un sort qui aurait permis au lanceur de manipuler un verrou pour pouvoir l'ouvrir facilement. Mais à chaque fois que j'utilisais la magie pour modifier des choses à l'intérieur d'un verrou, le truc n'arrêtait pas de faire du bruit et de cliqueter, ce qu'on préfère éviter au cours d'une mission furtive. J'ai tenté de le ralentir, mais c'est devenu comme

ouvrir délicatement l'emballage d'un bonbon pendant un cours en amphî, le bruit s'éternise et semble encore plus fort. J'ai songé à ajouter un élément de silence au sort, mais à la fin, le drain allait devenir plutôt important pour un résultat assez moyen. La solution ? Utiliser Modeler le bois ou Modeler le plastique, faire un trou dans la porte de votre choix, passer à travers et reconstituer la porte. Parfois, la solution c'est simplement se rendre compte qu'un sort existant peut très bien vous aider.

► J'ai déjà tenté des sorts pluriélémentaires et c'est un enfer. Je voulais rendre quelqu'un à la fois brûlant comme la braise et froid comme la glace, mais à la place, je lui ai juste envoyé un courant d'air tiède. Les éléments opposés n'aiment vraiment **pas** être combinés. Je n'ai pas trouvé d'autre solution que lancer les sorts les uns après les autres ou avoir deux lanceurs de sorts.

► Frosty

► Vous faites tous une fixation sur le contrôle. Parfois, vous devez lancer un sort dont vous ne connaissez pas le résultat. Je ne parle pas d'un sort d'illusion de type Monde chaotique, je parle du véritable chaos. Attirez un élément, repoussez-en un autre, modélez le troisième en voyez ce qu'il se passe quand vous faites tout ça en même temps.

► Haze

► Ce n'est peut-être pas la **seule** façon de faire, mais je pense que c'est **une** façon de faire.

► Many-Names

LE MONDE DES POSSIBLES

L'une des idées fondamentales de la magie du Sixième Monde, qui date pratiquement de l'Éveil, c'est que vous pouvez presque tout faire avec ; vous devez simplement déterminer comment. Les maîtres dans le domaine de la magie ont dédié leur vie à développer de nouvelles formules et l'art de vendre de nouveaux sorts, ou des sorts existants, à chaque nouvelle génération de magiciens est au cœur des activités de nombreux revendeurs qui en ont fait leur activité principale.

Ce chapitre vous permet de rejoindre ce processus évolutif.

Le système décrit dans cette section est celui qui a été utilisé pour créer les sorts décrits dans *Shadowrun, Sixième Édition* et dans ce livre. Il peut être utilisé pour en créer de nouveaux. De très nombreuses combinaisons sont possibles, c'est donc à votre maître de jeu et à vous de décider de ce que vous pouvez faire.

CONCEVOIR UN SORT

Les règles ci-dessous permettent de créer la majorité des sorts. Pour certains sorts très spécifiques, vous pourriez être amené à les amender, toujours avec l'accord du meneur de jeu. La structure des sorts se base sur le type de celui-ci et toutes les composantes viennent lui ajouter différents effets. Ces composantes fixent la valeur de

Drain du sort. Plus vous choisirez de composantes, plus le Drain sera élevé. Une fois celles-ci sélectionnées, les joueurs et les maîtres de jeu devraient réfléchir ensemble à la manière de définir tous les effets du sort, y compris à la fonction des succès nets au test de Sorcellerie.

C'est le processus de base. Maintenant, analysons ça étape par étape.

ÉTAPE 1 :

SÉLECTIONNEZ UN TYPE DE SORT

Il y a cinq types de sorts possibles dans *Shadowrun*. En sélectionnant l'un d'eux, vous établissez les paramètres de base de l'utilisation du sort et de ses fonctions. Chaque type possède un test de base que l'on utilise pour ce genre de sort, une fonction principale générée par les succès nets et un niveau de Drain de base. Voici les différents types de sorts :

COMBAT

L'objectif d'un sort de Combat est simple : causer des dommages, la perte de connaissance ou la mort.

Test de base : comparez le Score offensif et le Score Défensif pour déterminer la distribution d'Atout, puis faites un test de Sorcellerie + Magie contre Volonté + Intuition (Combat direct) ou de Sorcellerie + Magie contre Réaction + Volonté (Combat indirect).

Succès nets : augmentez les dommages de 1 par succès net.

Valeur de Drain : 1

DÉTECTION

Les sorts de Détection repèrent des choses que les sens normaux ne perçoivent pas, en améliorant un sens existant ou en en ajoutant un nouveau.

Test de base : Sorcellerie + Magie contre Constitution + Volonté lorsque la cible est un être conscient et Résistance de l'objet lorsqu'elle ne l'est pas.

Succès nets : voir la table de résultats des Sorts de Détection, p. 138, SR6.

Note : les sorts de Détection sont de deux types, soit ils fournissent un nouveau sens à la cible (qu'on désigne alors comme sujet), soit ils permettent d'obtenir des informations sur celle-ci.

Valeur de Drain : 1

ILLUSION

Les sorts d'Illusion rendent l'irréel aussi réaliste que possible, afin de distraire, horrifier ou empêcher les gens de vous remarquer ou de vous coller une mandale.

Test de base : Sorcellerie + Magie contre Volonté + Intuition ou Logique.

Succès nets : augmentez le seuil pour reconnaître l'illusion de 1 par succès net.

Note : par défaut, les sorts d'Illusion n'affectent que les êtres vivants.

Valeur de Drain : 1

MANIPULATION

Les sorts de Manipulation jouent avec la réalité en la faisant bouger, en la déformant ou même en la faisant apparaître de nulle part.

Test de base : Sorcellerie + Magie contre Résistance de l'objet pour les objets inanimés. Pour les sorts qui contrôlent ou altèrent les pensées, le test de résistance est Volonté + Logique.

Succès nets : augmentez les mètres cubes de matériau affecté ou la durée de contrôle en tours de Combat.

Notes : les sorts de Manipulation doivent posséder l'une des composantes suivantes : Affecte l'esprit, Manipulation environnementale ou *Manipulation physique*.

Valeur de Drain : 1

SANTÉ

Les sorts de Santé tentent d'inverser les effets des sorts de Combat, en raccommmodant les blessures ou en réparant ce qui a été endommagé. Ils sont aussi variés que les nombreuses manières dont on peut blesser les gens dans le Sixième Monde.

Test de base : Sorcellerie + Magie avec un seuil de [5 - Essence de la cible].

Succès nets : ils affectent un attribut ou un des moniteurs d'état d'une cible.

Valeur de Drain : 2

ÉTAPE 2 :

SÉLECTIONNEZ LES COMPOSANTES

Vous trouverez ci-dessous les composantes pour les sorts, ainsi que les différents types de sorts auxquels elles peuvent s'appliquer. Il n'y a aucune limite au nombre de composantes ; sauf mention contraire, certaines peuvent être ajoutées plusieurs fois. Leur nombre n'affecte que la Valeur de Drain, pas le coût en Karma pour apprendre le sort.

À DISTANCE

COMBAT

Valeur de Drain : +1

Cette composante permet au sort d'être lancé à distance, sans avoir à toucher la cible.

AFFECTE LA PRÉCISION

COMBAT

Valeur de drain : +1/niveau

Rend le sort plus susceptible d'atteindre sa cible. Augmente le Score Offensif du sort de 2 pour chaque point supplémentaire de Valeur de Drain.

AFFECTE LA TECHNOLOGIE

ILLUSION

Valeur de Drain : +1

Cette composante permet aux sorts d'Illusion d'affecter les capteurs technologiques, comme les caméras et les

microphones. Le sort affecte toujours normalement les êtres vivants.

AFFECTE LES ÊTRES VIVANTS

COMBAT, DÉTECTION, SANTÉ, ILLUSION, MANIPULATION

Valeur de Drain : +1

Cette composante est nécessaire pour que le sort puisse agir sur les humains, les plantes, les animaux, etc. Cela signifie qu'il est obligatoire pour les sorts de Santé, et très fréquent pour ceux de Combat. S'il est ajouté à un sort de Combat, celui-ci infligera par défaut des dommages étourdissants.

AFFECTE L'ESPRIT

SANTÉ, MANIPULATION

Valeur de Drain : +2

Cette composante permet au sort d'avoir des effets spécifiques sur les formes de vie intelligentes, comme la capacité de lire ou d'altérer les pensées. La composante Affecte les êtres vivants doit aussi être sélectionnée pour le sort.

AFFECTE UN ATTRIBUT

SANTÉ

Valeur de Drain : variable

Cette composante permet d'augmenter ou diminuer un attribut (autre qu'Atout, Essence, Magie et Résonance), sélectionné au moment du lancement. Le choix du sens de variation doit se faire au moment de la création du sort. La variation maximum est de 4 points, en plus ou en moins, sans descendre en dessous de 0. Le lanceur réalise un test de Sorcellerie + Magie (5 - Essence) ; chaque succès net permet d'augmenter ou réduire l'attribut de 1. La Valeur de Drain du sort augmente de 1 pour chaque succès utilisé après le premier (le magicien n'est pas forcé d'utiliser tous ses succès nets).

AFFECTE UNE COMPÉTENCE

SANTÉ, ILLUSION, MANIPULATION

Valeur de Drain : variable

Cette composante permet d'augmenter ou réduire une compétence. Vous devez sélectionner une compétence spécifique, ainsi que le sens de la modification, lors de la création du sort. La variation maximum est de 4 points. Le lanceur réalise un test de Sorcellerie + Magie (5 - Essence) ; chaque succès net augmente ou réduit la compétence. La Valeur du Drain du sort augmente de 1 pour chaque succès utilisé après le premier (le magicien n'est pas forcé d'utiliser tous ses succès) nets.

AFFECTE UN ÉTAT

COMBAT, SANTÉ, ILLUSION, MANIPULATION

Valeur de Drain : +1

Le sort inflige ou contre un état particulier (voir p. 55, SR6, p. 102, *Feu Nourri* et p. 83 de ce livre). Cette composante peut être sélectionnée plusieurs fois pour affecter plusieurs états.

AFFECTE UN MATÉRIAU

MANIPULATION

Valeur de Drain : 0 à +3

Permet au sort de manipuler un type de matériau spécifique.

- **Bois** : index de puissance 2. Valeur de Drain : +1.
- **Glace** : index de puissance 2. Valeur de Drain : +1
- **Métal** : index de puissance 4. Valeur de Drain +3.
- **Pierre** : index de puissance 3. Valeur de Drain +2. Inclut les matériaux associés comme la brique ou le béton.
- **Plastique** : index de puissance 1. Valeur de Drain +0. Inclut les autres matériaux synthétiques et le caoutchouc.
- **Tissu** : index de puissance 0. Valeur de drain +1.

INDEX DE PUISSANCE

Pour les besoins de la magie, différentes matières se sont vu attribuer un index de puissance, afin de définir leur force et leurs effets. L'index de puissance est utilisé en tant que valeur de dommages, lorsque ladite matière est animée. Elle indique également la résistance qu'offrira cette dernière, si quelqu'un tente de restreindre ses mouvements. La personne qui tente de restreindre ou d'altérer les mouvements du matériau animé doit réaliser un test opposé de Constitution + Force contre index de puissance du matériau + succès nets générés lors du test de lancement de sort.

AFFECTE UN TYPE DE TEST SPÉCIFIQUE

DÉTECTION, SANTÉ, ILLUSION, MANIPULATION

Valeur de Drain : variable

Lorsque vous sélectionnez cette composante, choisissez un type de test. Il doit être plus précis qu'une simple compétence : par exemple, une attaque d'Armes tranchantes serait appropriée, mais pas une attaque de Combat rapproché. De la même façon, vous pouvez choisir un test de Crochetage, mais pas tous les tests d'Ingénierie. Chaque test du type sélectionné obtient +2 ou -2 dés par point de Drain ajouté par le lanceur.

AUGMENTATION DE RÉFLEXES

SANTÉ

Valeur de Drain : +2 + variable

Cette composante permet d'augmenter les réflexes de la cible. Le lanceur réalise un test de Sorcellerie + Magie (5 - Essence) ; chaque succès net permet d'augmenter le rang de Réaction et d'octroyer un dé d'initiative supplémentaire, sans pouvoir dépasser un bonus +4 à l'attribut et 5 dés d'initiative au total. La Valeur du Drain est augmentée de +2, plus un point supplémentaire pour chaque succès utilisé après le premier (le magicien n'est pas forcé d'utiliser tous ses succès nets).



CIBLE RESTREINTE

COMBAT, DÉTECTION, SANTÉ, ILLUSION, MANIPULATION

Valeur de Drain : -1

Ce sort ne peut affecter que certains types de cibles spécifiques. Par exemple :

- Métatype particulier
- Esprits
- Cibles consentantes (sauf pour les sorts de Santé)
- Cibles conscientes (ou non conscientes)
- Armes à feu
- Armes de mêlée
- Armures
- Meubles
- Appareils électroniques
- Véhicules terrestres
- Une seule cible (si le type de sort devrait permettre d'en affecter plusieurs)

Cette composante peut être choisie plusieurs fois si plusieurs limitations s'appliquent.

Pour une limitation donnée, il est possible de réduire encore davantage les cibles potentielles, lors de la création du sort. Dans ce cas, au lancement de ce dernier, le magicien gagne 1 point d'Atout.

DOMMAGES PHYSIQUES

COMBAT

Valeur de Drain : +1

Cette composante est utilisée pour les sorts de Combat et leur permet d'infliger des dommages physiques. Elle n'est pas nécessaire si la composante Effet élémentaire est sélectionnée.

EFFET DE ZONE

COMBAT, SANTÉ, ILLUSION, MANIPULATION

Valeur de Drain : +1

Cette composante permet au sort d'affecter une zone précise plutôt qu'un seul individu ciblé. La zone d'effet de base est une sphère de deux mètres. Les sorts qui affectent déjà un certain volume de substance et les sorts de détection n'ont pas besoin de la composante *Effet de zone*.

EFFET ÉLÉMENTAIRE

COMBAT, MANIPULATION

Valeur de Drain : +2

Le sort inflige un effet élémentaire au choix (voir Types de dommages, p. 113, SR6). Les sorts avec cette composante infligent des dommages physiques.

EFFET SPÉCIAL

COMBAT, DÉTECTION, SANTÉ, ILLUSION, MANIPULATION

Valeur de Drain : +2

Cette composante permet d'ajouter un effet spécial non couvert par les autres composantes. Par exemple :

- Armure
- Augmenter ou diminuer la gravité d'une allergie
- Barrières
- Effets bénéfiques des sorts de Santé autres que le soin
- Lévitation

MANIPULATION ENVIRONNEMENTALE

MANIPULATION

Valeur de Drain : +1

Les sorts de Manipulation environnementale affectent les propriétés physiques et les éléments qui composent un lieu, un objet ou une plante, ou bien un objet ou une plante liée à un lieu, par exemple en le modelant, en altérant sa luminosité ou encore sa solidité. Animer ou modeler/transformer un objet nécessite en plus la composante Affecte un matériau.

MANIPULATION PHYSIQUE

MANIPULATION

Valeur de Drain : +2

Les sorts de Manipulation physique affectent les propriétés d'êtres vivants ou d'objets précis pour les animer, les déplacer, affecter leur gravité, etc. Animer ou transformer un objet nécessite la composante Affecte un matériau.

NE SOIGNE PAS

SANTÉ

Valeur de Drain : -1

S'applique aux sorts de Santé à vocation curative, mais qui ne soignent aucune case de dégâts d'un moniteur d'état (des sorts qui, par exemple, suppriment certains états).

OBTENTION D'INFORMATIONS

DÉTECTION

Valeur de Drain : +2

Cette composante est utilisée pour obtenir des informations particulières. Elle peut s'utiliser dans le but d'analyser un objet inconnu, auquel cas vous devez sélectionner une certaine classe d'objets avec celle-ci, comme des objets enchantés ou des objets techniques. Chaque succès net offre au lanceur une information sur la cible. Cette composante peut aussi servir à obtenir un bonus d'un dé par succès net sur certaines actions, du fait des informations obtenues. Doit être sélectionnée une fois par type de bonus.

PÉNÉTRANT

COMBAT, MANIPULATION

Valeur de Drain : +1

Cette composante permet au sort d'infliger l'état prévu par sa description malgré une mesure de protection appropriée. L'état voit cependant son indice (ou sa durée s'il n'a pas d'indice) réduit de moitié (arrondi au supérieur). L'indice de la protection diminue normalement.

PUISSANCE ACCRUE

MANIPULATION

Valeur de Drain : +2

Les capacités d'un élément de votre équipement technologique bénéficient d'une augmentation temporaire. Cela revient à avoir un Indice d'Appareil de 2 points plus haut que la normale (avec les bonus associés), mais lorsque vous réalisez des tests avec cet appareil, le dé libre doit être utilisé au sein de votre réserve de dés.

RENFORCE/AFFAIBLIT

MANIPULATION

Valeur de Drain : +2

Cette composante change la solidité de base de l'objet ciblé. L'indice de Structure augmente de 1 point par succès net sur le test de Sorcellerie.

SENS ÉTENDUS

DÉTECTION

Valeur de Drain : +2 ou +3

Octroie un sens passif ou étend un sens existant, permettant de percevoir, détecter ou se localiser dans l'environnement du sujet. Si le sort octroie ou étend plusieurs sens, la Valeur de Drain est de +3.

ÉTAPE 3 :

CLASSIFIEZ LE SORT

Chaque sort appartient à des catégories précises. Les composantes choisies déterminent souvent quelles catégories sont associées. Certaines associations transcendent toutes les catégories, tandis que d'autres sont spécifiques à certaines catégories de sorts.

CAS GÉNÉRAUX

PORTÉE

La portée d'un sort de Combat est au Contact, sauf s'il comporte la composante À distance ; cette dernière attribue au sort la portée LdV.

La portée des sorts de Détection et de Santé est toujours Contact, sauf cas particulier non couvert par ces règles de création.

La portée d'un sort d'Illusion est Contact s'il bénéficie à un sujet ou une zone, et que les cibles sont affectées en observant le sujet. Dans le cas contraire la portée est LdV.

La portée des sorts de Manipulation est Contact ou LdV, au choix.

La composante Effet de zone augmente la portée jusqu'à LdV (Z).

DURÉE

Ce trait n'est pas déterminé par les composantes ; il devrait plutôt être calculé selon la fonction du sort. Les sorts de Combat ont une durée Instantanée ; ceux de Santé ont généralement une durée Permanente, dans le sens où ils ramènent la cible à un état « initial », antérieur à une dégradation, mais ne prémunissent pas de nouvelles dégradations, qu'elles soient dues à l'environnement, des blessures ou toute autre cause. La plupart des autres sorts ont une durée Maintenue ; la durée Limitée est utilisée pour les sorts avec lesquels les succès nets sont plus adaptés pour étendre la durée (dont de nombreux sorts de Manipulation).

TYPE

Un sort qui contient la composante *Affecte les êtres vivants* et aucune des composantes listées ci-dessous peut être Mana ou Physique, au choix. Dans tous les autres cas, le sort est Physique :

- Affecte la technologie
- Affecte un état (empoisonné ou corrodé)
- Affecte un matériau
- Effet élémentaire
- Manipulation environnementale (à moins que le sort affecte spécifiquement les propriétés magiques du lieu)
- Manipulation physique
- N'importe quel effet qui déplace ou modèle les substances physiques
- Puissance accrue
- Renforce/affaiblit

VALEUR DE DRAIN

Elle est déterminée à partir du type de sort et de la Valeur de Drain totale des composantes sélectionnées.

SORTS DE COMBAT

Chaque sort qui comporte un élément ou un matériau comme composante est un sort indirect ; les autres sont Directs.

SORTS D'ILLUSION

Les sorts sont unisensoriels par défaut. S'ils affectent explicitement plusieurs sens ou comportent la composante *Affecte l'esprit*, alors ils sont plurisensoriels.

ÉTAPE 4 :

TOUCHES FINALES

Les composantes, une fois combinées, vont constituer la forme de base du sort, mais certaines touches finales sont nécessaires pour le rendre pleinement fonctionnel. Les sorts présentés dans ce livre et dans *Shadowrun, Sixième Édition* vous offrent des indications sur les spécificités comme les tests à utiliser, la durée du sort et le résultat des succès nets. Ces derniers devraient aider à augmenter la puissance du sort : de meilleurs résultats engendrent une efficacité accrue du sort. Trouvez donc le moyen d'appliquer les succès nets à sa fonction.

EXEMPLES : SORTS EXISTANTS

Dans *Shadowrun, Sixième Édition*, les sorts ont été élaborés en utilisant ce système ; nous allons analyser quelques exemples pour vous montrer comment ce processus a abouti aux sorts détaillés dans le livre.

BOULE DE FEU

Un sort classique pour une bonne raison : peu de choses sont aussi satisfaisantes que faire exploser une boule de feu en plein sur vos ennemis. Voici comment le sort a été construit :

ÉTAPE 1 : SÉLECTIONNEZ UN TYPE DE SORT

Boule de feu est un sort de Combat, nous sélectionnons donc ce type. Cela place la base de Valeur de Drain (VD) à 1.

ÉTAPE 2 : SÉLECTIONNEZ LES COMPOSANTES

Boule de feu comprend les composantes suivantes : *Affecte les êtres vivants* (pour lui permettre de blesser les gens ; +1 VD) ; *Effet de zone* (pour faire exploser une zone ; +1 VD) ; *Effet élémentaire* (feu) (pour inclure des dommages de feu ; +2 VD) ; *À distance* (pour vous éviter d'avoir à faire exploser une boule de feu sur l'endroit que vous touchez ; +1 VD).

Ces composantes ajoutent un total de 5 à la VD du sort.

ÉTAPE 3 : CLASSIFIEZ LE SORT

Le sort comprend les composantes *Effet de zone* et *À distance*, sa portée est LdV (Z).

Il a un *Effet élémentaire*, c'est donc un sort Physique et de Combat indirect.

La VD de base d'un sort de Combat plus la somme de celles de ses composantes donne une VD finale de 6.

ÉTAPE 4 : TOUCHES FINALES

Pour les touches finales, la principale adaptation consiste à faire en sorte que les succès nets augmentent le niveau de l'état Enflammé, imitant ainsi l'intensité du feu de l'explosion, si vous faites un bon jet.

LÉVITATION

ÉTAPE 1 : SÉLECTIONNEZ UN TYPE DE SORT

Puisque Lévitación consiste à faire flotter un objet physique dans les airs, c'est un sort de Manipulation. La VD de base est donc 1.

ÉTAPE 2 : SÉLECTIONNEZ LES COMPOSANTES

Le sort Lévitación est assez particulier. Tout d'abord il s'agit de modifier les propriétés physiques d'un être vivant, il s'agit donc d'une manipulation physique (+2 VD) qui affecte les êtres vivants (+1 VD). Comme aucune composante ne couvre spécifiquement quelque chose ressemblant à de la lévitation, nous sélectionnons la composante *Effet spécial* (+2 VD)

Les composantes ajoutent donc 5 points à la VD.

ÉTAPE 3 : CLASSIFIEZ LE SORT

En tant que sort de Manipulation, nous avons le choix de la portée, sa portée sera donc LdV.

C'est un sort de Manipulation, sa durée est donc Maintenue.

Puisqu'il affecte un corps physique en le déplaçant, c'est un sort Physique.

La VD de base d'un sort de Manipulation, plus la valeur des composantes sélectionnées font monter la VD finale à 6.

ÉTAPE 4 : TOUCHES FINALES

C'est le moment où l'on détermine une fonction pour les succès obtenus. La règle de base, c'est que les succès nets doivent rendre le sort plus puissant et plus un sort Lévitiation est puissant, plus il devrait pouvoir soulever de poids. La règle consistera donc à augmenter le poids que le sort peut faire flotter de 50 kg pour une personne ou un objet, par succès obtenu au lancement du sort. Nous devons également préciser les détails concernant le déplacement des cibles qui lévitent. Le sort est plus utile si la cible est déplaçable, nous décidons donc qu'il peut être déplacé à hauteur de (indice de Magie du lanceur) mètres par round de combat et que ce mouvement requiert une action mineure.

EXEMPLES : NOUVEAUX SORTS

Maintenant que nous avons détaillé comment certains des sorts du livre de base ont été conçus, jetons un œil à la façon dont on en crée de tous nouveaux.

NID DOUILLET

ÉTAPE 0 : TROUVEZ UN CONCEPT

Avant d'aborder les spécificités du processus, nous devons avoir une idée du résultat que nous voulons produire avec ce nouveau sort. Idéalement, il devrait combler un manque dans le catalogue de sorts existants et offrir un avantage au magicien qu'un autre sort ne pourrait pas lui procurer. Pensez à la vie dans le Sixième Monde, à la façon dont les lanceurs de sorts survivent dans les rues dangereuses de la conurbation, emmitoufflés dans un long manteau d'occasion et se pressant pour échapper à la pluie acide. En voilà une idée : un sort qui procurerait une sorte d'abri contre les éléments hostiles et imprévisibles et qui rendrait ces longs runs nocturnes un peu plus supportables. Nous l'appellerions bien « Protection météo », mais personne n'est dupe. Ces petits malins de *wizkids* finiraient par l'appeler « Nid douillet ».

ÉTAPE 1 : SÉLECTIONNEZ UN TYPE DE SORT

Nid douillet offre une excellente protection contre les intempéries, mais consiste avant tout à préserver le bien-être du corps et à éviter les états déplaisants Trempé et Frigorifié. Cela en fait un sort de Santé, avec une VD de base de 2.

ÉTAPE 2 : SÉLECTIONNEZ LES COMPOSANTES

Le sort est destiné à être lancé sur quelqu'un, alors il requiert la composante *Affecte les êtres vivants* (+1 VD). À distance n'est pas une option disponible pour les sorts



de Santé, mais nous n'en aurions pas eu besoin de toute manière. Rester au sec nécessite la composante affecte un état (Trempe) (+1 VD) et rester au chaud nécessite de prendre une seconde fois cette dernière, afin de contrer l'état Frigorifié (+1 VD).

Ces composantes ajoutent un total de 3 VD au sort.

ÉTAPE 3 : CLASSIFIEZ LE SORT

Comme la plupart des sorts de Santé, sa portée est Contact.

Il permet une protection continue, sa durée est donc Maintenu.

Il produit un effet élémentaire, son type est donc Physique.

La VD de base d'un sort de Santé plus la valeur des composantes choisies fait monter la VD finale à 5.

ÉTAPE 4 : TOUCHES FINALES

L'idée originelle était de créer un sort basique et utilitaire pour empêcher la bruine intense de Seattle de s'infiltrer sous votre gilet pare-balles et nous aurions pu réussir cela en créant un simple sort de Barrière. Mais la création de sort est un chemin sinueux et il est facile de s'y laisser prendre ; l'orgueil nous a donc poussés à créer une protection plutôt efficace contre le mauvais temps. Il est temps d'examiner les contreparties de cette Valeur de Drain de 5 plutôt costaud.

Le sort comporte les composantes nécessaires pour contrer l'état Trempe et les dommages de Froid, alors commençons par lire les effets des états Frigorifié (p. 56, SR6) et Trempe (p. 57, SR6). Ces états n'ont pas de niveau, donc le sort devrait directement les contrer si le sujet souffre déjà de l'un ou l'autre, et empêcher qu'ils soient infligés tant que le sort serait maintenu.

Alors à quoi pourraient servir les succès nets ? Les états Frigorifié et Trempe sont tout simplement contrés, aussi revenons sur les avantages environnementaux. Lorsque vous lancez un sort de Santé, vous faites un test de

Sorcellerie + Magie contre un seuil égal à (5 - Essence de la cible). Un succès devrait suffire à préserver le confort du sujet et à le garder au sec dans des conditions normales. Disons que les succès nets supplémentaires protègent le sujet des environnements de plus en plus hostiles, comme si son environnement immédiat devenait plus chaud (ou froid) de 5 °C par succès net.

Nous devons aussi penser à la façon dont le sort pourrait être ajusté. On ne peut pas utiliser l'ajustement Amplification puisque ce n'est pas un sort de Combat, et on ne peut pas utiliser Extension de zone ou Déplacement de zone puisque ce n'est pas un sort de zone. C'était plutôt simple !

Maintenant que tout est prêt, voici comment nous pouvons récapituler tout ça pour décrire ce sort :

NID DOUILLET

(SANTÉ)

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
Contact	P	M	5

Ni la pluie, ni la neige, ni la grêle ne pourront détourner les shadowrunners de leur tâche ! Ce sort vous garde sec et au chaud, même quand vous devez rester dehors par des températures glaciales ou sous une pluie diluvienne. Les gouttes glissant sur vous, vous pourriez même vous baigner et sécher en quelques secondes. Ce sort annule les états Trempe et Frigorifié du sujet et empêche de les appliquer à nouveau tant qu'il est maintenu. Il permet en plus de contrôler la température ressentie, dans une certaine mesure. Chaque succès net au test de Sorcellerie + Magie (5 - Essence) permet de modifier la température ressentie de 5 °C pour la rendre plus confortable.

Répetons le processus sur deux sorts supplémentaires, afin que vous soyez bien à l'aise avec ce processus.

POINGS DE PIERRE

ÉTAPE 0 : TROUVEZ UN CONCEPT

L'une des choses dont un adepte est capable, c'est d'augmenter l'impact de ses coups de poing. Et si nous concevions un sort qui permettrait aux magiciens de donner temporairement à quiconque plus de punch ? Essayons voir.

L'option élémentaire est probablement la meilleure à prendre. Faisons un sort qui permet à quelqu'un de cogner avec la puissance de la pierre ou du métal. Nous définirons lequel en cours de route.

ÉTAPE 1 : SÉLECTIONNEZ UN TYPE DE SORT

Ce sort manipule la réalité, alors nous le classerons dans la catégorie Manipulation.

La VD de base est 1.

ÉTAPE 2 : SÉLECTIONNEZ LES COMPOSANTES

Nous utiliserons la portée Contact ; toucher les mains que vous voulez enchanter semble être en effet une bonne solution, afin d'éviter qu'une complication n'octroie ce pouvoir à la mauvaise personne.

Nous devons absolument choisir la composante Affecte les êtres vivants (+1 VD). Ensuite, nous devons décider quel élément nous voulons utiliser. Des mains en plastique pourraient être drôles, mais n'infligeraient pas assez de dommages. Le métal porterait un coup puissant, mais

ASTUCES POUR CONCEVOIR UN SORT

Voici les choses à garder à l'esprit quand vous concevez des sorts.

- **Obtenez l'accord du maître de jeu :** le maître de jeu devrait toujours approuver tous les sorts inventés que vous souhaiteriez utiliser.
- **Utilisez l'effet de zone avec modération :** tout le monde veut un sort de zone, mais cela ne veut pas dire que tous les sorts devraient avoir cette caractéristique (par exemple, un sort détruisant les pneus des voitures pourrait provoquer le chaos et une migraine au maître de jeu s'il affecte une zone plutôt qu'un seul pneu).
- **Les succès nets ne devraient servir à augmenter les dommages que dans le cas des sorts de Combat :** si un sort d'une autre catégorie peut infliger des dommages, les succès nets ne devraient pas être utilisés pour augmenter les dommages. Vous devriez leur trouver une autre utilité. Par exemple, le sort Poings de pierre décrit plus haut est un sort de Manipulation, les succès nets servent à augmenter le SO et non les dégâts infligés à mains nues.

les +4 VD sont peut-être trop élevés pour ce que nous voulons faire avec ce sort. La pierre semble être un bon compromis ; et Poings de pierre sonne plutôt cool comme nom de sort, alors nous partirons là-dessus, en ajoutant 3 à la VD. Cela devrait produire le résultat escompté.

Les composantes ajoutent au total 4 à la VD.

ÉTAPE 3 : CLASSIFIEZ LE SORT

Le sort à une portée Contact.

C'est un sort de Manipulation, mais nous utiliserons les succès nets pour autre chose que la durée. Celle-ci sera donc Maintenu.

Puisqu'il comprend de la pierre, qui est un matériau, c'est donc un sort Physique.

La VD 1 du sort de Manipulation plus la valeur des composantes font monter la VD finale à 5.

ÉTAPE 4 : TOUCHES FINALES

Nous savons que le sort transforme les mains la cible en pierre. L'index de puissance de la pierre étant de 3, la valeur de base de dommages avec Poings de pierre est 3 P. Les succès nets peuvent ainsi être utilisés pour augmenter le Score Offensif de l'attaque.

La forme finale du sort ressemble donc à cela :

POINGS DE PIERRE

(MANIPULATION)

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
Contact	P	M	5

En lançant ce sort, les poings de la cible deviennent durs comme la pierre, ce qui donnera à son adversaire l'impression de se prendre de véritables parpaings ! La Valeur de Dommages à mains nues de la cible devient 3P, modifiée normalement en fonction de la Force. De plus, le Score Offensif de l'attaque à mains nues est augmenté de 1 par succès au test de Lancement de sort.

Et enfin, en dernier exemple, créons un autre sort de Santé !

DÉGAGEMENT

ÉTAPE 0 : TROUVEZ UN CONCEPT

Augmenter les réflexes sert à prendre l'initiative en combat, mais un sort pour aider les gens à accélérer lorsque les circonstances se liguent pour les ralentir pourrait s'avérer bien utile. Nous l'appellerons Dégagement.

ÉTAPE 1 : SÉLECTIONNEZ UN TYPE DE SORT

Comme mentionné plus haut, ce sera un sort de Santé, ce qui nous donne une VD de base de 2.

ÉTAPE 2 : SÉLECTIONNEZ LES COMPOSANTES

Affecte les êtres vivants (+1 VD) est essentielle ici et l'autre composante importante est *Affecte un état*. Si nous voulons en faire un sort versatile, nous pouvons choisir plusieurs états à affecter. Nous décidons que nous voulons contrer les états Entravé et Immobilisé, nous sélectionnons donc 2 fois la composante *Affecte un état* et ajoutons 2 à la VD.

Les composantes ajoutent donc un total de 3 à la VD.

ÉTAPE 3 : CLASSIFIEZ LE SORT

Puisque c'est un sort de Santé, il a une portée Contact et sa durée est Permanente.

Étant donné qu'il comporte la composante *Affecte les êtres vivants*, il agit sur les aspects physiques du personnage, nous le classifions donc comme sort Physique.

La VD de base d'un sort de Santé, plus les composantes sélectionnées, font monter la VD finale à 5.

ÉTAPE 4 : TOUCHES FINALES

Pour déterminer les effets réels de ce sort, nous devons examiner les manières dont ces états sont infligés. Entravé peut venir d'une blessure physique (y compris un faux pas en cas de complication), tandis qu'Immobilisé peut venir des toxines ou d'un pouvoir tel qu'Adhérence ou Englobement. Pour les effets magiques, nous pouvons effectuer un test de Sorcellerie + Magie, avec un seuil de difficulté égal à l'indice de Magie de l'être qui a imposé cet état, ou à la Virulence de la toxine, ou encore la valeur de dommages de base de l'attaque qui a infligé cet état (si plus d'un cas s'applique, choisissez la valeur la plus élevée). Les succès nets peuvent servir de dés bonus sur les tests pour résister à l'état Immobilisé, si par exemple cette même source tente d'immobiliser la cible pendant 5 rounds de combat ou pour ignorer la douleur que l'état Entravé pourrait infliger.

Les statistiques finales ressemblent à ça :

DÉGAGEMENT

(SANTÉ)

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN
Contact	P	P	5

Ralenti par la magie, une créature ou autre chose ? Utilisez Dégagement et allez de l'avant ! Touchez quelqu'un soumis à l'état Entravé ou Immobilisé et effectuez un test de Sorcellerie + Magie avec un seuil de difficulté égal à l'indice de Magie de l'être qui a imposé cet état, la Virulence de la toxine ou la valeur de dommages de base de l'arme qui l'a infligé (si plus d'un cas s'applique, choisissez la valeur la plus élevée). Pour les cibles avec l'état Immobilisé ou Entravé, les succès nets servent de dés bonus aux tests pour résister à l'état ou ignorer la douleur que l'état pourrait infliger.



L'ASSEMBLÉE DES ESPRITS

LES ESPRITS ET LEUR MONDE D'AUJOURD'HUI

POSTÉ PAR : ASIKING N'O G'LORI

Le monde des esprits n'est plus tel qu'il était il y a encore quelques années seulement. Des changements dans la manasphère, dont les causes sont encore méconnues, ont transformé notre compréhension fondamentale des esprits qui habitent le Sixième Monde. Une nouvelle altération subtile s'est glissée dans la dynamique animant le royaume des arcanes, à l'image des changements apportés par la TMU en 2050 et 2060, qui ont vu les esprits hermétiques et chamaniques évoluer de façon profonde. Les esprits deviennent plus indépendants, et les lier à notre monde et à notre volonté devient de plus en plus délicat.

Leur niveau de cohésion et de connaissance de notre monde s'accroît à chaque invocation, et nous découvrons qu'ils se souviennent des choses qu'ils apprennent. Ils savent comment nous les traitons, eux et leurs semblables. Peu importe que ce soit un esprit du feu, de l'eau ou l'un des fameux esprits des aînés ; ils connaissent et sentent la manière dont nous les considérons et dont nous agissons envers eux, lorsque nous les appelons à venir dans notre royaume. Même s'il existe différentes traditions, notre manière de les

approcher n'est pas universelle. Ceci implique que la révolution apportée par la TMU doit être le reflet d'une évolution du monde spirituel. Autrefois, le monde des esprits était divisé entre les esprits de la nature et les esprits élémentaires, mais désormais ils se confondent. C'est comme si ce monde se modelait selon notre compréhension et nos agissements. Ce changement de mentalité se reflète dans le multivers. Nous sommes aujourd'hui confrontés à des esprits qui, même s'ils ne se souviennent pas des détails, des auras ou des actions, se *rappellent* l'intention. Celle-ci marque leurs conjurateurs et peut être reconnue par tous les esprits, pour le meilleur et pour le pire.

Pour finir, nous avons été témoins de nombreux événements arcaniques ces derniers temps et les nombreux métaplans ont fréquemment interagi, de façons qui impactent tous les mondes impliqués. Ces collisions et changements dans le mana, dans les relations avec les esprits et dans les interactions entre ordinaires et arcaniques, doivent bien avoir un sens. Tandis que nous observons les déformations et la dévastation à notre petit niveau, les puissances qui dirigent notre monde demeurent aveugles. Nous sommes l'avant-garde, l'arrière-garde et en fait, la seule garde qui fera barrage à ces fléaux. Ceux qui sont au-dessus de nous ne cherchent qu'à exploiter et monétiser, pas à réparer.

Je ne suis pas croyant, mais les péchés capitaux de la vanité et de l'avarice semblent être au cœur des techniques de manipulation dans la mentalité corpo moderne.

CATALOGUE D'ESPRITS

Le livre de base répertorie les types d'esprits invoqués les plus courants. Quelques types supplémentaires sont inclus ici afin de donner de la matière aux joueurs et aux maîtres de jeu qui veulent sortir des sentiers battus, en variant les esprits et en complétant les traditions décrites dans ce volume. Si un joueur veut que son personnage soit capable d'invoquer un type d'esprit différent, en lien avec sa tradition personnelle et sa propre philosophie arcanique, le maître de jeu ne devrait pas écarter l'idée, tant que le joueur élabore une histoire plausible pour son personnage. Les traditions chamaniques et hermétiques classiques du livre de base fixent les grandes lignes directrices à suivre, dans un monde où la magie est extrêmement versatile et divergente.

ESPRITS DES PLANTES

La flore du Sixième Monde est très diversifiée et abondante. La vie végétale est étroitement liée à la psyché de la métahumanité, et le monde des esprits est donc le reflet de cette variété. Des humanoïdes couverts d'épines, aux créatures formées de plantes rampantes dotées d'une tête semblable à une Dionée attrape-mouche, les formes adoptées par les esprits des Plantes sont aussi diverses que ce qu'on peut trouver dans les royaumes spirituels.

ESPRITS DES PLANTES

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	MAG	ESS
P+2	P-1	P	P+1	P	P-1	P	P	P	P
SD	I/DI	PA	ME	DÉPLA.					
(1,5×P)+2 (physique)	(P×2)/2	MAJ 1, MIN 3							
P+2 (vs armes magiques)	(physique)	(physique)							
	[(P×2)-1]/3	MAJ 1, MIN 4	(P/2)+8	10/15/+1					
P (astral)	(astral)	(astral)							

Compétences : Arme à distance exotique, Astral, Combat rapproché, Lancement de sorts, Perception

Pouvoirs : Conscience, Dissimulation, Engloutissement, Forme astrale, Garde magique, Garde, Matérialisation, Peur, Silence supérieur

Faiblesses : Allergie (déshebrant, grave), Vulnérabilité au feu

Pouvoirs optionnels : Accident, Confusion, Mouvement, Recherche, Souffle nocif

Attaques :

Mains nues [VD 2E, SO (P×2)+1/-/-/-/-]

Engloutissement [VD (P)P, SO (P×3)+1/-/-/-/-]

ESPRITS GARDIENS

Les esprits Gardiens, dont l'apparence varie des anges vengeurs aux guerriers zélés, sont invoqués pour incarner les protecteurs ultimes. Mus par un code du guerrier et fermement opposés aux stratégies immorales, ces esprits viennent en aide à leur invocateur et le défendent, mais se mettront rarement au service d'un conjurateur au cœur sombre.

Les esprits Gardiens vont faire leur possible pour s'opposer à tout conjurateur ayant une Réputation astrale négative (p. 61) et feront en sorte de lui désobéir autant que faire se peut.

ESPRITS GARDIENS

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	MAG	ESS
P+1	P+2	P+3	P+2	P	P	P	P	P	P
SD	I/DI	PA	ME	DÉPLA.					
(1,5×P)+1 (physique)	[(P×2)+3]/2	MAJ 1, MIN 3							
P+1 (vs armes magiques)	(physique)	(physique)							
	(P×2)/3	MAJ 1, MIN 4	(P/2)+8	10/15/+1					
P (astral)	(astral)	(astral)							

Compétences : Arme à distance exotique, Astral, Combat rapproché, Perception

Pouvoirs : Conscience, Forme astrale, Garde magique, Garde, Matérialisation, Mouvement, Peur

Faiblesses : Allergie (toxines avec vecteur injection, Grave)

Pouvoirs optionnels : Arme naturelle, Attaque élémentaire (le conjurateur choisit un élément au moment de l'invocation), Contrôle animal, Dissimulation, Psychokinésie, Spécialisation (choisissez n'importe quelle spécialisation en Combat rapproché)

Attaques :

Mains nues [VD 2E, SO (P×2)+5/-/-/-/-]

Arme naturelle (optionnelle) [VD 3P, (P×2)+5/-/-/-/-]

ESPRITS GUIDES

Parfois, les invocations n'ont pas pour but d'obtenir un service, mais plutôt les conseils d'un grand sage. Bien que ses indications puissent prendre la forme d'une énigme ou de mystérieuses allusions, un esprit Guide aura rarement l'impression d'avoir accompli sa mission avant d'avoir prodigué de sages conseils.

Les conseils d'un guide sont en lien direct avec la Réputation astrale du conjurateur (p. 61). Plus son score est bas, plus les conseils seront énigmatiques et difficiles à comprendre, alors que l'inverse se produira avec des scores de Réputation astrale plus élevés.

ESPRITS GUIDES

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	MAG	ESS
P+3	P-1	P+2	P+1	P	P	P	P	P	P
SD	I/DI	PA	ME	DÉPLA.					
(1,5×P)+3 (physique)	[(P×2)+2]/2	MAJ 1, MIN 3							
P+3 (vs armes magiques)	(physique)	(physique)							
	(P×2)/3	MAJ 1, MIN 4	(P/2)+8	10/15/+1					
P (astral)	(astral)	(astral)							

Compétences : Astral, Combat rapproché, Lancement de sorts, Perception

Pouvoirs : Chape d'ombre, Confusion, Conscience, Divination, Forme astrale, Garde magique, Garde, Matérialisation, Recherche

Faiblesses : Allergie (psychotropes, Grave)

Pouvoirs optionnels : Engloutissement, Influence, Peur, Sens accrus (ouïe, vision nocturne, vision thermographique ou odorat),

Attaques :

Mains nues [VD 2E, SO (P×2)+3/-/-/-/-]

ESPRITS OUVRIERS

Le travail, la création, l'innovation, l'invention, l'effort : ce sont des concepts intimement liés à la psyché métahumaine depuis des siècles. Depuis que la métahumanité s'est transformée pour la première fois en civilisation urbaine, les divers emplois dans le monde ont été divisés, découpés et restreints. Le royaume des esprits a imité ces changements en créant un domaine peuplé d'esprits disposant tous de compétences variées. Lorsque vous souhaitez obtenir l'aide d'un esprit Ouvrier, assurez-vous de

connaître le type d'aide que vous recherchez, car un esprit doué en réparation ne fera pas de vous le meilleur des bricoleurs.

Les esprits Ouvriers sont des travailleurs volontaires. Lorsqu'un conjurateur parvient à les invoquer, ils lui offrent un service supplémentaire. Lorsqu'ils sont liés, ils offrent un point de tâche bonus, si la Réputation astrale du conjurateur (p. 61) est positive.

ESPRITS OUVRIERS

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	MAG	ESS
P	P	P+2	P+2	P	P	P	P	P	P
SD	I/DI	PA	ME	DÉPLA.					
(1,5×P) (physique)	[(P×2)+2]/2	MAJ 1, MIN 3							
P (vs armes magiques)	(physique)	(physique)							
P (astral)	(P×2)/3	MAJ 1, MIN 4	(P/2)+ 8	10/15/+1					
	(astral)	(astral)							

Compétences : Astral, Combat rapproché, Perception

Pouvoirs : Accident, Compétence (choisissez-en une parmi Biotech, Électronique, Ingénierie, Plein air et Pilotage, ainsi qu'une Spécialisation et une Connaissance dans la compétence choisie), Conscience, Forme astrale, Lien d'esprit, Matérialisation, Mouvement, Recherche

Faiblesses : Allergie (substances corrosives, Grave)

Pouvoirs optionnels : Compétence (comme indiqué ci-dessus, choisissez-en une supplémentaire), Dissimulation, Influence, Psychokinésie, Sens accrus (ouïe, vision nocturne, vision thermographique ou odorat)

Attaques :

Mains nues [VD 2E, SO (P×2)+4/-/-/-/-]

ESPRITS LIBRES

Parlons maintenant des esprits qui vivent librement dans le Sixième Monde et qui ne sont liés à aucun conjurateur. Peut-être ont-ils gagné cette liberté lorsque l'individu qui les a invoqués est mort ? Peut-être sont-ils parvenus à briser ces liens mystiques sans avoir à tuer leur invocateur ou ils ont trouvé une façon de venir par leurs propres moyens et n'ont aucune intention de repartir ?

ENFIN LIBRES

Les esprits libres ont deux origines principales. Il y a ceux qui ont été liés longtemps ou à plusieurs reprises à ce plan, qui ont trouvé une issue pour échapper à la captivité et ceux qui ont trouvé le moyen de traverser les barrières des métaplans pour venir s'installer dans notre monde. L'esprit moyen que vous invoquez n'est pas susceptible de se libérer, à moins qu'il soit puissant (une Puissance de 6 ou +) ou de vivre un événement émotionnel fort qui lui fait voir notre monde comme un meilleur foyer que son métaplan. S'il se trouve que les deux ont lieu, il considérera alors véritablement notre réalité comme son nouveau foyer.

En termes de jeu, les règles laissent cette chance de devenir libres entre les mains du maître de jeu, qui peut utiliser l'une de ces deux méthodes plutôt qu'un lancer de dés. Si un esprit libre s'avérait utile à l'histoire, n'hésitez pas à en créer un. Les esprits libres deviennent des individus avec leurs propres motivations et ambitions. Ils peuvent devenir contacts, ennemis, coéquipiers ou spectateurs innocents. Ils font tout autant partie du Sixième Monde que les dragons ou les shadowrunners, et devraient être traités et utilisés comme tels.

Lorsqu'un esprit se libère, ses attributs et ses pouvoirs restent identiques à ceux qu'il avait avant et il obtient un attribut Atout égal à sa Puissance/2 (arrondi au supérieur,

maximum 7). Cet attribut peut être utilisé de la même manière que celui d'un personnage classique. Les esprits libres gagnent de l'Atout comme précisé dans les règles de base.

POUVOIRS OBTENUS

Chaque esprit libre est considéré comme un magicien pur (p. 67, SR6), la seule exception étant qu'il ne pourra jamais obtenir la compétence Conjurateur. S'il utilise le pouvoir Habitation, il ne pourra tenter une projection astrale depuis un réceptacle que s'il possède également le pouvoir Projection astrale (p. 68). Lorsqu'il le fait, il laisse le sujet habité dans un état de torpeur et de biostase.

De plus, quand un esprit se libère, son grade d'initiation est égal à son attribut Atout, et il gagne donc un nombre de métamagies ou de nouveaux pouvoirs, égal à son grade. Après quoi, l'esprit libre peut continuer à s'initier en suivant les règles normales, mais peut choisir un pouvoir ou n'importe quelle technique métamagique disponible pour les initiés métahumains. Les esprits libres peuvent également posséder des métamagies dont la métahumanité ignore encore l'existence, ce qui offre aux maîtres de jeu une occasion unique de faire découvrir de nouvelles techniques métamagiques. Le maître de jeu peut choisir ces nouveaux pouvoirs et métamagies afin qu'ils soient adaptés à sa campagne.

LES SERVICES DES ESPRITS LIBRES

Les esprits libres ne doivent généralement de service à personne, mais ils sont capables de rendre les mêmes services que les esprits liés, s'ils le souhaitent.

NOMS VÉRITABLES

Le nom véritable d'un esprit est un secret bien gardé, car il peut soumettre un esprit à un niveau de servitude nettement supérieur aux simples invocations et ordres. Le nom en lui-même est en fait une formule arcanique complexe, qui symbolise l'ensemble formé par l'essence et la nature de l'esprit. Malgré leur complexité, les noms véritables peuvent être retranscrits sous la forme de symboles lisibles en utilisant la compétence Astral (spécialisation

EXEMPLE D'ESPRIT LIBRE

Granite a fréquemment invoqué et lié le même esprit de la Terre (qui se fait appeler Rocky) pendant une grande partie de sa carrière de runner, en se connectant avec lui des douzaines de fois au cours de l'année dernière seulement. Durant plusieurs de ces rencontres, elle a choisi de libérer Rocky avant que l'esprit ne soit dissipé ou banni, ce qui l'a empêché de subir ces traumatismes. Au cours d'un run, Granite a demandé à Rocky d'utiliser Dissimulation sur tous les membres de son équipe sauf elle. Une rafale de tirs d'arme automatique l'a ciblée, elle a alors perdu connaissance ainsi que son contrôle de Rocky, l'affranchissant de ses services. L'esprit ressentant un lien profond avec Granite et se sentant très fortement connecté à notre plan choisit alors de rester afin de veiller sur elle. En prenant cette décision, un esprit libre est né.

Types d'esprits). Ceux qui détiennent une copie de la formule représentant un esprit libre peuvent le soumettre à leur volonté, indépendamment de leur talent arcanique. Cela signifie que même les ordinaires peuvent contrôler un esprit libre en acquérant la formule de son nom véritable. Puisque ce dernier est si puissant et que la tension ressentie par un esprit tiraillé entre deux maîtres est intolérable, ils ne laissent souvent exister qu'une seule copie de la formule de leur nom véritable. Au moins une copie doit exister dans le monde matériel pour que l'esprit puisse y rester.

Si plusieurs personnes possèdent la formule du nom véritable et tentent de contrôler l'esprit libre au même moment, même si les ordres ne sont pas contradictoires, les deux maîtres doivent réaliser un test opposé de Volonté + Atout. L'esprit doit obéir aux ordres de celui qui a obtenu le plus de succès et subit des dommages non résistés équivalents à la différence de succès entre les deux jets. Ces dommages sont restaurés à hauteur d'une case par jour. La vitesse de guérison ne peut être augmentée qu'en offrant du Karma à l'esprit : les esprits ont besoin de cinq points de Karma par case de dommages à restaurer, accordés durant une cérémonie d'une heure.

APPRENDRE LA FORMULE D'UN ESPRIT (NOM VÉRITABLE)

Il y a quatre principales méthodes pour acquérir une formule d'esprit : la découvrir par hasard, partir à la recherche de son ancre physique, entreprendre une quête métaplanaire ou tenter de la concevoir.

DÉCOUVERTE FORTUITE

Un joueur peut obtenir la formule ou le nom véritable d'un esprit par l'intervention du maître de jeu. Cela se produit souvent à un moment clé du scénario, mais elle peut aussi être offerte comme récompense précieuse pour un job bien fait. Il n'y a aucun test ni règle imposée, c'est juste le maître de jeu qui décide de confier le contrôle de cet être puissant à un runner et son équipe, pour le meilleur ou pour le pire. Ce choix doit donc être fait judicieusement et avec prudence.

RECHERCHE DU LIEU D'ANCRAGE PHYSIQUE

Le nom véritable d'un esprit se grave physiquement sur un objet, une personne ou même un lieu proche de l'esprit lorsqu'il se libère pour la première fois. Bien que cela semble facile à trouver, la plupart des esprits libres déplacent rapidement, et à la première occasion, tout objet sur lequel est gravé leur nom véritable. Les efforts nécessaires pour trouver l'ancrage physique sont à la discrétion du maître de jeu, mais cela devrait être une tâche complexe nécessitant au moins une séance de jeu, et potentiellement une campagne entière. Ce nom véritable physique s'apparente à une signature astrale et peut être identifié avec un test d'Astral + Intuition (3), une fois localisé. Il vous faudra un peu de temps et d'efforts pour traduire le nom véritable en une formule d'esprit, avec un test étendu d'Astral + Logique (Puissance de l'esprit $\times 5$, 1 jour). Une fois élaborée, la formule d'esprit prend une forme correspondant à la tradition du mage qui l'a retranscrite : une formule thaumaturgique pour un mage hermétique, un petit totem pour un chaman et ainsi de suite.



QUÊTE MÉTAPLANAIRE

Un initié, ou un individu ayant accès aux métaplans, peut apprendre le nom véritable d'un esprit en entreprenant une quête métaplanaire vers le métaplan d'origine de l'esprit. Ce dernier peut être évident à trouver ou au contraire, inconnu. La plupart des esprits libres vont s'efforcer d'apparaître sous une autre forme que la leur. Sans véritable indice, un magicien doit observer astralement l'esprit ou sa signature. Cela nécessite soit un test d'Astral + Intuition (4) s'il observe directement l'esprit, soit un test d'Astral + Intuition (5) s'il observe une signature astrale.

Une quête métaplanaire pour découvrir le nom véritable d'un esprit devrait être une entreprise pénible et difficile, voire constituer une aventure en soi. Le lanceur de sorts pourrait avoir besoin d'un esprit Guide pour atteindre et explorer le plan en question. Si l'initié parvient à découvrir le nom véritable à la fin de sa quête, celui-ci est gravé dans son esprit. Lorsqu'il retournera sur le plan physique, il pourra traduire ce nom en une formule d'esprit avec un test étendu d'Astral + Logique (Puissance de l'esprit $\times 3$, 1 jour).

Ces quêtes sont souvent entamées et perpétuées par un esprit libre rival, qui peut contribuer à ouvrir le portail métaplanaire pour envoyer le magicien et ses alliés sur le métaplan à la poursuite de la formule. Certains esprits libres ne sont pas alliés (surprise, surprise) et se battent pour dominer leurs semblables.

CONCEVOIR UNE FORMULE

Concevoir une telle formule nécessite tout d'abord une observation attentive d'un esprit. Le magicien doit faire un test d'Astral + Intuition (Puissance de l'esprit $\times 5$, 1 heure), tout en observant astralement l'esprit durant l'intégralité du test. En cas de réussite, il peut tenter de confectionner une formule d'esprit fonctionnelle à partir de ses impressions. Cela requiert un test étendu d'Astral + Logique (Puissance de l'esprit $\times 10$, 1 jour). La conception de la formule doit être la tâche principale du magicien pendant toute sa durée. Il peut bien évidemment manger, dormir et passer un peu de temps à des actions annexes, mais son esprit doit rester concentré sur la formule. Dans le cas contraire, la création est interrompue et le magicien doit recommencer depuis le début. Le meneur de jeu peut imposer des malus en cas d'action litigieuse. Une complication signifie que le lanceur pense avoir progressé sur sa formule, mais au lieu de cela, il a commis une erreur qui fera de sa formule un fiasco. Un échec critique signifie qu'il obtiendra le nom de *quelqu'un*, mais pas celui de l'esprit voulu. Et lorsque ce *quelqu'un* apparaîtra, il sera hors de contrôle et sur les nerfs.

Lorsque le test est accompli et réussi, la formule est conçue sous une forme adaptée au magicien.

COPIES DES FORMULES D'ESPRITS

Mettons tout de suite ça au clair : les esprits libres n'aiment pas se retrouver avec ce genre de points d'ancrage disséminés à droite et à gauche. Un esprit libre est instinctivement et immédiatement conscient du lieu où se trouve toute copie de sa formule d'esprit. Cela implique qu'il ressent chaque copie de ce lien puissant nouvellement créée, détruite ou déplacée. Si une barrière astrale avec une Puissance supérieure à celle de l'esprit libre est érigée ou s'effondre entre l'esprit libre et la formule, l'esprit

est immédiatement conscient de la déconnexion ou de la réapparition de sa formule.

COMMENT PRENDRE SOIN DE VOTRE GENTIL VOISIN L'ESPRIT LIBRE

Les esprits libres utilisent le Karma pour améliorer leurs pouvoirs, tout comme les personnages, mais contrairement à eux, ils ne peuvent pas en gagner par leurs propres moyens. Un esprit libre doit recevoir du Karma d'un métahumain consentant, à moins de posséder le pouvoir Drain d'énergie (Karma) (p. 65). Quand vous faites un marché avec un esprit libre, sachez qu'il vous demandera probablement de le payer en Karma. Parfois, les esprits demandent des services, des contacts, des enchantements uniques ou même des richesses matérielles, mais la plupart du temps, la rémunération à laquelle ils aspirent le plus est le Karma.

Pour offrir du Karma à un esprit libre, vous devez accomplir un rituel impliquant sa formule d'esprit. En autorisant les métahumains à accéder à leur formule d'esprit, les esprits libres se mettent dans une position de vulnérabilité. Cela veut dire qu'ils doivent être certains que ceux-ci ne se retourneront pas contre eux, que ce soit par le biais d'un moyen de pression, en s'assurant de leur contentement ou simplement en les éliminant. Le rituel pour offrir du Karma dure une heure par point de Karma attribué et ne ressemble que très rarement à un rituel arcanique. On dirait plutôt une discussion au bord de la piscine ou une soirée en ville. Certains esprits libres restent formels, mais la plupart d'entre eux profitent de leur liberté, en particulier lorsqu'ils obtiennent du Karma.

UTILISER LE KARMA

Un esprit libre peut utiliser le Karma pour se perfectionner, en utilisant le système de progression des personnages (p. 70, SR6), ou pour améliorer ses compétences des façons suivantes :

- Il peut s'initier comme un magicien, mais cela ne lui octroie qu'un nouveau pouvoir d'esprit par grade ou une technique métamagique qu'il pourra utiliser.
- Il peut augmenter son attribut Atout, au coût normal de progression des Attributs (nouveau niveau $\times 5$).
- Il peut augmenter sa Puissance d'un point à la fois, en payant le nombre de points de Karma égal à sa nouvelle Puissance $\times 10$. En améliorant sa Puissance, il augmente également tous ses attributs et pouvoirs basés sur celle-ci. Si l'esprit atteint un autre multiple de 3 en Puissance, il gagne un nouveau pouvoir optionnel sans coût supplémentaire.

INVOKER UN ESPRIT LIBRE

Afin d'invoquer un esprit libre, le conjurateur doit avoir accès à sa formule d'esprit et se concentrer sur lui. L'esprit va être attiré par la formule, puisqu'il sait où elle se trouve, et se manifestera à proximité. Il va donc pouvoir observer attentivement le conjurateur et sa Réputation astrale et agir en conséquence. Cette partie de l'invocation ne génère aucun service et l'invocateur ne subit pas de Drain, mais aucun test n'est requis. Il est important de savoir qu'aucune autre magie ne peut empêcher cette action.

Si un esprit qui possède un réceptacle est invoqué de cette manière, il doit l'abandonner et apparaître. La seule variation est un esprit aux ordres d'un autre invocateur. Dans ce cas, un test opposé de Volonté + Atout est requis. L'esprit subit un nombre de dommages égal à la différence de succès et apparaît pour servir l'invocateur, qui que soit celui qui remporte le duel.

Si un esprit habite un réceptacle, il est plus résistant à cette attraction, puisque son essence est ancrée sur le plan physique, mais il doit voyager physiquement jusqu'à l'invocateur, le plus vite possible. Si l'invocateur se déplace avant que l'esprit habitant un réceptacle n'arrive, celui-ci n'est plus attiré vers l'invocateur.

LIER UN ESPRIT LIBRE

Bienvenue dans la cour des grands ! Vous êtes sur le point de vous lancer dans l'une des plus extraordinaires acquisitions de pouvoir individuel connues de la méta-humanité... Et j'espère que vous êtes une des âmes les plus pures au monde ou prêt à être une vile ordure, parce que lier un esprit libre pour qu'il soit à votre service, c'est autre chose que programmer une poupée bunraku, il n'y aura pas de juste milieu. En raison de l'immense pouvoir d'un nom véritable, n'importe qui (un ordinaire comme un Éveillé) faire obéir un esprit libre au doigt et à l'œil. Et ceux qui ont un talent magique ne sont guère mieux préparés à gérer ce type de pouvoirs. Méfiez-vous.

Bien que celui qui détient la formule d'un esprit libre et son nom véritable soit protégé des actions directes de celui-ci, gardez en tête qu'un esprit se sentant maltraité peut tout simplement réduire en cendres l'intégralité du bâtiment dans lequel vous vous trouvez. Si par malheur vous mourez dans l'incendie, ce ne sera pas sa faute.

RITUEL DE LIEN

Le rituel pour lier un esprit libre nécessite (Puissance \times 25) drachmes de réactifs. Il peut se dérouler n'importe où, ne requiert aucune rune et dure un nombre d'heures égal à la Puissance de l'esprit. À la fin du rituel, l'invocateur réalise un test opposé de Volonté (+ compétence Conjuración et spécialisation Lien d'esprit s'il en dispose) contre la Puissance de l'esprit \times 2. Les esprits libres utilisent souvent de l'Atout pour résister à ce test. Si le personnage gagne, l'esprit s'engage à réaliser un nombre de services égal au nombre de succès nets.

Le Drain pour cet effort est égal à la Puissance de l'esprit plus ou moins les succès nets du test. Si le personnage qui tente de lier l'esprit réussit, il soustrait les succès nets ; si l'esprit gagne, l'invocateur les ajoute.

Lorsque l'esprit est lié, il lui est impossible de s'en prendre directement à son maître jusqu'à ce que ses services aient été rendus, mais il peut toujours comploter pour mettre celui-ci en danger. L'esprit peut être lié de nouveau avec un autre rituel de lien. Les tentatives de rituel sont illimitées, mais il vaut mieux le faire avant que l'esprit ne rende son dernier service. Si le maître obtient une complication sur le au test de lien, l'esprit obtient un round de Combat pour faire ce qu'il souhaite avant que le lien ne prenne effet et le force à revenir au service de son maître. Si le maître fait un échec critique, tous les services dus sont perdus et l'esprit est à nouveau libre (et il se pourrait bien qu'il soit en pétard).

LA DOULEUR DES CHÂTIMENTS

Shadowrun est un monde sinistre. Lier un esprit à votre volonté est majoritairement considéré comme un acte d'esclavage. Cette immoralité est reconnue, quand bien même d'autres individus de ce monde s'en remettent à autrui pour contrôler leur vie (les esclaves corpo sont appelés ainsi pour une bonne raison). Le truc quand on place un esprit libre sous ses ordres, c'est que c'est un être unique et majestueux, avec une volonté forte et des velléités d'indépendance. Il ne se plie pas facilement à la volonté de celui qui le contrôle. Certaines personnes sadiques trouvent utile de les faire plier en utilisant douloureusement leur nom véritable. Avec le nom véritable d'un esprit libre, un seul ordre mental et un cœur aussi noir qu'un morceau de charbon logé cent mètres sous terre, un individu peut intentionnellement torturer un esprit libre. Un simple test de Volonté inflige à l'esprit un modificateur de blessure égal au nombre de succès. Il peut être suivi d'un test opposé de Charisme + Intimidation contre Sang-froid (Volonté + Charisme) entre le maître et l'esprit. Si ce dernier échoue, il se soumettra.

Toute utilisation de cette technique réduit immédiatement la Réputation astrale d'un invocateur (voir p. 61) de cinq. C'est de la cruauté à l'état pur, mais certains croient encore que c'est la clé du contrôle.

BANNIR UN ESPRIT LIBRE

Les esprits libres courent le risque d'être bannis, comme n'importe quel autre esprit (p. 151, SR6). La plupart d'entre eux ne sont pas liés et ne doivent aucun service qui pourrait faire l'objet d'un bannissement. En lieu et place, chaque succès net, obtenu sur un test opposé de Conjuración + Magie contre Puissance \times 2, par celui ou celle qui tente de bannir l'esprit, réduit l'attribut Atout de ce dernier (les esprits libres liés, eux, ajoutent à la fois leur Atout et les services). Un esprit libre dont l'Atout est réduit à zéro de cette façon est temporairement dissipé et disparaît pour retourner sur son métaplan d'origine. Il pourra revenir lorsqu'il aura récupéré de l'Atout à la prochaine nouvelle lune.

Parfois, le bannissement est destiné à être permanent, voici l'une des solutions pour cela. Il est possible d'empêcher un esprit libre qui a été banni de revenir, si l'individu qui le fait détruit immédiatement une copie de sa formule d'esprit et réussit un test opposé de Conjuración + Volonté contre Puissance de l'esprit \times 2. Il vaut mieux garder le résultat de ce test secret, puisqu'il n'y a aucune façon de savoir si l'action est réussie ou non, à moins que l'esprit ne revienne plus tard. Si le magicien qui le bannit n'est pas sûr de lui, il peut répéter le processus, mais une autre copie de la formule de l'esprit est nécessaire pour chaque tentative.

ESPRITS ALLIÉS

Les magiciens initiés obtiennent un avantage puissant et considérable en conjurant un esprit allié. Pour ce faire, un magicien a besoin d'une formule d'esprit. Il ne peut tenter de conjurer et lier l'esprit au cours d'un rituel, que s'il détient la bonne formule.

FORMULE D'ESPRIT ALLIÉ

La formule d'un esprit allié est la représentation de l'esprit sur le plan physique. Pour accomplir la cérémonie d'invocation, le conjurateur a besoin d'une copie physique de cette formule. Dans le cas des alliés qui ont besoin d'un réceptacle, soit l'original, soit une copie de la formule d'esprit doit être gravée sur le réceptacle préparé.

La formule d'esprit peut être obtenue de deux manières :

- Elle peut être créée de toute pièce par le conjurateur ou une personne de confiance, grâce à un test étendu d'Astral + Logique (Puissance \times 10, 1 jour). L'esprit doit véritablement accorder sa confiance audit créateur, car conserver une copie de sa formule signifie avoir un avantage sur cet allié dans le futur. Voir **Créer une formule d'esprit allié** ci-dessous, pour savoir comment déterminer la Puissance.
- Entreprendre une quête métaplanaire sur un métaplan choisi, ce qui est une aventure en soi, permet à un initié de localiser une formule qui correspond à ses besoins.

CRÉER UNE FORMULE D'ESPRIT ALLIÉ

Créer une formule d'esprit allié ne consiste pas seulement à jeter les dés ou à organiser une quête ; il faut aussi déterminer les dépenses en Karma nécessaires lorsqu'il faudra le conjurer. Pour déterminer ce coût en Karma, suivez les cinq étapes suivantes :

ÉTAPE 1 : CHOISISSEZ SA PUISSANCE

Vous devez savoir exactement quelle puissance votre esprit allié va emmagasiner. Pour déterminer le montant en Karma de base, multipliez la Puissance désirée par huit.

ÉTAPE 2 : CHOISISSEZ LA OU LES FORME(S) DE L'ESPRIT

Au cours de la création, un esprit allié ne peut recevoir que l'un des pouvoirs suivants : Habitation (p. 66), Matérialisation (p. 231, SR6) ou Possession (p. 67).

Les alliés avec Matérialisation ont une forme de base, qui correspond souvent à la tradition du conjurateur ou à leur métaplan. Les esprits alliés avec Matérialisation peuvent avoir d'autres formes, au prix de deux points de Karma chacune. Un allié peut passer d'une forme à l'autre en utilisant une action majeure.

Vous devez avoir préparé un réceptacle pour vos alliés avec Habitation, mais ils ne peuvent avoir plusieurs formes que si une forme véritable est obtenue lors de la fusion.

Les alliés avec Possession n'ont pas de forme matérielle propre, mais vous pouvez leur préparer des réceptacles.

ÉTAPE 3 : CHOISISSEZ SES POUVOIRS

Les esprits alliés commencent avec Forme astrale (p. 229, SR6), Forme réaliste (p. 65), Conscience (p. 228, SR6) et Emprunt de sens (p. 28) comme sort inné. Ils reçoivent également un pouvoir supplémentaire tous les deux points de Puissance, à choisir parmi les pouvoirs accessibles aux esprits que le conjurateur peut invoquer. De plus, des pouvoirs supplémentaires peuvent être achetés dans la même liste au prix de 5 points de Karma chacun.

Si le conjurateur choisit le pouvoir Attaque élémentaire, Aura d'énergie ou Englobissement, il doit spécifier la forme que prendra ce pouvoir.

ÉTAPE 4 : CHOISISSEZ SES COMPÉTENCES

Les esprits alliés commencent avec les compétences suivantes : Astral, Combat rapproché et Perception. Les compétences supplémentaires connues par le conjurateur ou qui pourraient être requises pour que l'esprit puisse utiliser ses autres pouvoirs (comme Armes à distance exotiques pour Attaque élémentaire ou Lancement de sorts pour Garde magique) coûtent 5 points de Karma chacune. Les alliés ne peuvent pas posséder la compétence Conjurateur et peuvent uniquement recevoir la spécialisation Athlétisme (Vol) (p. 99, SR6) si elle compatible avec leur forme. Le rang de toutes les compétences d'un esprit allié est égal à sa Puissance.

ÉTAPE 5 : CHOISISSEZ SES SORTS

Un esprit allié peut apprendre tous les sorts connus par le conjurateur pour trois points de Karma chacun ou d'autres que le conjurateur ne connaît pas pour cinq points de Karma chacun, mais il aura tout de même besoin d'une formule de sort.

CONJURER UN ALLIÉ

Le rituel pour invoquer un allié doit être effectué dans une zone protégée par une rune de Puissance au moins égale à celle de l'allié qui est invoqué. Il suit les règles de conjuration standards pour une invocation (p. 150, SR6). Immédiatement après l'invocation, l'esprit doit être lié en utilisant les règles de lien standards (p. 59). Le Drain est calculé et résisté selon la Puissance déterminée lors la conjuration. Il faut résister aux deux consécutivement, comme si vous invoquiez puis liez un esprit ayant la Puissance de votre allié.

Si le magicien obtient au moins un succès, il paye une somme en Karma indiquée dans la formule d'esprit de l'allié.

Si le montant de Karma nécessaire ne peut pas être payé, le rituel échoue.

Si l'allié possède le pouvoir Habitation, le conjurateur doit déjà avoir préparé un réceptacle. Après que l'esprit a été lié, il doit immédiatement utiliser son pouvoir Habitation sur le réceptacle. Selon les règles de ce pouvoir (p. 66), le conjurateur peut décider d'influencer le résultat du test d'Habitation. Le processus de cette dernière dure un nombre de jours égal à la Puissance de l'esprit et on considère qu'il fait partie du rituel ; ainsi, le magicien doit s'occuper du réceptacle en permanence pendant cette période (prévoyez d'avoir de quoi grignoter à portée de main).

CAPACITÉS DE L'ESPRIT ALLIÉ

Les esprits alliés suivent les règles classiques des esprits, à l'exception de ce qui suit :

ASSISTANCE SORCIÈRE ET ASSISTANCE À L'ÉTUDE

Les esprits alliés ont un peu une fonction d'« homme à tout faire ». En dépensant une action majeure, l'esprit

allié peut octroyer une remise d'Atout de Puissance/2 (arrondi au supérieur) pour les tests de Sorcellerie destinés à lancer un sort. De plus, un esprit allié peut réaliser un test d'Enseignement (p. 103, SR6), pour accélérer l'apprentissage d'un sort par son invocateur, avec une réserve de dés égale à Puissance \times 2.

ATTRIBUTS

Les attributs Physiques et Mentaux d'un allié sont égaux à sa Puissance. Les esprits alliés commencent avec un attribut Atout de 1. Il peut augmenter au fil du temps, mais lorsque l'esprit arrive pour la première fois, il n'est que vaguement lié au concept et à l'utilisation de l'Atout, sa valeur est donc plus faible.

La petite exception à la règle, c'est que les esprits alliés dotés du pouvoir Habitation suivent ces règles (p. 66) pour déterminer leurs attributs physiques.

LOYAUTÉ ET RÉPUTATION ASTRALE

En fabriquant cette formule et en invoquant cet esprit pour qu'il devienne votre allié, vous vous êtes créé un ami libre-penseur. Le lien entre l'invocateur et l'allié est aussi solide qu'une vieille amitié, mais il n'est pas indéfectible. Si vous dépassez les limites trop souvent, l'allié finira par se rebeller (voir **Relations avec les esprits**, p. 61). Les esprits alliés sont plus loyaux que les esprits normaux, car la loyauté est un composant de la formule de l'esprit ; mais attention à ne pas confondre avec la servitude. Selon la formule, un allié servira son créateur jusqu'à ce que la mort (ou mort imminente) le libère. En fonction de la manière dont il est traité, une mort imminente ne suffit parfois pas à briser une amitié : un filament de mana relie encore le duo. À l'inverse, un allié maltraité peut se retourner contre son maître en manigancant et en s'efforçant de trouver des façons indirectes de se libérer.

PLAN NATAL

Le métaplan natal d'un esprit allié est inscrit dans sa formule d'esprit. Cette information peut être utilisée pour détruire l'esprit, si vous entreprenez une quête métaplanaire jusqu'à ce métaplan.

SERVICES

Les services proposés par un esprit allié sont infinis. Ils peuvent réaliser n'importe quel service d'esprit lié ou libre (p. 60) un nombre de fois illimité, y compris Résister au Drain (ci-dessous). Un esprit allié n'est pas compté dans le nombre maximum d'esprits liés d'un magicien.

RÉSISTER AU DRAIN

Lorsque le conjurateur lance un sort, il peut décider que son esprit allié subira une partie du Drain du sort. Les cases de dommages étourdissants infligés par le Drain d'un sort peuvent être directement transférées à un esprit allié en tant que dommages étourdissants, à raison d'une pour une, ou deux pour une en dommages physiques (ex. : deux cases de dommages étourdissants pour une case de dommages physiques). Le Drain physique ne peut être transféré qu'en un pour un en dommages physiques. Ce service est douloureux pour l'allié. L'usage fréquent de cette technique alimentera la haine de l'esprit avec le temps.

FAIRE PROGRESSER UN ALLIÉ

Un esprit allié invoqué est de nature figée. Il ne peut pas être amélioré sans d'abord modifier sa formule. Cela fonctionne comme un bonus, puisque rien de négatif ne peut affecter un allié de façon permanente. Afin de modifier la formule d'un esprit allié, le conjurateur doit effectuer un Rituel de changement. Il comprend un test étendu d'Astral + Logique (Puissance \times 5, 1 jour) ou une quête métaplanaire jusqu'au plan natal de l'esprit. Ce rituel requiert une zone protégée par une rune de Puissance égale à celle de l'esprit, ainsi que Puissance \times 10 drachmes de réactifs. Si la progression résulte en une augmentation de sa Puissance, la nouvelle valeur de Puissance est utilisée pour ces calculs.

À l'issue du rituel, le conjurateur paie le prix en Karma des changements et la forme de l'esprit s'ajuste.

Les améliorations suivantes peuvent être apportées à un esprit allié :

- Augmenter sa Puissance (nouvelle Puissance \times 10 points de Karma). Cela augmente automatiquement ses rangs d'attributs et compétences. L'esprit gagne aussi un nouveau pouvoir tous les deux points de Puissance.
- Augmenter son Atout (nouveau rang \times 5 points de Karma)
- Apprendre des nouveaux sorts connus du personnage (5 points de Karma par sort)

Note : Il est aussi possible de faire évoluer un esprit avec le pouvoir Habitation en le faisant changer de réceptacle. Cela ne compte pas comme une progression et les règles normales d'habitation s'appliquent.

PERDRE UN ALLIÉ

Un allié est un profond investissement et devrait être considéré comme tel, mais la maltraitance, les abus et les sévices envers un esprit compagnon encouragera celui-ci à emprunter la voie de la liberté.

Un esprit allié peut tirer parti de deux circonstances pour briser les chaînes de sa servitude : lors d'un Rituel de changement ou quand son conjurateur est inconscient à cause du Drain ou des dommages.

Lorsqu'un esprit allié tente de se libérer, il effectue un test opposé de Puissance \times 2 contre Conjuración (Lien d'esprit) + Magie du magicien. Si l'esprit obtient assez de succès nets, il se libère et peut devenir un esprit libre (à la discrétion du maître de jeu). Toute tentative de libération fatigue le conjurateur, qui doit alors résister à un Drain égal aux succès (pas seulement les succès nets) de l'esprit allié sur ce test.

Si cette tentative survient pendant un Rituel de changement et que le Drain rend le conjurateur inconscient, le rituel échoue. Les réactifs et le temps sont gaspillés, mais le Karma n'est pas dépensé. L'allié obtient également une seconde chance de s'échapper, s'il a échoué la première fois. Ce test supplémentaire peut causer des dommages physiques au conjurateur, puisqu'il doit résister une nouvelle fois au Drain de cette deuxième tentative.

Si un esprit allié se libère, le conjurateur perd immédiatement un point de Magie. Ce point peut être racheté avec du Karma au prix standard.

LIEN D'ESPRIT

Pour forcer un esprit à rester à vos côtés ou à effectuer des tâches hors du cadre de l'invocation, vous devrez fournir un deuxième effort, appelé Lien d'esprit. Il est possible de lier un esprit en y ajoutant un certain nombre d'options, qui sont autant de services spéciaux que l'esprit peut vous accorder et vous permettre d'utiliser de nombreuses façons.

Voici des points essentiels sur le lien :

- Lien d'esprit est une spécialisation de la compétence Conjurateur, liée à l'attribut Magie.
- Les esprits liés portent la signature astrale du conjurateur qui les a liés.
- Les esprits liés sont compris dans la limite de Puissance combinée qu'un personnage peut maîtriser au même moment (p. 150, SR6).
- Lier un esprit peut le rendre grincheux.

Lier un esprit est une activité polyvalente, qui peut être utilisée de deux façons assez éloignées : elles obéissent toutes deux à des règles similaires et correspondent aux mêmes tests, mais leurs résultats en termes d'effets et de relation avec l'esprit sont très différents. Un invocateur peut ajouter des tâches ou services supplémentaires à son esprit par le biais d'un lien classique, mais celui-ci peut également être lié à un certain endroit ou objet, via une variante spéciale de lien, appelée Entrave.

Le lien est créé par une cérémonie spécifique aux effets désirés. Ces effets doivent donc être choisis avant que le rituel ne débute, ce qui détermine aussi le nombre minimum de succès nets à obtenir.

La cérémonie de lien commence avec un esprit qui a déjà été invoqué et à qui il reste au moins un service à rendre. Elle se déroule à l'intérieur d'une loge magique, d'une rune ou d'un cercle de protection du conjurateur, avec l'esprit présent sur le plan astral, et consomme un nombre de réactifs égal au double de la Puissance de l'esprit. Le conjurateur effectue une série de tests de Conjurateur + Magie contre (Puissance de l'esprit \times 2), jusqu'à cumuler suffisamment de succès net. Chaque test dure (Puissance de l'esprit) heures, à l'issue desquelles le mage doit résister à un Drain égal au nombre de succès (pas seulement les succès nets) obtenus par l'esprit sur le test opposé (minimum 2). Les dommages du Drain seront étourdissants, sauf si leur valeur après le test de résistance est supérieure à l'attribut Magie du personnage, auquel cas ils seront physiques. À l'issue du dernier test, tout succès net supplémentaire est ajouté au nombre de services dus par l'esprit.

Les règles standards qui fixent la durée pendant laquelle l'esprit reste sur ce plan s'appliquent toujours pendant la cérémonie de lien. Si le délai expire avant que le rituel s'achève, le lien échoue. Le conjurateur doit tout de même faire un test opposé et résister au Drain comme s'il liait l'esprit.

OPTIONS DE LIEN

ACCÈS À L'ATOUT (1 OU 2 SUCCÈS NETS)

Lorsque cette option est liée à l'esprit, il est capable de dépenser de l'Atout. Pour un succès net, l'esprit bénéficie d'un indice d'Atout égal à sa Puissance, mais n'est pas autorisé à gagner de l'Atout situationnel. Pour deux succès nets, l'esprit commence avec un Atout égal à sa Puissance et est autorisé à gagner de l'Atout situationnel, comme n'importe qui.

C'est une utilisation dangereuse du lien, puisqu'il offre à l'esprit une réserve d'Atout qu'il peut utiliser pour s'échapper s'il en a la possibilité.

AUTONOMIE (2 SUCCÈS NETS)

L'esprit est tenu d'effectuer ses services restants, mais le lien avec le conjurateur est rompu. Le conjurateur doit utiliser chaque service dû ou les perdre à la fin de la cérémonie. Aucun autre ordre ne pourra plus être donné à l'esprit. Le conjurateur ne pourra pas effectuer d'autres cérémonies de lien avec cet esprit.

Lorsqu'il a obtenu son autonomie, l'esprit ne compte plus dans le total de Puissance maximum qu'un conjurateur peut contrôler au même moment (p. 150, SR6).

DURÉE PROLONGÉE (1, 2, 3 OU 4 SUCCÈS NETS)

Cette option prolonge le temps dont l'esprit dispose pour accomplir les missions qui lui seront confiées, ainsi que la durée de validité des services qu'il lui reste à rendre. Pour un succès net, l'esprit restera un jour de plus (lever et coucher de soleil). Pour deux succès nets, l'esprit restera une semaine de plus (sept levers et couchers de soleil). Si vous y allouez trois succès nets, l'esprit restera pendant un cycle lunaire complet, liant l'esprit à la phase durant laquelle le rituel a été réalisé (cela correspond à vingt-huit jours de service, pour simplifier les calculs, bien que vous soyez libres de sortir un calendrier lunaire pour rendre votre année de jeu un peu plus immersive). Avec quatre succès nets, l'esprit demeurera un an.

Ces types de lien ne réjouissent pas les esprits, car ils ne se sentent pas chez eux sur notre plan ; ils vont donc rapidement faire preuve de créativité dans leur interprétation des ordres du conjurateur.

ENTRAVE INVOQUÉE (1 SUCCÈS NET)

Cette option lie un esprit à un lieu précis, à la manière d'une Entrave. Le lieu de l'Entrave est déterminé durant l'invocation et son rayon est limité à Puissance \times 10 mètres autour d'un point central fixe choisi pendant la cérémonie. Le conjurateur doit posséder un élément provenant de ce lieu, ou un lien visuel pendant la cérémonie ou bien encore passer par le biais d'un autre esprit agissant comme observateur pour le conjurateur. Cette limite peut être assouplie de manière créative pour que l'esprit reste à l'intérieur d'un bâtiment qu'il soit limité à une parcelle de terrain ou cantonné à un ensemble spécifique de corridors, par exemple les couloirs d'un gratte-ciel, mais pas ses bureaux.

HABITATION (1 SUCCÈS NETS)

L'esprit obtient temporairement le pouvoir Habitation s'il ne l'a pas déjà et peut habiter un réceptacle que vous lui avez préparé pendant toute la durée de son service. Une fois la durée d'invocation terminée, l'esprit doit quitter son réceptacle.

POSSESSION (1 SUCCÈS NET)

L'esprit obtient temporairement le pouvoir Possession s'il ne l'a pas déjà et peut posséder un réceptacle que vous lui avez préparé pendant toute la durée de son service.

POUVOIR SUPPLÉMENTAIRE (1 SUCCÈS NET PAR POUVOIR)

Durant la cérémonie de lien, l'esprit peut être amélioré pour gagner des pouvoirs optionnels supplémentaires. Ces derniers doivent être choisis dans le cadre de la cérémonie.

PROTECTION PLANAIRE (1 SUCCÈS NETS PAR ÉVÉNEMENT)

Un esprit lié peut être un atout considérable qu'un conjurateur ne veut pas perdre. Cette option ajoute une couche de protection, afin de maintenir la présence de l'esprit invoqué lorsqu'on s'attaque à lui, que ce soit à l'aide de Dissipation, de Bannissement ou d'Entrave.

Si un esprit lié avec cette option est dissipé, banni ou entravé, il retourne immédiatement sur les lieux de la cérémonie de lien ou auprès de l'objet assigné pendant la cérémonie. L'esprit peut retourner sur les lieux du rituel une fois par succès net attribué à cette option. Dans tous les cas, lorsqu'il arrive sur le plan astral du lieu assigné, il retrouve l'état de santé dans lequel il était avant l'action qui l'a dissipé, banni ou entravé.

SERVICE (1 SUCCÈS NET)

Un succès net peut être utilisé pour ajouter un service dû par l'esprit ; le service suit les règles classiques (p. 150, SR6).

SIGNATURE ASTRALE UNIQUE (1 SUCCÈS NETS)

Au cours de la cérémonie de lien, la signature astrale du conjurateur est supprimée de l'esprit. Impossible de remonter la piste de la personne qui l'a invoqué.

TRANSFERT DE CONTRÔLE (1 SUCCÈS NET)

Vous pouvez attribuer le contrôle de l'esprit à une autre personne. Cette autre personne doit être présente durant la cérémonie et le lien mental avec l'esprit sera transféré du conjurateur vers le nouveau maître.

L'esprit obéira aux ordres donnés par le nouveau maître jusqu'à la fin de son existence.

Il ne répondra plus à aucun ordre donné par le conjurateur, mais sera tout de même compté dans son total de Puissance d'esprits liés.

ENTRAVE

À l'inverse d'une cérémonie de lien, une Entrave nécessite une action majeure. Elle maintient un esprit dans un certain rayon autour d'un objet physique, pendant un court délai.

Le conjurateur réalise un test opposé de Conjuración + Magie contre [(Puissance \times 2) + nombre de services restants]. Les succès nets du conjurateur sur ce test peuvent être utilisés de deux façons différentes : pour augmenter la durée pendant laquelle l'esprit est entravé ou réduire le rayon de l'entrave. Pour les trois premiers succès nets, l'esprit est lié à un objet pendant un round de combat par succès net. Si quatre succès nets ou plus sont utilisés, l'entrave dure une minute par succès net au-dessus de trois. L'entrave retient l'esprit dans un rayon de (Puissance - succès nets utilisés pour réduire le rayon d'entrave) mètres.

Comme toutes les activités magiques, l'entrave inflige du Drain. Le conjurateur résiste à un Drain égal au nombre de succès (pas seulement les succès nets) obtenus par l'esprit (minimum 2).

Entraver un esprit est une façon de le traiter bien plus décente, tant que vous ne le coincez pas dans un piège mortel. Se retrouver bloqué quelque part est généralement préférable à se faire bannir ou dissiper.

SE LIBÉRER DE L'OPPRESSION

La Puissance totale des esprits liés à un conjurateur est limitée à l'attribut Magie du conjurateur \times 3, puisque tous les esprits liés sont considérés comme des esprits actifs. Vous pouvez aller au-delà de cette limite en utilisant l'option Autonomie ou avec la métamagie Maître invocateur.

Les esprits liés ont une connexion plus forte avec leur conjurateur, mais ils ont également plus de chances d'échapper à son contrôle et de fuir vers leur plan natal. Chaque fois qu'un esprit lié est blessé, il peut utiliser une action mineure pour tenter de se libérer. L'esprit lance une réserve de dés de (Puissance - services dus \times 2) contre un seuil égal à l'attribut de Magie du conjurateur. Le conjurateur est conscient de cette tentative, à moins que l'esprit ait reçu Autonomie. Si l'esprit brise le lien, il peut retourner sur son plan natal ou rester sur le nôtre, libre d'agir à sa guise, jusqu'au prochain lever ou coucher de soleil, selon ce qui survient en premier.

RELATIONS AVEC LES ESPRITS

Les esprits ne sont pas des entités stupides créées pour servir. Bien que les esprits les plus faibles ne soient pas les êtres les plus malins de l'univers, la plupart des esprits invoqués ont une intelligence égale ou supérieure à la moyenne métahumaine. Ils comprennent quand on les utilise et quand on les maltraite. Cette sensibilité et l'énergie résiduelle laissent une « odeur » astrale particulière sur les conjurateurs, dont les autres esprits sont instinctivement conscients. Cette odeur les informe sur ceux avec qui ils travaillent. La plupart des esprits agiront d'une certaine manière envers les conjurateurs qui ne cessent de tourmenter leurs assistants invoqués. Cela peut simplement se traduire par un mauvais comportement ou de la provocation. Ou alors une interprétation fourbe des services, que l'esprit va accomplir, mais pas forcément de la façon dont le conjurateur l'aurait voulu. Certains esprits iront même jusqu'à chercher à se faire bannir, juste pour agacer un conjurateur irrespectueux ou abusif.

En termes de jeu, cela se traduit par le score de **Réputation astrale** d'un conjurateur. Ce score est compris entre -10 et +10, représentant les plus horribles conjurateurs, qui considèrent les esprits comme des esclaves, à une extrémité du spectre et, à l'autre, ceux qui voient les esprits comme des entités indépendantes et qui cherchent à mériter leur aide plutôt qu'à les réduire en servitude. Cette représentation numérique n'est pas un malus ou un bonus à la réserve de dés, mais des bonus et des malus sont octroyés aux deux extrémités du spectre. Elle utilise des nombres négatifs et positifs pour savoir facilement si la réputation de quelqu'un est globalement positive ou négative. La plupart des actions qui influent sur ce score dépendent du roleplay ou des choix du personnage, pour contrôler et interagir avec les esprits.

Si un personnage jouit d'une Réputation Astrale de 6 ou 7, il gagne un service supplémentaire de la part de n'importe quel esprit qu'il invoque. Si son score est de 8 ou 9, l'esprit qu'il invoque arrive avec un point de Puissance en plus. Si son score est de 10, l'esprit arrive

REMARQUES SUR LES SERVICES

Les esprits liés proposent une gamme de services supplémentaires qu'ils peuvent rendre à un conjurateur. Nous allons entrer un peu plus dans leurs détails et vous donner quelques tours bien utiles, dont seul un esprit lié est capable.

SERVICES STANDARDS

Combat : « Bats-toi à mes côtés ».

Un esprit peut se battre dans votre camp pendant un combat. L'intégralité de la rencontre de combat compte comme un seul service.

Utilisation d'un pouvoir : « Utilise ton pouvoir de [nom du pouvoir] sur [cibles] ».

Vous pouvez ordonner à votre esprit d'utiliser l'un de ses pouvoirs sur une ou plusieurs cibles de votre choix. Si le pouvoir est maintenu, cela compte comme un seul service, qu'importe la durée. Si vous ordonnez à l'esprit d'utiliser un autre pouvoir maintenu, ce service doit être utilisé une nouvelle fois pour réactiver un pouvoir. Si l'esprit utilise le pouvoir indiqué au cours d'une autre tâche (souvent en combat), alors l'utilisation de ce pouvoir ne compte pas comme un service distinct.

Tâche physique : « Viens et fais [faire quelque chose] ».

Un esprit peut réaliser des actions pour vous sur le plan physique. L'acte compte comme service, mais l'utilisation du pouvoir Matérialisation pour atteindre le plan physique n'est pas imputée aux services totaux.

Service à distance : « Rends-toi à [lieu] et exécute mes ordres ».

Si un esprit est envoyé au-delà de l'indice de Magie du conjurateur $\times 100$ mètres, cela compte comme un service à distance. Il est souvent gardé pour la fin, car une fois que l'esprit a accompli un service à distance, il est libéré et retourne sur son métaplan d'origine, quel que soit le nombre de services qu'il lui reste à rendre.

avec un point de Puissance en plus et l'invocateur obtient le service supplémentaire.

Si un personnage souffre d'une Réputation astrale de -6 ou -7, un seuil de 1 sera imposé pour ses tentatives de Conjuración. Si son score est de -8 ou -9, le seuil est de deux. Si son score est de -10, le seuil est de trois. Ces seuils s'appliquent à toutes les invocations et tous les liens qui dépendent de la compétence Conjuración, mais pas au bannissement.

Les esprits agissent différemment avec un conjurateur selon sa Réputation astrale. En général, la plupart des esprits réagissent de façon neutre face à un conjurateur avec une Réputation astrale comprise entre -2 et +2. Dans cet intervalle, ils suivent les règles basiques des esprits invoqués : le conjurateur utilise des services pour qu'ils réalisent toutes les tâches demandées et ils les effectuent, généralement, comme le souhaite celui-ci. Ces esprits pourraient vous rappeler rapidement leurs limites, comme agir par-delà les plans, ce qui permet au conjurateur d'ajuster immédiatement l'usage qu'il fait de ses services. Si un conjurateur perd connaissance et que l'esprit est libéré, il partira sans faire trop de vagues, sans aider ni gêner le conjurateur. Les esprits invoqués par d'autres

SERVICES DES ESPRITS LIÉS

Services standards

Un esprit lié peut rendre n'importe quel service réalisable par un esprit non lié, à l'exception des services à distance. Si un esprit lié rend un service à distance, le personnage qui le contrôle ne perd aucun service supplémentaire ; une fois sa tâche accomplie, l'esprit retourne auprès de son maître.

Assistance alchimique et sorcière

L'esprit peut ajouter sa Puissance/2 comme réserve de dés bonus pour les tests d'Alchimie ou de Lancement de sorts de son conjurateur, si son type correspond aux catégories de sorts suivantes : Combat (Bêtes, Feu) ; Détection (Terre, Ouvrier) ; Santé (Plantes, Eau) ; Illusion (Air, Guide) ; Manipulation (Gardien, Aînés).

Maintien de sort

Un esprit lié peut maintenir un sort après qu'il a été lancé. Il subit à la place du conjurateur le malus de -2 à la réserve de dés par sort maintenu. Il peut le maintenir pendant un nombre de rounds de Combat égal à sa Puissance, pour chaque service que vous dépensez en maintien de sort.

Lien à un sort

Similaire au maintien de sort, mais dure plus longtemps, au prix de la propre Puissance de l'esprit. Le sort que vous lui transférez est maintenu indéfiniment, mais la Puissance de l'esprit est irrémédiablement réduite de un chaque jour (ou partie de celui-ci) durant lequel il utilise Lien à un sort. Si la Puissance de l'esprit atteint zéro de cette manière, il se dissipe à jamais. C'est extrêmement douloureux pour les esprits et généralement considéré comme de la maltraitance ; les invocateurs doivent savoir que s'ils utilisent cette technique, la nouvelle va se répandre.

magiciens et les esprits libres ne se montrent ni amicaux ni hostiles envers un individu avec un indice moyen, sauf si ces sentiments sont insufflés par les traits Hostilité des esprits et Affinité avec les esprits.

Un conjurateur avec une Réputation astrale de 3 à 5 est légèrement dans les bonnes grâces des esprits. Dans cet intervalle, l'esprit peut utiliser un pouvoir comme Matérialisation pour se montrer sympa et parler sur le même plan que le conjurateur et son équipe, sans qu'on ait à utiliser un service pour lui demander ça. Il offre des conseils de base, de l'assistance et de l'aide si on les lui demande, sans que cela requière un service. Si un conjurateur est mis hors combat et que l'esprit est libéré, il peut rester pour déplacer rapidement le corps du conjurateur et le mettre hors de danger, ou le dissimuler aux ennemis pendant un court moment. Avec ce genre de réputation, les esprits libres et les autres esprits conjurés ne vont pas prioriser le conjurateur comme cible, à moins que leur invocateur le leur ordonne spécifiquement (pour les esprits conjurés) ou qu'ils le considèrent comme une menace (pour les esprits libres).

Si un conjurateur parvient à obtenir une Réputation astrale de 6 à 8, il est véritablement dans les petits papiers

d'un esprit. À ce niveau-là, les esprits invoqués n'ont besoin de services que pour les Pouvoirs dans les situations de combat ou stressantes, et ils utilisent souvent un pouvoir uniquement pour aider. Ils offrent gratuitement leurs conseils, leur assistance et leur aide, sans que le conjurateur ait besoin de le leur demander et s'ils sont libérés lorsqu'il est inconscient, ils lui viendront en aide pour le mettre à l'abri. Certains iront même jusqu'à tenter de soigner leur conjurateur s'ils ont accès à ce sort. Dans ces situations, ils évitent généralement toute action offensive (à l'exception des esprits de feu, qui utilisent parfois des objets enflammés comme distraction, car ils sont naturellement pyromanes) et ne se préoccupent généralement de personne d'autre dans l'équipe que le conjurateur. Les autres esprits témoignent du respect envers un personnage avec ce niveau de Réputation astrale. Ils placent ces personnages en bas de leur liste de menaces et tentent d'utiliser des méthodes non létales si on leur ordonne spécifiquement de les attaquer.

Lorsqu'un conjurateur atteint une Réputation astrale de 9 ou 10, il est considéré comme un allié de la communauté spirituelle. Il a montré qu'il respectait les esprits et reconnaissait qu'ils n'étaient pas des serviteurs, mais des êtres métaplanaires à part entière. Il connaît les techniques pour soumettre les esprits à sa volonté, mais il préfère utiliser d'autres méthodes. Bien que les règles standards des services et de la durée de l'invocation s'appliquent toujours, les esprits vont souvent se comporter comme des amis et des alliés durant leur séjour, en utilisant leurs pouvoirs sans demander ou sans qu'on le leur demande, et en offrant leurs conseils, leur assistance et leur aide, comme s'ils faisaient tout simplement partie de l'équipe. S'ils sont en désaccord avec leur invocateur, ils vont exprimer leur avis et en discuter avec lui. Tout service qui leur sera demandé sera rendu de la manière la plus profitable pour l'invocateur. Si leur conjurateur perd connaissance, ils vont activement aider ses alliés à le mettre à l'abri et même prêter main-forte à d'autres membres de l'équipe avec leurs pouvoirs et leurs capacités. La plupart des autres esprits considèrent un personnage avec cette Réputation astrale comme un allié et évitent de l'attaquer de quelque façon que ce soit, si possible. Ceux qui sont invoqués par un conjurateur à la réputation particulièrement odieuse (Réputation astrale de -5 ou moins) pourront demander l'aide d'un personnage avec une Réputation astrale de 9+ pour être bannis et libérés.

Plus l'on descend l'échelle, moins les choses deviennent agréables. Avec une réputation de -3 à -5, l'esprit montre des tendances passives agressives. Il obéit aux ordres, mais les réalise de la manière la moins efficace, y compris en échouant volontairement si un obstacle se trouve sur son chemin, comme si on lui ordonnait d'attaquer quelqu'un ou d'utiliser un pouvoir sans lui demander de se Matérialiser d'abord, par exemple. Il gaspillera un round de Combat à faire étalage de ses tentatives inefficaces, juste pour rappeler au conjurateur qu'il devra utiliser plus de services. Si le conjurateur perd connaissance, l'esprit qu'il contrôlait agira de nouveau avec rancune, mais sans le blesser, en le frappant de façon théâtrale pendant qu'il est à terre, par exemple, ou en le mettant dans une position embarrassante (bien qu'il n'y accordera pas plus d'un round de Combat, avant de profiter de sa liberté et retourner sur son plan natal). Les autres esprits et les esprits libres choisiront ces individus comme cibles

MODIFICATEUR DE SCORE DE RÉPUTATION ASTRALE

ÉVÉNEMENT	MODIFICATEUR
Renvoyer un esprit à qui il reste des services dus	+1
Spécialisation Lien d'esprit	-1
Lier pendant une semaine	-1
Lier pendant un mois	-2
Lier pendant un an	-3
Entrave	+1
Entrave dans un piège mortel	-2
Dissipation	-2
Utilisation de Lien de sort	-3
Bannissement	+1
Abus de Transfert de contrôle	-1
Utilisation de Protection planaire	-1/use
Lui demander son nom	+1
Don de Karma	+1 par tranche de 5 points

EXEMPLE DE MODIFICATEURS EN JEU

Dissiper volontairement un esprit	-2
Mauvaises manières et comportement odieux fréquents	-1
Ignorer les suggestions de l'esprit	-1
Faire participer l'esprit au plan	+1
Traitement courtois	+1
Adapter les plans pour garantir la sécurité de l'esprit	+1

Dans tous les cas, modifiez le score de Réputation astrale lorsque l'action est réalisée ou que la compétence/spécialisation est sélectionnée (mais pas à chaque fois qu'elle est utilisée).

prioritaires si on leur ordonne d'attaquer un groupe. Si on leur ordonne d'attaquer un individu en particulier, ces esprits tenteront d'inclure les conjurateurs avec une Réputation astrale aussi basse dans les dommages collatéraux.

Un conjurateur avec une Réputation astrale négative de -6 ou -8 doit se préparer à passer un mauvais quart d'heure. Les esprits invoqués saisissent toutes les chances qu'ils ont de mal interpréter les ordres. Le conjurateur devra dépenser un service pour toute action qu'ils effectueront. Si les ordres ne spécifient pas que l'action doit être immédiate, les esprits prendront l'initiative de décider quand réaliser cette action, au moment qui leur conviendra. Si un ordre est vague comme « Attaque mes ennemis », ils pourraient méchamment attaquer le conjurateur sans le blesser, sous prétexte que « tu es ton pire ennemi ». Si le conjurateur perd connaissance, ils saisiront la première occasion de lui faire plus de mal avant de retourner sur leur plan natal. Les autres esprits éviteront de tels gens avec mépris et, s'ils sont attaqués ou qu'on leur demande d'attaquer, ils s'en prendront à eux de la façon la plus vicieuse possible. Même les esprits libres participent à l'élimination d'un conjurateur qui traite aussi mal les esprits.

Si un conjurateur a une Réputation astrale de -9 ou de -10, tous les esprits qui apparaîtront auront un comportement affreux et seront déterminés à lui compliquer la vie. Ils vont mal interpréter les ordres, en allant jusqu'à blesser le conjurateur et ses coéquipiers s'ils en ont la

possibilité. Ils pourraient même se mettre à la recherche d'un autre conjurateur à proximité, pour lui demander de les bannir. Ces esprits vont contacter d'autres esprits aux alentours, des esprits libres et des créatures de nature duale, afin de causer plus de tort à leur invocateur, notamment en l'attaquant. Ils sont réputés pour faire des choses de la manière la plus ostensible possible, dans le but d'attirer l'attention et font en sorte que les mages de sécurité en projection astrale puissent les approcher, pour leur permettre de lire leur signature astrale. Si le conjurateur perd connaissance, l'esprit restera jusqu'à ce qu'il réussisse à tuer le conjurateur ou jusqu'à la fin de son temps imparti sur ce plan. Les esprits libres et les esprits des autres conjurateurs vont dévier de leur chemin pour tuer un conjurateur avec ce niveau de Réputation astrale.

LES ESPRITS SOUS FORME MAJEURE

Les esprits les plus puissants sont ceux qui sont invoqués sous leur forme majeure, ce qui leur permet d'apparaître avec de grands pouvoirs issus de leur propre plan. La métamagie Adjuration (p. 117) est utilisée pour invoquer les esprits sous forme majeure.

POUVOIRS DES ESPRITS

Des indications entre parenthèses indiquent, parmi les nouveaux pouvoirs disponibles, ceux qui sont uniquement destinés aux esprits libres (Libres) ou sous forme majeure (Majeurs). Certains de ces pouvoirs comportent des capacités spectaculaires, inhabituelles et puissantes, qui déterminent bien souvent l'issue d'une rencontre avec un esprit libre ou majeur. Nous conseillons aux maîtres de jeu de faire en sorte que ces pouvoirs restent rares, en limitant généralement un esprit à un seul d'entre eux, mais c'est votre jeu et en combiner certains pourrait engendrer une némésis dont l'équipe de runners se souviendra longtemps. Les maîtres de jeu sont invités à ajouter un pouvoir ici et là, à un esprit plus faible, histoire de surprendre les runners, mais en général, ces pouvoirs spéciaux sont destinés à des adversaires majeurs.

BULLE TEMPORELLE (LIBRES, MAJEURS)

TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE
P	Majeure	LdV (Z)	Maintenue

Ce pouvoir semble ralentir le temps au sein d'une sphère de (Puissance) mètres de diamètre. Ceux qui se trouvent à l'intérieur peuvent se déplacer, agir et communiquer normalement en son sein, tandis que l'extérieur semble « en pause ». Aucune communication n'est possible avec l'extérieur (pour qui aucun temps ne s'écoule), et tout entité ou objet quittant cet espace (ne serait-ce que de manière infime) perd le bénéfice de la bulle : il passe « à l'extérieur » et semble aussi figé que le reste (donc non, pas de lancer d'objet ou de fusillade possible vers l'extérieur « vulnérable »). En réalité, les esprits n'utilisent jamais ce

pouvoir de façon offensive. Le temps au sein de la sphère s'écoule normalement pour tous les effets applicables en son sein (dont le temps de service de l'esprit).

Ceux qui se trouvent à l'extérieur de la sphère n'ont pas conscience de ses effets.

CAMOUFLAGE D'AURA (LIBRES, MAJEURS)

TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE
M	Mineure	Personnelle	Maintenue

Parfois, vous voulez illuminer le plan astral tel un incroyable spectacle pyrotechnique, tandis qu'à d'autres moments, vous voulez simplement ressembler à autre chose, voire même à rien du tout. Camouflage d'aura fonctionne essentiellement comme Camouflage (p. 170, SR6) et Camouflage étendu combinés. Cela signifie que l'esprit peut déguiser son aura, ainsi que les auras de n'importe quel sort, préparation, focus ou objet en sa possession, s'il comporte une aura. Le nombre total de sorts/objets qui peuvent être camouflés est égal à l'attribut de Magie de l'esprit. La Puissance (ou valeur de Drain, dans le cas des sorts) de chaque objet ou sort que l'esprit souhaite dissimuler doit être strictement inférieure à la Puissance de l'esprit. Lorsque ce pouvoir est utilisé, celui qui tente d'observer astralement l'esprit doit réaliser un test opposé à la Puissance de l'esprit $\times 2$. Une complication signifie que l'observateur ne voit que ce que le camouflage montre ; un succès net ou plus signifie que l'observateur voit à la fois la vraie aura et le camouflage.

CHAPE D'OMBRE

TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE
P	Mineure	Spéciale	Maintenue

Ce pouvoir permet à un esprit de se fondre dans les ténébres. Sous tous les éclairages, hormis la lumière du jour, ce pouvoir lui permet de gagner un point d'Atout en situation de combat, de discrétion ou lors d'une situation sociale. Dans des conditions de faible luminosité, l'esprit gagne l'état Invisible (Puissance/2).

COMMUNAUTÉ MENTALE

Les esprits insectes peuvent communiquer à distance, par télépathie, avec les membres de leur ruche. Ils utilisent ce pouvoir comme la parole et cela leur prend le même temps. Ce pouvoir n'est soumis à aucune limite de distance, mais il ne permet pas d'atteindre les métaplans.

DIVINATION (LIBRES, MAJEURS)

TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE
M	Spéciale	Personnelle	Spéciale

Ce pouvoir fonctionne comme la métamagie Divination (p. 115), mais l'esprit utilise Magie + Intuition.

DOMAINE PERSONNEL (LIBRES)

TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE
M	Auto	LdV	Maintenue

Les esprits libres veulent souvent s'installer définitivement sur notre plan. En laissant leur marque dans une zone de l'espace astral, jusqu'à hauteur de 10 000 mètres carrés par point de Puissance, l'esprit fabrique un flux de mana en rapport avec sa tradition. Au fil de la présence de l'esprit, ce flux va s'accroître, voyant son niveau augmenter d'un degré (bas, moyen, puis haut) par mois.

DRAIN D'ÉNERGIE (KARMA) (LIBRES)

TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE
M	Mineure	Contact	Instantanée

Les esprits se nourrissent du Karma. Pour la plupart d'entre eux, ce Karma est offert contre des contrats ou des services, mais certains n'ont aucune envie de dépendre des caprices et des lubies des simples métahumains, et font donc le choix de prendre ce dont ils ont besoin.

Utilisé avec une attaque de Combat rapproché à mains nues réussie ne causant aucun dommage, un esprit doté de ce pouvoir peut utiliser une action mineure pour relancer les dés et infliger un mélange de dommages et de Drain de Karma. Réalisez un test opposé de Volonté + Charisme + Magie entre l'esprit et la cible, qui infligera un nombre de cases de dommages étourdissants au perdant égal aux succès nets sur ce test. Ces attaques sont donc plus risquées contre un personnage magiquement actif, c'est pourquoi les esprits dotés de cette capacité visent souvent les ordinaires.

En plus des dommages, l'esprit récupère également un nombre de points de Karma égal aux succès nets. Si le personnage possède du Karma qu'il n'a pas dépensé, commencez par le déduire. S'il n'en a pas, il va devoir faire un choix. Le personnage doit « se retirer » du Karma et réduire une compétence active ou un attribut. Utilisez la table de progression (p. 70, SR6) pour déterminer la quantité de Karma restante. L'esprit gagne le Karma qui lui est dû et le reste retourne dans la réserve de Karma du personnage.

À noter : c'est un pouvoir extrêmement puissant et versatile. Les esprits peuvent aspirer la vie, les compétences et la mémoire d'une cible (l'essence même de sa formation), mais ils peuvent également le transformer en réserve de Karma et en serviteur constamment torturé et brisé, qu'ils peuvent modeler sous la forme qu'ils souhaitent.

ÉCHANGE DE RÉCEPTACLE (LIBRES)

TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE
P	Majeure	Contact	Instantanée

Vous vous êtes déjà demandé d'où venaient ces vieux contes évoquant des démons voleurs de corps ? Voici la réponse. Un esprit doté du pouvoir Possession peut utiliser Échange de réceptacle pour déloger la force vitale d'un réceptacle vivant. Il peut décider d'expulser la force vitale de la victime dans l'astral, engendrant ainsi une créature projetée astralement (même si celle-ci est ordinaire) ou la placer dans son ancien réceptacle. Dans le cas des esprits qui se déplacent de réceptacle en réceptacle, si la force vitale de l'ancien a déjà été évincée par Possession, la nouvelle victime est forcément projetée dans l'astral.

Suivez les règles standards du pouvoir Possession (p. 67). Les victimes disposées dans un réceptacle vivant

ou mort ne peuvent pas contrôler le réceptacle comme un esprit doté de Possession. Un réceptacle vivant entre dans un état comateux, mais son esprit est toujours présent et on peut communiquer avec, grâce à certains sorts de connexion mentale. Un réceptacle mort retourne à sa forme naturelle, avec la victime coincée à l'intérieur. Les mêmes règles s'appliquent pour les sorts de connexion mentale/lecture des pensées, mais l'objet doit être observé (avec plus de 3 succès) afin de savoir que quelque chose cloche.

Les seules méthodes pour s'échapper sont soit attendre qu'un esprit libre lui fasse retrouver son corps en utilisant le même pouvoir, soit avoir et utiliser l'aptitude naturelle de projection astrale ou encore que le réceptacle soit exposé à une faille astrale ou à une entité disposant du pouvoir Portail astral (p. 67). Une victime bloquée dans un réceptacle inanimé ou dans l'espace astral va sentir sa force vitale lui échapper et mourir sous (Magie ou Essence) × 2 heures.

ESSENCE CACHÉE (LIBRES)

TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE
P	Majeure	Contact	Permanent

De temps à autre, un esprit dont les plans sont contrés par des forces extérieures pense qu'il est nécessaire de rester lié à ce monde. Ce pouvoir place la force vitale de l'esprit dans une créature, un lieu ou un objet de façon permanente. Grâce à ce procédé, l'esprit ne peut pas être banni ou détruit à jamais, par quelque moyen que ce soit. Si un magicien parvient à le bannir, l'esprit sera capable de revenir à la prochaine pleine lune ou nouvelle lune, selon ce qui survient en premier. Lorsqu'un esprit est banni de cette manière, un personnage qui détient sa formule d'esprit peut tout de même l'invoquer.

Le sujet qui détient la vie de l'esprit gagne une Immunité au vieillissement et une Immunité aux armes normales (p. 230, SR6) calculées en utilisant l'Essence de l'esprit. Si la chose contenant le phylactère est détruite, la force vitale retourne dans l'esprit et celui-ci est traité normalement.

FORME CHANGEANTE (LIBRES)

TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE
P	Auto	Personnelle	Spéciale

Généralement, les esprits qui utilisent le pouvoir Matérialisation apparaissent à chaque fois sous la même forme. Forme changeante permet à l'esprit d'en changer à chaque fois qu'il se matérialise, ce qui le rend différent physiquement quand il le souhaite, mais sans modifier son aura. Elle restera donc inchangée sur le plan astral. Si l'esprit détient également le pouvoir Forme réaliste (p. 65), il gagne un point d'Atout situationnel, ainsi qu'une réserve de dés bonus égale à la moitié de sa Puissance pour les tests de Déguisement (p. 101, SR6) qui consistent à prendre l'apparence de quelqu'un. Ce pouvoir n'est accessible qu'aux esprits avec Matérialisation. La forme choisie dure jusqu'à ce que l'esprit choisisse d'arrêter d'utiliser le pouvoir Matérialisation.

FORME RÉALISTE

TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE
P	Auto	Personnelle	Spéciale

Ce pouvoir permet à un esprit faisant usage de Matérialisation de se faire passer pour une créature physique normale ou un objet, ou bien de devenir indistinguishable s'il a fusionné avec un réceptacle. Sous la forme d'un être vivant, les fonctions vitales fonctionneraient normalement (cœur, respiration), tandis qu'un objet technologique fonctionnerait comme d'habitude. L'esprit n'est absolument pas camouflé sur le plan astral, mais lorsqu'on l'observe sur le plan physique, il paraît tout à fait normal et ordinaire.

Il faut savoir que les esprits ayant le pouvoir Matérialisation n'ont qu'une seule forme matérialisée. Ceux qui se matérialisent en utilisant Forme réaliste peuvent apparaître différemment ou sous leur forme normale. Un élémentaire d'Eau peut apparaître sous la forme d'une vague roulante perpétuelle, mais il pourrait aussi prendre la forme d'un ork avec des yeux bleus comme le cristal.

GARDE MAGIQUE

TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE
M	Spéciale	LdV	Instantanée

Ce pouvoir permet à l'esprit d'utiliser l'aspect Défense augmentée de Contresort (p. 146, SR6) pour fournir une défense magique, en lançant Puissance + Magie.

HABITATION

TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE
P	Auto	Personnelle	Spéciale

Ce pouvoir est la raison pour laquelle les histoires de présences spirituelles indésirées foisonnent. La plupart des esprits touchent brièvement le plan physique via la Matérialisation ou la Possession, mais ceux avec Habitation s'emparent d'une forme physique et l'occupent d'une façon bien plus permanente. Un esprit avec Habitation fusionne définitivement avec un réceptacle préparé pour lui, duquel il ne peut pas être séparé avec Bannissement. A contrario, l'esprit ne peut pas non plus le quitter volontairement. Un tel esprit ne peut être délogé qu'à l'aide de la métamagie Exorcisme ou lorsque le réceptacle est détruit en raison d'un surplus de dommages physiques (voir p. 123, SR6). Une fois le corps détruit, l'esprit retourne immédiatement sur le plan astral et va généralement partir à la recherche d'un nouveau réceptacle ou retourner sur son plan natal, si possible.

Habiter un réceptacle vivant offre un contrôle total sur son corps et un accès partiel à ses souvenirs. Durant la fusion, l'esprit originel du réceptacle (s'il est présent) est détruit et, pour ainsi dire, ce personnage est pratiquement perdu (bien que, comme toujours, les maîtres de jeu puissent en décider autrement si cela sert leur scénario).

Afin d'habiter un réceptacle, un esprit a besoin d'une ou deux choses. Un conjurateur de la tradition correspondante peut préparer le réceptacle voulu à l'avance, à l'intérieur d'une rune de Puissance égale ou supérieure à celle de l'esprit, utiliser Puissance × 20 drachmes de réactifs et réaliser un test étendu d'Astral + Magie (Puissance

RÉSULTAT D'HABITATION

SUCCÈS NETS DE L'ESPRIT	FORME
1-2	Forme véritable
3-4	Forme hybride
5+	Forme de chair

Forme véritable : l'esprit arrive et consomme la forme physique du réceptacle ; il apparaît tel qu'il le ferait sur son plan natal. L'esprit remplace son pouvoir Habitation par Matérialisation et conserve ses attributs et compétences inchangées. Les connaissances et compétences de l'hôte sont perdues. L'esprit n'est plus sujet à l'évanescence.

Forme hybride : cette forme conserve les caractéristiques de base du réceptacle d'origine, mais comporte un certain nombre de caractéristiques anormales, ce qui permet de l'identifier comme surnaturel. L'esprit remplace son pouvoir Habitation par Nature duale et Immunité aux armes normales. De plus, il ajoute la moitié de sa Puissance (arrondie à l'inférieur) aux attributs Physiques de l'hôte (la limite normale de +4 s'applique) ; la même valeur est soustraite à son Charisme (minimum 1). L'esprit conserve toutes les capacités naturelles de son hôte, mais uniquement une partie de ses souvenirs et aucune de ses compétences, ce sont celles de l'esprit qui perdurent. L'esprit n'est plus sujet à l'évanescence.

Forme de chair : l'esprit apparaît sous une forme tout à fait normale sur le plan physique et gagne les pouvoirs Camouflage d'aura, Forme réaliste, Immunité aux armes normales et Nature duale en remplacement d'Habitation. Il obtient l'accès aux souvenirs et aux compétences du sujet (à l'exception de Conjurateur) en plus des compétences de l'esprit. L'esprit n'est plus sujet à l'évanescence.

DURÉE DU PROCESSUS D'HABITATION

SUCCÈS	DURÉE
1	(Puissance) semaines
2	(Puissance × 2) jours
3	(Puissance) jours
4	(Puissance) heures
5	(Puissance/2) heures
6	(Puissance × 2) minutes
7+	(Puissance) minutes

× 3, 1 heure). Ou bien, l'esprit peut passer un nombre de semaines égal à sa Puissance à « chasser » le réceptacle et se connecter à l'aura de sa victime, qui sombrera lentement dans la folie. Une fois que le réceptacle est prêt, l'esprit peut utiliser sur lui le pouvoir Habitation. Le processus d'habitation peut durer de quelques minutes à quelques mois. L'esprit effectue un test de Puissance × 2 et se réfère à la table de durée d'Habitation pour déterminer le temps nécessaire à une Habitation réussie. Pour accomplir ce processus, l'esprit doit rester en contact avec la cible pendant toute sa durée.

À l'issue de cette période, il réalise un test opposé en utilisant sa Puissance × 2 contre Volonté + Intuition de l'hôte. Si l'esprit tente d'habiter un réceptacle inanimé, il effectue un test de Puissance × 2 contre la Résistance

d'objet du réceptacle (p. 133, SR6). Le conjurateur de l'esprit (s'il en a un) peut influencer le résultat en ajoutant sa compétence Conjuración à l'une ou l'autre des réserves de dés, s'il le souhaite. Pour déterminer le résultat, comparez les succès nets à la table des résultats d'Habitation (p. 66). Si le réceptacle l'emporte, son essence peut choisir la forme que prendra la fusion, dans un ultime effort avant d'être consommée. Si le réceptacle obtient un échec critique, le résultat est choisi par l'esprit. Si l'esprit fait un échec critique, la fusion échoue et le réceptacle est immunisé à toute habitation future tentée par cet esprit.

OCTROI

(LIBRES, MAJEURS)

TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE
M	Majeure	Contact	Maintenue

Ce pouvoir permet à l'esprit de donner à une cible l'accès à l'un de ses pouvoirs. Il reste toutefois en capacité de l'utiliser en parallèle. Un personnage ne pourra jamais accéder ainsi à plus d'un seul pouvoir.

PORTAIL ASTRAL

(LIBRES, MAJEURS)

TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE
M	Majeure	LDV	Maintenue

L'esprit peut ouvrir une faille astrale, forçant tous les objets physiques dans cette zone à devenir de nature duale et permettant même aux ordinaires de se projeter dans l'astral. La faille astrale peut être connectée à n'importe quel métaplan où l'esprit peut se rendre lui-même (un élémentaire de Feu pourra ouvrir une faille vers le plan du Feu, mais ne pourra probablement pas ouvrir une faille vers la Ruche).

POSSESSION

TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE
P	Majeure	Contact	Maintenue

Matérialisation n'est pas un pouvoir universel parmi les esprits. Certains doivent posséder des réceptacles afin d'interagir avec le plan physique. Chaque tentative de possession requiert une action majeure. L'esprit effectue un test opposé de Puissance $\times 2$ contre Intuition + Volonté (pour les réceptacles vivants) ou contre Résistance de l'objet (pour les réceptacles inanimés). Si le réceptacle a été préparé avec un test étendu d'Astral + Logique (Puissance $\times 3$, 1 heure), l'esprit bénéficie d'une remise d'Atout de 1 pour la tentative de possession. Si le test est un échec, l'esprit est immédiatement renvoyé sur le plan astral. Si le test est réussi, l'esprit s'empare du corps et le réceptacle et lui sont considérés comme une entité de nature duale pendant cette période. Durant la possession, l'esprit ajoute Puissance/2 (arrondie à l'inférieur) aux attributs physiques du réceptacle (limités au maximum augmenté de +4, voir p. 42, SR6), peut utiliser ses propres compétences et pouvoirs, ainsi qu'accéder aux souvenirs et pensées superficiels de l'hôte. Dans le cas où l'esprit possède un objet inanimé, les rangs des caractéristiques de l'objet sont augmentés de Puissance/2.

Un esprit qui possède un hôte peut être expulsé et renvoyé sur le plan astral avec un test de Bannissement



normal (p. 151, SR6). Si la possession échoue ou si l'esprit est banni, il ne peut pas tenter de posséder de nouveau ce réceptacle avant le prochain lever ou coucher de soleil.

PROJECTION ASTRALE (LIBRES)

TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE
M	Majeure	Personnelle	Spéciale

L'esprit peut se projeter dans l'astral, tout comme un magicien (p. 162, SR6). Ce pouvoir n'est accessible qu'aux esprits qui détiennent le pouvoir Habitation. Un esprit qui ne retourne pas dans son corps après (Puissance × 2) heures est dissipé.

RÉGÉNÉRATION (LIBRES)

TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE
P	Auto	Personnelle	Toujours

Ce pouvoir suit les mêmes règles que la Régénération (p. 232, SR6) pour les créatures. Il n'agit que sur la forme matérialisée, possédée ou habitée d'un esprit. S'il possède ou habite un réceptacle auparavant vivant, ce dernier se régénère et revient lentement à la vie. Par exemple, de nouvelles feuilles se mettraient à pousser sur un homoncule de bois ou un cadavre retrouverait un semblant de fonctions vitales.

RICHESSSE (LIBRES)

TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE
P	Majeure	LdV	Spéciale

Vous êtes-vous déjà demandé où Buttercup avait trouvé les fonds nécessaires pour investir dans Evo ? Un esprit doté de ce pouvoir peut générer des métaux précieux, des bijoux et d'autres objets rares de grande valeur. L'origine de ces objets est un sujet dont les esprits ne parlent jamais.

Une fois par cycle lunaire, l'esprit qui possède ce pouvoir peut réaliser un test de Magie + Atout. Chaque succès produit des réactifs minéraux alchimiques d'une valeur de 10 000 nuyens, souvent sous forme de métaux précieux, de gemmes ou même d'orichalque. Il y a cependant un inconvénient pour l'esprit, puisque ces créations porteront éternellement sa signature astrale. Le marché étant ce qu'il est, les personnages pourront avoir du mal à vendre légalement des gemmes magiques, mais les trafiquants du marché noir vont souvent prendre ce risque contre une réduction. Effectuez un test opposé de Négociation, en commençant par cinquante pour cent de valeur marchande, en la diminuant ou en l'augmentant de dix pour cent par succès net, jusqu'à cent pour cent ou zéro pour cent (si le vendeur visé ne vend pas ce genre de marchandises).

Un esprit qui possède ce pouvoir peut aussi créer une quantité similaire de richesses temporaires chaque jour, étroitement liées à sa nature, mais au prochain lever ou coucher de soleil, ces objets précieux disparaîtront ou se transformeront en poussière ou en autre substance dénuée d'intérêt. Pour cette raison, les commerçants avertis rechignent à acheter des objets de valeur qui portent une signature astrale.

SÉISME (MAJEURS)

TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE
P	Majeure	Spéciale	Instantanée

L'esprit peut créer des tremblements de terre qui affectent une zone d'un rayon de (Puissance) kilomètres. Les secousses surviennent par intermittence pendant (Puissance) minutes. L'effet dépend du niveau de préparation de la région face à ce type d'événements. Les zones particulièrement vulnérables aux tremblements de terre ne sont souvent pas celles qui les subissent fréquemment, puisque leurs habitants ont tendance à construire leurs logements dans cette perspective. Pour déterminer les effets du pouvoir, l'esprit réalise un test de Magie + Volonté. Le nombre de succès correspond à la magnitude du séisme, comme indiqué sur la table Séisme (ci-dessous).

TABLE DE SÉISME

Bien que les effets d'un tremblement de terre dépendent grandement des conditions du sol dans la zone ciblée, de la qualité de l'ingénierie et de la préparation des habitants aux alentours, vous pouvez utiliser les principes de base suivants :

SUCCÈS	EFFET
1	Les détecteurs de mouvements deviennent inutiles pendant le séisme, les alarmes des senseurs de mouvements se déclenchent et les personnes endormies se réveillent.
2	Les objets lourds tombent ; les portes et les fenêtres non verrouillées s'ouvrent ou se referment en claquant.
3	Les meubles se déplacent ; les objets tombent en masse des étagères ; les conducteurs de véhicules terrestres doivent réaliser un test d'accident.
4	Les bâtiments ordinaires sont endommagés ; les portes se coincent ; les champs de mine explosent.
5	Les meubles sont renversés ; les fenêtres se brisent (potentiellement mortel lorsqu'elles tombent d'un bâtiment haut) ; des zones entières sont considérées comme des terrains difficiles.
6	Les clôtures, les murs et les arbres s'affaissent ou s'effondrent ; les conduites de gaz ne sont plus sûres.
7	Les routes deviennent impraticables ; certains bâtiments s'écroulent.
8	Beaucoup de bâtiments s'écroulent ; des crevasses apparaissent sur la chaussée et les terrains vagues.
9+	Destruction totale, même dans des régions préparées à ce genre d'événements.

SILENCE SUPÉRIEUR

TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE
P	Majeure	Spéciale	Maintenue

Un esprit doté de ce pouvoir peut s'entourer d'une sphère de silence d'un rayon égal à sa Magie en mètres. Les sons provenant de l'intérieur de la zone sont étouffés et ceux qui entrent dans la zone sont plus difficiles à entendre pour l'esprit ou quiconque se trouve à l'intérieur. Ce pouvoir crée l'état Silencieux (Puissance/2).

TEMPÊTE

(LIBRES, MAJEURS)

TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE
P	Majeure	Spéciale	Maintenue

Ce pouvoir crée une gigantesque tempête élémentaire destructrice dans une zone. Des pluies glacées, des éclairs, des vents violents comme des ouragans et des grêlons de la taille d'une balle de golf frappent la zone. Le rayon de la zone affectée est égal à l'attribut de Magie de l'esprit \times 50 mètres. Une action majeure est nécessaire pour créer la tempête. Tant que le pouvoir est maintenu, l'esprit peut utiliser des actions mineures pour réaliser les attaques suivantes : Foudroiemnt, Averse de grêle, Pluie gelée ou Vent violent (listées ci-dessous).

Si une cible reste dans la zone de tempête pendant trois rounds de combat sans obtenir l'état Couvert III ou IV, il obtient l'état Trempe.

Foudroiemnt : un éclair se déchaîne sur la cible. L'esprit attaque à distance avec un Score Offensif de (Puissance \times 2) et effectue un test de Magie + Agilité contre Réaction + Intuition de la cible. La valeur de dommages pour cette attaque est de (Puissance/2)P, elle est augmentée par les succès nets et les dommages sont considérés comme

électriques. La cible doit réaliser un test de Constitution pour résister aux dommages. Si elle subit des dommages, celle-ci subit l'état Électrocuté pendant deux rounds de combat.

Averse de grêle : une tempête de glace, dont les grêlons font la taille d'une balle de golf, s'abat sur la cible. L'esprit attaque à distance avec un Score Offensif de (Puissance \times 2) et effectue un test de Magie + Puissance contre Réaction + Intuition de la cible. La valeur de dommages pour cette attaque est de [(Puissance/2) + 1]E. Elle est augmentée par les succès nets. La cible doit réaliser un test de Constitution pour résister aux dommages. Si elle subit des dommages, elle subit l'état Désorienté pendant deux rounds de combat.

Pluie gelée : une pluie verglaçante dense frappe la cible. L'esprit attaque à distance avec un Score Offensif de (Puissance \times 2) et effectue un test de Magie + Constitution contre Réaction + Intuition de la cible. La valeur de dommages de l'attaque est de [(Puissance/2) + 1]E, elle est augmentée par les succès nets comme d'habitude et ce sont des dommages de Froid. La cible doit réaliser un test de Constitution pour y résister. Si la cible subit des dommages, elle subit l'état Frigorifié pendant deux rounds de combat.

Vent violent : une bourrasque vise la cible et la frappe de plein fouet. L'esprit effectue un test opposé de Magie + Force contre Agilité + Force de la cible. Si l'attaque réussit, la cible est repoussée sur (Puissance + succès nets) mètres dans une direction choisie par l'esprit et subit l'état À terre. Si un objet se trouve sur le chemin de la cible, elle résiste à (mètres de recul)E dommages avec sa Constitution. Si elle percute un autre personnage, celui-ci fera un test d'Agilité + Athlétisme avec un seuil de (mètres de recul). En cas d'échec, il subira l'état À terre. Si la cible subit des dommages, elle est soumise à l'état Confus 2 pendant deux rounds de combat.



PUISSANCE ET ELEGANCE

PUBLIÉ PAR : AGENT THORN

« Agent Thorn », me demande-t-on sans arrêt. « Agent Thorn, comment faites-vous pour être aussi incroyable ? » J'ai trois réponses à cette question. Je travaille dur. Je mène une vie saine. Je suis un adepte.

- Personne ne lui pose jamais cette question et deux réponses sur trois sont fausses.
- Fianchetto
- T'as vraiment l'âme d'un vieux schnock, tu sais ?
- Thorn

Pour une fois, la réalité concorde avec l'opinion publique : les adeptes sont des gens qui ont un avantage magique par rapport au plouc prosaïque moyen. Cet avantage a tendance à se manifester de façon plus subtile que les sorts ostentatoires et tape-à-l'œil des véritables magiciens, puisque le pouvoir d'un adepte est plus interne qu'externe. Évidemment, il est bien possible que les fans de *Karl Kombatmage* ou de *Chase : Errant Knight* voient les adeptes comme des « samourais des rues sans le chrome ». Ils pensent à quelqu'un de vif comme un éclair, plus fort qu'un bœuf et solide comme un roc, qui n'a pas besoin de muscles implantés, d'armure dermique ou d'autres choses du même genre.

Cependant, la vision qu'a le grand public ne va guère bien loin dans l'exactitude. Quand on parle d'« adeptes », la majorité des esclaves corpos ordinaires pense « tricheur ». Elle ne pense pas « avantage magique », elle pense « avantage injuste ». Elle ne pense pas « manifestation interne de la capacité à accéder au mana », elle pense « bobards pour se la raconter ». Et elle ne pense pas « surnaturellement doué dans de multiples domaines », elle pense « Kung Fu et autres conneries du genre ». Okay ?

On pointe donc les adeptes du doigt à cause de deux stéréotypes majeurs : le premier, c'est que nous sommes des tricheurs qui menons la belle vie sans avoir à faire le moindre effort ; le deuxième, c'est que nous ne sommes rien d'autre qu'une bande de psychopathes tueurs de ninjas (ou de ninjas psychopathes, selon le cas de figure).

- Oh, pauvre petit bouchon.
- Kane
- Tu sais que tu lui donnes raison, là ?
- Ma'Fan
- Les pirates aussi sont injustement marginalisés et stéréotypés comme géniaux et violents !
- Kane

Ces préjugés passent par-dessus la tête des agents des Ombres super-futés comme votre serviteur. Mais heureusement pour mes tarifs de base *et* le monde en général, les agents des Ombres super-futés comme votre serviteur sont des oiseaux extrêmement rares. Pour l'adepte moyen, ces deux malentendus fréquents ne sont pas seulement discriminatoires, ils sont aussi dangereux.

LE PREMIER GROS MENSONGE

Le premier stéréotype est le plus insidieux des deux : l'idée que les adeptes sont des tricheurs ou, faute d'un meilleur terme, des gens dopés à la magie. Il est majoritairement dû, comme une grande partie des nombreux petits problèmes sur Terre, à la manipulation délibérée des médias par les mégacorporations. Lorsque les sports, par exemple, se sont empressés de suivre les évolutions des cinquante dernières années environ, deux grandes tendances sont devenues évidentes dans les augmentations : magique et ordinaire. L'augmentation magique des capacités s'est faite par le biais d'invocation d'esprits et de lancement de sorts flagrants et clairement surhumains (en général pas très subtils, en général *tellement* éloignés de ce que la plupart des gens sont capables de réaliser que ça équivalait à violer ouvertement les règles d'un sport et en général pas applicables sur un terrain de foot ou de baseball), ainsi qu'avec les capacités plus discrètes des adeptes.

Malgré tout, une grande partie des avantages des adeptes sont comparables à ceux dont un athlète (par exemple) pourrait bénéficier grâce à une augmentation ordinaire, non ? Ces bras et jambes rutilantes ou ces implants musculaires peuvent vous faire courir plus vite et sauter plus haut, tout comme le mana intérieur.

Mais les corporations peuvent contrôler qui a accès au cybeware ou autre.

Elles décident qui a droit aux prothèses améliorées ou à ces fibres de myomères à haute tension qu'on fait passer pour du tissu musculaire, elles peuvent décider du prix que quelqu'un devra payer pour avoir le crâne rempli d'éléments électroniques permettant de voir dans le noir ou entendre une mouche péter, et elles deviennent propriétaires de la colonne vertébrale des gens, dès lors qu'ils décident d'en remplacer un sacré morceau avec des améliorations de réflexes. Les entreprises contrôlent les moyens de production, la distribution, l'entretien, le progrès et tout le reste. *Elles* décident qui court vite, qui peut assommer un éléphant ou je ne sais quoi.

Elles ne peuvent pas contrôler les adeptes ni les augmentations que nous obtenons et, bon sang, ça leur fout une putain de trouille. Du coup, elles ont commencé à répandre le Premier gros mensonge™ et à agir comme si *personne* ne pouvait contrôler les capacités d'un adepte.

Ce mensonge fait disparaître le libre arbitre des adeptes du monde entier, discrédite les découvertes faites sur des décennies, quant à la façon dont les adeptes font ce qu'ils font et ce dont ils sont *capables* et porte atteinte aux efforts que les adeptes fournissent pour apprendre et aller au-delà de leurs limites, tout en assurant aux corporations d'avoir le monopole de ceux capables de battre à la course un flic câblé, de remporter

une médaille d'or aux Jeux olympiques ou de finir dans le Guinness des records.

Ce que ce Premier gros mensonge signifie pour un jeune adepte, c'est que la manifestation de ses capacités est vue par la société comme un raccourci. C'est vu comme acquérir de façon malhonnête ce pour quoi les autres doivent déboursier un tas de nuyens. Dans de nombreux sports, les adeptes sont disqualifiés à cause de leur *nature* même et en dépit de leurs capacités réelles, point à la ligne, circulez, y a rien à voir. Et c'est valable aussi bien pour des athlètes professionnels comme ceux de la catégorie junior.

Je vais maintenant vous poser une question. Pensez-vous vraiment que Francis Daniels a *triché* pour obtenir son doctorat en ingénierie et son quatrième *dan* en aïkido ? Pensez-vous qu'il s'est retrouvé inscrit par hasard à l'université ou pensez-vous qu'il a tout de même fait en sorte d'utiliser l'enseignement qu'il a suivi ? Pensez-vous que s'il s'est entraîné pendant des jours, des mois, des années, c'est par hasard ? Qu'il a fait de l'exercice et qu'il s'est appliqué, c'est aussi par hasard ? Évidemment que non. Il a bossé comme un taré.

Les adeptes sont comme tout le monde, ils doivent pratiquer. Un chanteur avec une bonne oreille musicale doit tout de même travailler sa voix, nan ? Un athlète gâté génétiquement doit tout de même apprendre les règles du sport, les techniques, la pratique et le travail d'équipe, n'est-ce pas ? Une personne naturellement belle doit tout de même prendre soin d'elle, se laver, se raser, se doucher, bien s'habiller, être propre sur elle et tout ça, hein ? Les adeptes travaillent. Les adeptes fournissent des efforts. Les adeptes se perfectionnent. Ne gobez pas la propagande corpo ; voyez-la telle qu'elle est : une lamentable frayeur de ne pas avoir le contrôle sur qui est doué et qui ne l'est pas.

Quand les corporations et les nations prétendent que les pouvoirs des adeptes sont imprévisibles et propagent l'idée que les adeptes ne sont pas fiables, sont laxistes et brûlent des étapes, souvenez-vous d'une chose : ils nous confient tout de même leur vie.

Si Renraku pensait que les adeptes étaient des raclures sans honneur qui ne connaissaient rien à la discipline, elle n'en aurait pas recruté autant pour rejoindre les rangs des Samourais rouges, n'est-ce pas ? Si les adeptes étaient si peu fiables et versatiles, ils ne feraient pas partie des gardes du corps en *freelance* les mieux payés lorsque des cadres ont besoin de protection, n'est-ce pas ?

Les forces de sécurité corporatistes et nationales, l'armée et les groupes paramilitaires étaient les premiers et seuls endroits où les adeptes étaient les bienvenus. Et ça fait des *décennies*.

Ce qui, mesgoules et messieurs, nous amène au Second gros mensonge™ : les adeptes sont dangereux.

LE SECOND GROS MENSONGE

Alors ouais, je suis conscient que ça mène à une sorte de problème à la « Adepte de Schrödinger ». La culture populaire et la propagande corporatiste prétendent que chaque adepte que vous croisez ne *serait* qu'un pignouf fainéant bénéficiant d'un talent injuste ou qu'il

serait l'enfoiré le plus dangereux que vous ayez jamais rencontré.

Ce stéréotype, qui range tous les adeptes dans la case « adeptes physiques », a des racines profondes, tenaces et pernicieuses. C'était une autre façon pour les corporations de contrôler la crédibilité et la manière dont les adeptes étaient traités et perçus dans la vie de tous les jours.

C'était *aussi* une façon pour elles d'orienter les adeptes vers les postes et styles de vie qu'elles voulaient les voir adopter (s'engager dans la sécurité corporatiste ou toquer à la porte des bureaux de recrutement militaires). Pourquoi ? Parce que l'influence qu'elles exercent sur les razorboys câblés jusqu'à la moelle leur coûte quand même de l'argent. Si elles pouvaient suffisamment laver le cerveau d'un (euh, je veux dire « inspirer la loyauté chez un ») adepte et obtenir le même type d'agent haut de gamme, *sans* avoir à investir un million de nuyens en augmentations qui, implantées n'importe comment, pourraient réduire leur meilleur flingueur en légume et le tuer, ou le transformer en cyberpsycho, alors pourquoi elles s'en empêcheraient ? On n'endocrine pas des footballeurs comme des soldats ayant suivi des routines d'entraînement ou autre ; l'indépendance des adeptes athlètes était un handicap, les améliorations innées dont on fait preuve les adeptes tireurs ont constitué un bénéfice.

Contrôler l'opinion publique à propos des adeptes permettait de les désavantager, d'inciter les gens à s'en méfier, de les aliéner et les rendre vulnérables, cela empêchait les abrutis moyens de leur faire confiance ou de garder leur calme en leur présence, et ça les orientait vers les carrières physiques que les armées nationales et la sécurité corporatiste souhaitaient les voir embrasser. Oui, tout était intentionnel, mais cela permettait *aussi* à ces nations et corporations de garder secrets leurs autres adeptes ; leurs adeptes polyvalents, leurs adeptes furtifs et leurs adeptes spécialisés.

L'autre vérité qu'elles tentaient de cacher, ou même de se cacher, et qui est devenue de plus en plus évidente, en particulier ces dernières années, c'est que les adeptes peuvent être meilleurs que vous en *tout* et, ça aussi, c'est une perspective terrifiante pour les pantins en costard qui distribuent les nuyens et les augmentations.

Parce que ouais, certains adeptes *sont* des enfoirés d'assassins ayant du sang sur les mains. Dieu sait que je suis le premier à le reconnaître. Mais *certain*s adeptes sont juste des braves gars sympas, doués avec un pinceau et qui tentent de partager la beauté d'une aura avec les autres. Certaines adeptes sont des rockeuses capables d'électrifier la foule comme personne. Certains adeptes seraient du genre à pouvoir vendre de la glace à un esquimau, et ils le feraient si les Esquimaux avaient de l'argent. Certains voient les gadgets, les bidules et les moteurs d'une façon différente et sont de véritables artistes du bidouillage. Il n'y a rien d'injuste à être né avec un don et il n'y a rien de dangereux à vouloir en faire quelque chose et tenter faire sa vie grâce à un ou deux talents.

Les adeptes des gens comme les autres. Pour le meilleur et pour le pire, il n'y a pas de code moral ou de conception du monde inhérente à chaque personne qui naît avec un peu de magie dans les veines. Alors, comme les gens normaux, nous sommes merveilleusement variés.

Et comme eux, nous avons aussi tendance à essayer de nous caser dans des catégories. C'est à ce moment-là que les « voies » entrent en jeu. Les adeptes existent depuis un bout de temps et nous nous sommes mis d'accord sur une poignée de catégories majoritairement admises, afin de nous différencier. La voie d'un adepte est un peu comme la tradition d'un lanceur de sort ; elle indique la façon dont l'adepte perçoit le monde et le pouvoir de la magie, mais elle nous en apprend *bien plus* sur la façon dont il se perçoit lui-même.

Ne laissez pas non plus les noms vous retourner le cerveau et n'émettez pas trop de suppositions spontanées. Si vous arrivez à éplucher les dossiers de quelqu'un et à découvrir sa voie (disons, grâce à de la sociologie appliquée ou en piratant les bases de données d'un groupe d'initiation), ne tirez pas trop de conclusions en vous basant uniquement sur ce que vous venez d'apprendre. Beaucoup d'athlètes sont plutôt violents de nos jours ; j'ai rencontré des maîtres internationaux en arts martiaux doux qui se voyaient avant tout comme des artistes, de nombreux rockeurs ont appris à se battre au fil de leur chemin vers la célébrité et il y a presque autant de partisans de la voie de l'invisible que de combattants au sein des équipes d'agents les plus renommées au monde. De la même façon, ne croyez pas que quelqu'un a *uniquement* tout dans les muscles et rien dans la tête, si vous découvrez que c'est un guerrier ou un athlète, par exemple. La voie est plus liée à l'intention qu'aux capacités. Les guerriers savent faire preuve de beaucoup de subtilité et focaliser leurs pouvoirs d'adeptes de façon très similaire à ceux qui suivent d'autres voies, pour se préparer à frapper au moment opportun.

N'allez pas croire qu'on est un instrument mortel ou une mauviette en fonction d'un seul mot. En particulier dans notre métier. On ne sait jamais quels pouvoirs on pourrait acquérir au fil de notre progression.

La voie de l'artisan est pour ceux qui, soyez indulgents avec moi, aiment faire des *choses* avec des *trucs*. Ils aiment fabriquer des gadgets, améliorer des gadgets, bricoler des gadgets et élaborer, concevoir ou manipuler le matériel électronique et les logiciels. Ils aiment customiser de gros moteurs et foncer au volant de puissants véhicules. Ce sont les ingénieurs et les rêveurs, les pilotes rusés et les virtuoses de la console, les créateurs astucieux et les audacieux trompe-la-mort des courses de destruction. Les artistes et les orateurs, eux, sont souvent regroupés dans la catégorie des adeptes « modérés », une erreur qui peut se révéler mortelle. Si ça avait trait à la haute technologie, la haute vitesse ou la haute puissance, un artisan pourrait canaliser son pouvoir pour devenir bon dans ces domaines.

Les adeptes de **la voie de l'artiste** sont généralement un peu moins pragmatiques et un peu plus avenants que les artisans, tout en apportant un peu plus de valeur ajoutée que les orateurs. Ils créent pour vivre et vivent pour créer, mais souvent pour des raisons bien moins pratiques que celles des artisans ; si l'artisan est un forgeron, l'artiste est un peintre. Les artistes se battent bec et ongles pour trouver leur place, et une grande diversité d'interprètes porte cette casquette, de nos jours. Il y a les cascadeurs et les rockeuses, les danseurs et les sculpteurs exotiques, les chefs cuisiniers et les conteurs.

La voie de l'athlète est ardue, mais gratifiante. Avec les guerriers, ils sont souvent les premiers types d'adeptes auxquels pensent la plupart des gens. Ce sont les plus

médiatisés et la raison pour laquelle nous avons longtemps été appelés « adeptes physiques » ! Bien qu'ils ne soient toujours pas les bienvenus dans la majorité des sports (satané combat urbain), quand vous voyez un adepte athlète à l'œuvre (ou en train de jouer ?), ça ne trompe pas. Ils font partie des professionnels les plus forts, les plus rapides et les plus divertissants à regarder, et c'est en partie la raison pour laquelle le hurling est aussi populaire au Tír. Il ne tient qu'à vous d'aller voir ce dont l'un de ces gars ou l'une de ces filles est capable.

La voie de la bête a été incomprise pendant de longues années et l'est encore souvent, pour tout dire. Il y a ceux qui, au fil des ans, ont prétendu que c'était un dérivé de la voie du magicien, de la voie du guerrier et de la voie de l'invisible, mais en vérité, c'est qu'ils tentent de faire d'un cercle un carré. La voie de la bête est *telle qu'elle est*, vous le comprendrez quand vous aurez l'un de ses adeptes en face de vous. Ils peuvent avoir des yeux de chat pour voir dans le noir, faire sortir d'horribles griffes de leurs doigts lorsqu'ils doivent tuer un esprit à mains nues ou ils peuvent arborer le masque chamannique du rat s'ils font la gueule, mais peu importe leur apparence, on ne peut nier leurs nombreuses capacités et leur connexion unique à leur esprit mentor. Un berserker loup ou ours vaut le coup d'œil, tant que vous ne vous en approchez pas trop.

Au fil des ans, il y a plus d'une âme infortunée qui s'est retrouvée sur **la voie du grillé** et pour une bonne raison : chercher à intégrer des capacités issues du commerce ou du doc des rues à leurs talents naturels d'adepte est un terrain glissant et s'il y a bien quelque chose qui peut instaurer cet équilibre, c'est clairement d'être grillé. Ceux qui se focalisent sur les augmentations ordinaires ont peut-être une béquille, mais croyez-moi si je vous dis qu'ils s'appuient bien fort dessus, et sont de sacrés durs à cuire.

On ne parle pas beaucoup de **la voie de l'invisible** et c'est exactement ce que souhaitent ces enfoirés. On peut facilement les luper, vu qu'ils font moins de bruit que des voies plus clinquantes, violentes et en apparence plus impressionnantes, mais ça fait partie de leur plan, vous voyez ? En matière de précision et de patience, il y a très peu de différences entre un sniper réputé de la voie du guerrier et de celle de l'invisible, hormis que le guerrier sera plus susceptible de s'intéresser au nombre de cibles abattues, de se laisser prendre en filature par un observateur, pour finalement aller se la raconter auprès de ses potes une fois rentré au bercail. C'est une question de mentalité, pas de capacité. Les adeptes de l'invisible aiment passer inaperçus, même hors du travail. Qu'ils soient escrocs, pickpockets, cambrioleurs ou assassins, ils sont difficiles à trouver, mais vous en aurez pour votre argent si vous pouvez les recruter.

La voie du magicien fait partie de ces domaines souvent mal compris, probablement parce qu'il marche sur les plates-bandes des sorciers, des invocateurs et de tous les autres professionnels de la magie. Ceux qui suivent la voie du magicien sont tous, sans exception, des adeptes mystiques et il vaut mieux savoir y faire en mojo quand on veut se lancer dans ce genre de borborygmes. Ce que je sais, c'est que les adeptes qui suivent la voie du magicien sont souvent pris pour des mages ou des chamans classiques (Ha ! si tant est que les mages ou chamans « classiques » existent) avec quelques tours en plus dans leur sac. Malgré ça, on a tendance à tous les sous-estimer,

comme n'importe quel adepte, même si on considère qu'ils ont plus de panache et d'utilité. La vérité se trouve soit à l'une de ces extrémités, soit quelque part à mi-chemin : ceux qui suivent cette voie avec dévouement et un bon équilibre émotionnel pourront se révéler les enfoirés les plus polyvalents et puissants contre qui vous jouerez de la baguette magique.

Comme dans le cas des invisibles, il aura fallu un bon moment avant que **la voie des orateurs** ne soit connue du grand public. Quand on voit que certains types sont capables d'être plus rapides qu'une balle et que d'autres peuvent bondir d'un gratte-ciel à un autre, on peut facilement passer à côté celui qui est à l'origine du succès et de la renommée du superchampion, n'est-ce pas ? Les orateurs peuvent être des M. Johnson, des intermédiaires, des cadres corporatistes, des chefs de gang, des gourous, des arnaqueurs et j'en passe. Si vous avez besoin de vivacité d'esprit et de beaux discours pour accomplir un job, votre meilleur choix sera probablement de faire confiance à un orateur.

Nous terminerons maintenant avec **la voie du guerrier**, ce qui est ironique, puisqu'ils ont été les premiers adeptes (pardon, « adeptes physiques », à l'époque) à être découverts, reconnus et dont on a évalué les capacités. Si vous étiez capable d'affronter un trio de razorboys câblés dernier cri sans broncher et si vous pouviez le faire sans même un câble, un port, une prise, un lecteur de puce ou le moindre membre cybernétique visible, vous étiez un oiseau rare et un phénomène impressionnant, il y a vingt ou trente ans. Avec le temps, la société a commencé à considérer les adeptes guerriers comme acquis, en particulier dans les Ombres, mais il est important de se rappeler des nombreux autres tours qu'ils ont dans leur sac magique, autres que la force ou la vitesse. Être un guerrier repose sur des intentions pures et une certaine concentration, pas seulement sur les capacités dont on peut faire preuve. Si vous pensez que tout ce que vous allez trouver, c'est un vaurien qui n'a pas les moyens de se payer des réflexes câblés, attendez-vous à une mauvaise surprise.

➤ Alors dis-nous papy. C'est quoi ta voie ?

➤ Slamm-O!

➤ Och, ça n'intéresse personne.

➤ Thorn

➤ Ne laissez pas son charme ou sa discrétion vous leurrer, c'est un guerrier jusqu'au bout des ongles.

➤ Fianchetto

➤ Bordel ! Je savais que j'aurais dû te tuer en 69.

➤ Thorn

➤ Vous voyez ?

➤ Fianchetto

LES VOIES D'ADEPTES ET LEURS AVANTAGES

(20 POINTS DE KARMA)

Les adeptes commencent à suivre une voie en la sélectionnant comme trait, ce qui leur offre les capacités Talent inné, Concentration de pouvoir et Éclair de génie, ainsi que les avantages octroyés par chacune des voies.

TALENT INNÉ

La concentration et le dévouement qu'un adepte gagne en s'engageant sur une voie lui offrent la possibilité de renforcer légèrement ses capacités ordinaires d'adepte. Une fois par rencontre, il peut réduire le coût des bonus d'Atout de 1 pour tous les tests modifiés d'une quelconque façon par un pouvoir d'adepte ou une technique métamagique. Pour chaque niveau d'initiation, cette capacité peut être utilisée une fois de plus par rencontre.

CONCENTRATION DE POUVOIR

Les adeptes qui se focalisent sur une voie peuvent résister aux difficultés de l'utilisation du mana, en se servant de l'entraînement et l'idéologie spécifiques à leur voie, au lieu des attributs physiques employés par défaut par les adeptes classiques. L'adepte peut substituer l'un de ses attributs de Drain (ceux qui sont employés par l'adepte pour résister au Drain, cf p. 158, SR6) par un autre, tel que précisé dans la description de chaque voie. Cet attribut de Drain de substitution n'est pas obligatoire, mais l'adepte doit choisir de l'utiliser ou non lorsqu'il acquiert une voie et ne peut pas revenir en arrière (à moins qu'il ne change de voie ; voir la métamagie **Trouver sa voie** p. 83).

ÉCLAIR DE GÉNIE

Enfin, les adeptes qui suivent une voie reçoivent d'autres améliorations mineures de leur pouvoir magique, comme listé ci-dessous, qui sont en général le reflet d'une confiance accrue en leur potentiel magique qui peut s'avérer erratique, mais qui impressionne véritablement lorsque l'expérience et les dons innés sont en phase.

LA VOIE DE LA BÊTE

Ses adeptes peuvent résister au Drain de leurs pouvoirs avec Intuition au lieu de Volonté. Ils peuvent ajouter un dé libre à n'importe quel test de Plein air ou de Perception (le choix de l'une de ces compétences devient permanent lorsque cette voie est sélectionnée, mais vous pouvez choisir d'inclure ou non un dé libre à chaque test) *ou bien* ils peuvent choisir de recevoir à la fois les avantages d'adepte et de magicien de leur esprit mentor (acheté normalement). Le choix de l'avantage doit se faire lorsque la voie est sélectionnée.

LA VOIE DE L'ARTISAN

Ses adeptes peuvent résister au Drain de leurs pouvoirs avec Logique au lieu de Volonté et ajouter un dé libre à n'importe quel test de Biotech, Piratage, Électronique,

Ingénierie ou Pilotage (le choix de l'une de ces compétences devient permanent quand cette voie est sélectionnée, mais vous pouvez choisir d'inclure ou non un dé libre à chaque test).

LA VOIE DE L'ARTISTE

Ses adeptes peuvent résister au Drain de leurs pouvoirs avec Charisme au lieu de Volonté et ajouter un dé libre à n'importe quel test d'Athlétisme, Escroquerie ou Influence (le choix de l'une de ces compétences devient permanent quand cette voie est sélectionnée, mais vous pouvez choisir d'inclure ou non un dé libre à chaque test).

LA VOIE DE L'ATHLÈTE

Ses adeptes peuvent résister au Drain de leurs pouvoirs avec n'importe quel attribut physique au lieu de Constitution et ajouter un dé libre à n'importe quel test d'Athlétisme (le choix de l'attribut devient permanent quand cette voie est sélectionnée, mais vous pouvez choisir d'inclure ou non un dé libre à chaque test).

LA VOIE DE L'INVISIBLE

Ses adeptes peuvent résister au Drain de leurs pouvoirs avec Agilité au lieu de Constitution et peuvent ajouter un dé libre à n'importe quel test de Furtivité ou de Perception (le choix de l'une de ces compétences devient permanent lorsque cette voie est sélectionnée, mais vous pouvez choisir d'inclure ou non un dé libre à chaque test).

LA VOIE DE L'ORATEUR

Ses adeptes peuvent résister au Drain de leurs pouvoirs avec Charisme au lieu de Volonté et ajouter un dé libre à n'importe quel test d'Escroquerie ou d'Influence, ou bien bénéficier d'une remise d'Atout de 1 sur un test social lors de leur première rencontre avec un interlocuteur (le choix du bonus devient permanent quand cette voie est sélectionnée, mais vous pouvez choisir d'inclure ou non un dé libre à chaque test).

LA VOIE DU GRILLÉ

Ses adeptes peuvent résister au Drain de leurs pouvoirs avec un attribut physique modifié par une augmentation ordinaire au lieu de Constitution (le choix de l'attribut devient permanent quand cette voie est sélectionnée). De plus, ils peuvent utiliser leur capacité de voie **Talent inné** (voir ci-dessus) une fois de plus par rencontre, pour chaque point d'Essence complet en dessous de 6 (exemple : une Essence de 3,7 donnerait une différence de 2 points complets).

LA VOIE DU GUERRIER

Ses adeptes peuvent résister au Drain de leurs pouvoirs avec n'importe quel attribut physique au lieu de Constitution et ajouter un dé libre à n'importe quel test d'une compétence au choix utilisée pour attaquer (les choix de l'attribut de Drain à utiliser, ainsi que la compétence à laquelle ajouter le dé libre deviennent permanents quand cette voie est sélectionnée, mais vous pouvez choisir d'inclure ou non un dé libre à chaque

test. Si la compétence Armes exotiques est sélectionnée, vous devez préciser s'il s'agit d'attaque à distance ou au contact).

LA VOIE DU MAGICIEN

Ses adeptes peuvent résister au Drain de leurs pouvoirs avec leur attribut de tradition au lieu de Volonté et ajouter un dé libre à n'importe quel test d'Astral, de Conjuración, d'Enchantement ou de Sorcellerie (le choix de l'une de ces compétences devient permanent quand cette voie est sélectionnée, mais vous pouvez choisir d'inclure ou non un dé libre à chaque test) *ou bien* ils peuvent choisir de recevoir à la fois les avantages d'adepte et de magicien de leur esprit mentor (acheté normalement). Le choix de l'avantage se fait lorsque la voie est sélectionnée.

NOUVEAUX POUVOIRS D'ADEPTES

ANTI-MAGIE

Coût : 0,5 PP par niveau

Activation : passif

Les sorts glissent sur un adepte maîtrisant ce pouvoir comme l'eau sur les plumes d'un canard. Un adepte doté d'Anti-magie ajoute un dé par niveau de pouvoir aux tests pour résister aux sorts.

ASSISTANCE SORCIÈRE

Coût : 0,5 PP par niveau

Activation : action majeure (mineure pour le maintenir)

Un adepte doté de ce pouvoir peut canaliser sa magie innée, afin d'aider un mage à proximité à lancer un sort. L'adepte doit toucher le lanceur de sort et dépenser une action majeure pour établir une connexion de mana entre eux. Il devra maintenir le contact physique et dépenser une action mineure pendant chaque round consécutif pour garder cette connexion active. Un magicien qui lance un sort alors qu'une telle connexion est maintenue bénéficie d'une remise d'Atout égale au rang d'Assistance sorcière de l'adepte pour n'importe quel test de Sorcellerie (y compris Contresort et Magie rituelle). À chaque fois qu'un lanceur de sort utilise cette remise, l'adepte doit résister au Drain sous forme de dommages étourdissants, égaux à la valeur de la remise effectivement utilisée.

ATTRIBUT MENTAL AMÉLIORÉ

Coût : 1 PP par niveau

Activation : passif

Sélectionnez un attribut mental (Intuition, Logique, Charisme ou Volonté) lorsque vous achetez ce pouvoir. Cet attribut augmente progressivement d'un nombre égal au niveau de ce pouvoir, jusqu'à un maximum d'augmentation de +4 ou 1,5 fois le niveau actuel de cet attribut.

AUGMENTATION D'ATTRIBUT : MENTAL

Coût : 0,25 PP par niveau

Activation : action majeure

Les adeptes plus raffinés maîtrisent leur flux de mana interne et l'utilisent pour renforcer non seulement leurs capacités physiques, mais aussi leur intelligence, leur perception, leur force de caractère et leur force de volonté. Lorsque vous achetez cette capacité, spécifiez un attribut mental (Logique, Intuition, Charisme ou Volonté ; ce pouvoir peut être acheté plusieurs fois pour ajouter des rangs à un bonus existant ou pour l'appliquer à un nouvel attribut). Ce pouvoir ne peut être pas utilisé pour des attributs physiques ou spéciaux.

Quand ce pouvoir est activé, effectuez un test de Magie + (indice d'Augmentation de l'attribut choisi). Chaque succès augmente temporairement l'indice de l'attribut spécifié de 1, jusqu'au maximum d'augmentation de +4. Cela n'affecte que les réserves de dés, pas le rang d'Initiative, le Moniteur d'état, etc. L'effet dure (succès nets) rounds et lorsque le pouvoir prend fin, l'adepte doit résister à un Drain égal au niveau de ce pouvoir pour l'attribut concerné.

BERSERK

Coût : 1 PP par niveau

Activation : action mineure

Certains adeptes sont des puits de mana bouillonnant et ont appris à puiser dans cette énergie primaire pour entrer dans un état frénétique qui augmente grandement leurs capacités physiques. Quand ce pouvoir est activé, l'adepte gagne +1 à tous ses attributs physiques par niveau de Berserk (ce bonus se combine à d'autres améliorations, mais se limite néanmoins au maximum de base de +4), ignore une quantité de dommages égale à son rang de Berserk (comme s'il avait également le trait Résistance à la douleur au même niveau ; cela s'accumule avec le sort Résistance à la douleur et d'autres modificateurs d'amélioration), mais il subit un malus de -1 à ses attributs mentaux par niveau de Berserk (avec un minimum de 1) et devient esclave de ses pulsions irréfléchies. Ces modifications affectent la plupart des réserves de dés et le Score Offensif en Combat rapproché (initiative, tests d'attaque, de réduction des dommages, etc.), mais pas les Moniteurs d'état.

Un adepte doté du pouvoir Berserk *doit* attaquer une cible à portée en Combat rapproché ou, si aucune cible n'est à portée, utiliser une action majeure pour se rapprocher de quelqu'un afin de l'attaquer avec sa prochaine action majeure (y compris les alliés ou les spectateurs, s'il est à court d'adversaires). La frénésie du berserker dure (Niveau de Berserk × 2) rounds. Si l'adepte souhaite quitter cet état plus tôt (afin de battre en retraite ou parce que ses adversaires ont tous été vaincus, par exemple) il doit réaliser un test identique à celui du Drain d'adepte (Constitution + Volonté, ou avec les attributs qui correspondent à sa voie, en appliquant les modificateurs de Berserk), avec pour seuil de difficulté son rang dans le pouvoir Berserk. Lorsque ce dernier expire, que ce soit naturellement ou si l'adepte y met volontairement fin, celui-ci doit résister à un Drain égal à (2 × rang de ce pouvoir), en utilisant ses attributs de Drain normaux (donc, non Berserk).

CHUTE LIBRE

Coût : 0,25 PP par niveau (3 niveaux max)

Activation : passif

Certains adeptes sont remarquablement agiles ; ou plutôt surnaturellement. Chaque niveau de Chute libre ajoute 3 mètres à la distance depuis laquelle un adepte peut tomber avant de calculer les dommages (voir p. 114, SR6).

COMBAT EN AVEUGLE

Coût : 0,5 PP

Activation : passif

Un adepte doté de ce pouvoir combine ses autres sens pour compenser cette absence de vue par des réflexes accrus, que ce soit dû à une lésion permanente, à des malus temporaires ou à un simple bandeau. En Combat rapproché, un adepte qui utilise Combat en aveugle empêche son adversaire de gagner de l'Atout en raison de modificateurs de vision (comme l'obscurité, les flash-paks, les gaz lacrymogènes ou les autres malus qui reposent sur la vision), mais il reste vulnérable aux embuscades et aux attaques-surprises.

CONTRE-ATTAQUE

Coût : 0,5 PP par niveau

Activation : action mineure

Un adepte maîtrisant Contre-attaque peut passer facilement de la défense à l'attaque en Combat rapproché, prenant son adversaire par surprise après avoir réussi à se défendre contre une attaque. Si le personnage réussit une action Bloquer (p. 46, SR6) et que, lors de son action majeure suivante, il attaque l'adversaire qu'il a bloqué, il peut dépenser une action mineure supplémentaire afin de lui porter une contre-attaque dévastatrice. Il ajoute un nombre de dés égal à son niveau de Contre-attaque, plus les succès nets obtenus sur le test de Blocage, à son jet d'attaque.

CONTRÔLE MORPHOLOGIQUE

Coût : 1 PP par niveau (2 niveaux max)

Activation : action majeure

Un adepte avec Contrôle morphologique peut altérer son corps pour changer son apparence physique, en faisant pousser ou chuter ses cheveux, en changeant ses caractéristiques de genre, en altérant sa couleur de peau, en ajoutant ou retirant des défauts ou des cicatrices, en remodelant ses traits de visage, en changeant sa taille et son poids, ou en augmentant ou diminuant d'autres caractéristiques physiques esthétiques (taille du buste ou des hanches, faire pousser ou raccourcir les ongles, etc.). Ces changements sont purement esthétiques, mais ne sont pas des illusions. Cela n'affecte pas les vêtements ou l'équipement, aucun dommage ne peut être soigné de cette façon, aucune augmentation retirée ou installée ainsi, etc.

Un niveau de Contrôle morphologique permet à l'adepte de changer dans les limites de son métatype (les oreilles restent pointues ou rondes, les trolls gardent leurs cornes et les orks leurs défenses, la taille

reste dans l'échelle du métatype et les couleurs de cheveux, des yeux et de la peau sont limitées à la gamme du métatype).

Le deuxième niveau de Contrôle morphologique permet à un adepte de dépasser les limites de son métatype, à la fois en termes d'apparence globale (forme des oreilles, ajout ou disparition de cornes et de défenses, etc.) et de taille, ce qui permet à un nain d'atteindre la taille d'un humain/elfe/ork (ou de la diminuer pour être plus petit, comme une pixie), à un troll d'atteindre la taille d'un humain/elfe/ork ou à un humain/elfe/ork de grandir ou rapetisser à l'extrême. Ces altérations corporelles ne modifient en rien les attributs, mais sont suffisantes pour permettre à un adepte de se faire passer pour un membre d'un métatype différent sans problème. Cela permet également une plus grande variété de changements esthétiques comme les cheveux, la peau, la couleur des yeux, avec une multitude de motifs (cheveux striés de bleu, peau verte, ajout de tatouages, des pupilles en forme de fente comme un chat ou toute autre modification purement esthétique choisie par l'adepte).

Chaque niveau de Contrôle morphologique, en plus des modifications corporelles listées, offre une remise d'Atout de 1 lors des tests d'Escroquerie basés sur la Comédie, le Dégainement ou l'Imposture, selon ce qui correspond à la situation (et à la discrétion du MJ, cela peut également s'appliquer aux tests d'Influence, en particulier d'Intimidation, qui ont trait à la taille, ou aux tests d'Étiquette qui ont trait au métatype). Les MJ et les joueurs devraient se référer au tableau de Gain d'Atout lors des tests sociaux (SR6, p. 102), pour plus d'indications pratiques sur les circonstances et les changements d'apparence.

DANSE DES AIRS

Coût : 1,5 PP

Activation : passif

Utiliser Danse des airs permet à un adepte particulièrement rapide d'exploiter son temps de réaction contre des adversaires plus lents, ses pieds semblant glisser à un centimètre du sol. Au début du round, comparez l'initiative de l'adepte au score d'initiative le plus élevé dans le camp ennemi. Par tranche de (10 - grade d'initié) points d'initiative supérieurs au score de l'adversaire le plus rapide, l'adepte gagne +1 action mineure. Ce pouvoir permet de dépasser la limite habituelle de 6 actions mineures.

DÉGAINEMENT ÉCLAIR

Coût : 0,25 PP

Activation : passif

Le pouvoir Dégainement éclair permet à un adepte non seulement d'utiliser l'action mineure Dégainer rapidement avec des armes plus grandes qu'un pistolet ou une arme de jet de petite taille. Les armes de petite taille qui sont déjà utilisables dans ce cadre ne nécessitent plus de faire usage d'un holster, d'une augmentation ou d'un trait dédié.

DOIGTS DE FÉE

Coût : 0,25 PP par niveau

Activation : passif

Les adeptes dotés du pouvoir Doigts de fée sont incroyablement adroits et agiles de leurs mains. Le premier niveau de Doigts de fée octroie une remise d'Atout de 1 sur les tests tels que Furtivité (Escamotage), pour les tours de passe-passe ou pour faire les poches, Ingénierie (Crochetage) pour forcer les serrures ou Escroquerie (Représentation) pour certains types de manipulations délicates.

Chaque niveau de Doigts de fée, à l'exception du premier, octroie un modificateur de +1 à la réserve de dés pour ce genre de tests et une action mineure bonus, qui ne peut être utilisée que pour couvrir le coût d'une action majeure/mineure parmi : Ramasser/Poser un objet, Recharger une arme, Utiliser un appareil simple et d'autres actions qui reposent sur l'adresse et la dextérité manuelle (Doigts de fée 3, par exemple, réduirait le coût de l'action majeure Recharger une arme à deux actions mineures, diminuant ainsi de moitié le temps que cela prendrait). Ce rabais ne s'applique pas aux actions destinées à Préparer une arme ; pour cela, voir Arme en main (ci-dessous).

ÉLAN

Coût : 0,25 PP par niveau

Activation : passif

Certains adeptes sont capables d'atteindre un niveau de concentration avec lequel les ordinaires non augmentés ne peuvent pas rivaliser. Le pouvoir Élan les aide à aller de succès en succès, quels que soient les efforts fournis pour réaliser une tâche ; chaque niveau d'Élan leur permet d'ignorer un niveau du modificateur de -1 à la réserve de dés, qui diminuerait progressivement leur réserve s'ils faisaient un test étendu (SR6 p. 39). Par exemple, Élan 2 permettrait à un adepte d'utiliser sa réserve complète pour le premier, deuxième et troisième intervalle d'un test étendu, avant de jeter les dés avec un malus de -1 seulement pour le quatrième, -2 pour le cinquième, etc.

EMPATHIE ANIMALE

Coût : 0,5 PP par niveau (2 niveaux max)

Activation : passif

Certains adeptes ont l'étrange pouvoir de se connecter avec les bêtes. Un adepte avec un niveau d'Empathie animale réduit le coût des bonus d'Atout de 1 pour tout test basé sur le Charisme, effectué contre des créatures ordinaires. Le deuxième niveau d'Empathie animale octroie le même bonus avec les créatures Éveillées, y compris les dracomorphes, les Infectés et autres. Bonne chance avec ça !

ENVELOPPE PROTECTRICE

Coût : 0,25 PP par niveau

Activation : passif

Un adepte doté du pouvoir Enveloppe protectrice est flou et indistinct aux yeux de ceux qui tentent de le débuser à l'aide de la magie. Pour chaque niveau de

pouvoir, ajoutez +1 dé à tous les tests destinés à s'opposer aux sorts de Détection.

ESPRIT ANALYTIQUE

Coût : 0,5

Activation : passif

Les adeptes dotés de ce pouvoir reconnaissent et résolvent les configurations et les puzzles avec une facilité surnaturelle. Ils bénéficient d'une remise d'Atout de 1 sur tout test basé sur la Logique concernant la reconnaissance de motifs, l'analyse d'une preuve, la recherche d'indices ou la résolution d'énigmes. Ce pouvoir réduit également de moitié le temps nécessaire à l'adepte pour résoudre un problème.

FOCUS VIVANT

Coût : 1 PP par niveau

Activation : passif

Focus vivant permet à un adepte de concentrer son mana interne et de l'utiliser comme une batterie, afin de maintenir un sort lancé sur lui (ce qui agit comme un focus de maintien). En utilisant ce pouvoir pour maintenir un sort, il retire ce fardeau au lanceur de sort sans que cela ne requière de test, mais l'adepte subit, comme d'ordinaire, le malus de -2 à la réserve de dés, par le fait de maintenir ce sort. L'adepte suit les règles normales de maintien de sort et s'il n'est plus en mesure de le faire, le mage peut décider de continuer de le maintenir lui-même ou d'y mettre fin.

Les niveaux supplémentaires de Focus vivant permettent aux adeptes de maintenir un sort supplémentaire par rang de Focus vivant *ou* peuvent être investis pour réduire le malus de maintien de sort (chaque rang supplémentaire de Focus vivant, destiné à maintenir un sort, peut diminuer le malus de 1). Ces bonus sont choisis au moment de chaque utilisation du pouvoir. Par exemple, Focus vivant 3 permet à un adepte de maintenir un sort à lui seul sans aucun malus, trois sorts pour un malus total de -6 ou deux sorts pour un malus total de -3.

FRAPPE À DISTANCE

Coût : 2 PP

Activation : passif

Un adepte maîtrisant la Frappe à distance peut projeter sa force physique sur de courtes distances en canalisant le mana afin d'infliger des dommages, ce qui lui permet de frapper une cible sans la toucher physiquement. La portée d'une Frappe à distance correspond à la Magie de l'adepte en mètres. L'attaque inflige des dommages et a un Score Offensif identique à celui des attaques de Combat à mains nues de l'adepte (en incluant les modificateurs de types surnaturels ou découlant d'un investissement en Essence, comme Mains mortelles, Frappe élémentaire ou Ossature renforcée, mais *pas* les modifications purement externes, comme le coup de poing américain ou les électro-gants).

L'adepte attaque avec Combat rapproché, comme si c'était une attaque de Combat à mains nues classique, mais la cible peut y résister soit comme une attaque de Combat rapproché, soit comme une attaque à distance

(en utilisant Esquiver ou Bloquer, au choix). Les modificateurs de couverture s'appliquent normalement, et le coup ne peut pas traverser les objets solides ou transpercer les barrières de mana.

FRAPPE/ARME/MISSILE ÉLÉMENTAIRE

(ÉLÉMENT) (ARME)

Coût : 0,5 PP

Activation : action mineure

Prérequis : Mains mortelles (p. 160, SR6)

Ces trois pouvoirs permettent à un adepte d'insulser des dommages (physiques) élémentaires d'un type sélectionné (voir Types de dommages, p. 113, SR6) à une attaque, ce qui permet aussi de contourner l'Immunité aux armes normales de certaines créatures. Vous devrez utiliser une action mineure pour activer le pouvoir et charger vos poings/votre arme avec de l'énergie élémentaire visible par tous. L'énergie ainsi accumulée permet de porter une unique attaque et l'arme/vos poings resteront chargés pendant (Magie) rounds, jusqu'à ce que vous décidiez de désactiver le pouvoir ou que vous lâchiez l'arme. Il faudra ensuite charger à nouveau l'arme/vos poings pour bénéficier à nouveau des effets du pouvoir. L'effet élémentaire ne se déclenche qu'au moment où l'attaque est effectivement portée. L'indice des états Enflammé (pour les attaques de feu) et Corrodé (pour les attaques d'acide) est égal au rang de Magie de l'adepte.

Frappe élémentaire permet d'imprégner les attaques à mains nues.

Arme élémentaire permet d'imprégner les attaques de mêlée avec une arme.

Missile élémentaire permet d'imprégner les attaques effectuées avec un type d'arme à distance. Lorsqu'un adepte achète ce pouvoir, il doit choisir un élément *et* un type d'attaque à distance dans la liste suivante : Armes de jet (y compris les attaques avec Maîtrise des projectiles), Armes à projectiles, une *Spécialisation* de la compétence Armes exotiques ou Armes à feu (le personnage n'a pas besoin d'acheter la spécialisation ou l'expertise, mais les catégories les plus précises s'appliquent). Missile élémentaire peut également être acheté pour la spécialisation d'Ingénierie Armes de véhicule, mais l'effet élémentaire ne peut s'appliquer aux Armes de véhicule que si l'adepte a utilisé Harmonie avec les objets pour connecter le drone ou véhicule qui comprend l'arme.

Ce pouvoir peut être acheté plusieurs fois, soit pour appliquer d'autres (pas plusieurs) effets élémentaires sur une même catégorie d'attaques, soit pour appliquer des effets élémentaires achetés à une plus grande variété d'armes. Un seul effet élémentaire peut être actif par attaque.

FRAPPE NÉVRALGIQUE

Coût : 1 PP

Activation : passif

Un adepte maîtrisant la Frappe névralgique n'est pas seulement en phase avec son flux de mana interne, il est aussi capable d'interrompre ce flux d'énergie vitale chez autrui, en frappant ses centres nerveux et les autres points critiques où se concentre le mana.

L'adepte déclare vouloir utiliser ce pouvoir avant son test de Combat rapproché, puis lance les dés (et la cible se défend) comme d'ordinaire. Au lieu de déterminer les dommages après les tests d'attaque et de défense, l'adepte peut réduire l'Agilité ou la Réaction de la cible (au choix) de 1 par succès net. Si l'attribut ciblé est réduit à 0 ou moins, la cible subit l'état Paralysé (p. 83). Les points d'attributs perdus sont récupérés à hauteur de 1 point par heure de repos. Aucun dommage physique ou étourdissant n'est infligé par l'attaque, quels que soient les effets secondaires qu'elle aurait normalement dû engendrer (comme en frappant avec une électromatrasse ou en attaquant à mains nues avec le pouvoir Frappe élémentaire).

Ce pouvoir peut être utilisé contre les créatures et les métahumains, mais est inefficace contre les adversaires qui ne possèdent pas de système nerveux fonctionnel ou d'énergie vitale biologique (drones, esprits et autres). Le meneur de jeu peut décider d'infliger un malus à la réserve de dés d'un adepte qui tenterait d'utiliser ce pouvoir sur une créature morphologiquement très différente d'un métahumain.

FRAPPE PÉNÉTRANTE

Coût : 0,25 PP par niveau

Activation : passif

Certains adeptes sont surnaturellement précis, puissants ou les deux, lors d'un combat en mêlée. Pour chaque niveau de Frappe pénétrante, augmentez de +1 votre Score Offensif pour les attaques en Combat rapproché.

FRAPPE RAPIDE

Coût : 2 PP

Activation : passif

Il y a rapide et extraordinairement rapide ; un adepte maîtrisant la Frappe rapide appartient à la seconde catégorie. Lors de son jet d'initiative, réalisé normalement, il peut aussi choisir d'agir en premier pendant ce round uniquement, au lieu d'agir selon l'ordre déterminé par le test d'Initiative. Son score d'Initiative n'est pas modifié et ce pouvoir ne lui octroie aucune action mineure supplémentaire.

Si deux adeptes dotés de Frappe rapide utilisent tous les deux ce pouvoir au même moment, comparez leurs jets d'Initiative pour les départager : celui qui obtient le score le plus haut agira le premier et le perdant le deuxième ; l'Initiative est ensuite déterminée normalement.

FROIDE DÉTERMINATION

Coût : 0,25 PP par niveau

Activation : passif

Certains adeptes protègent leur psyché à l'aide du mana et une dose d'assurance, se rendant ainsi étonnamment imperturbables. Pour chaque niveau de Froide détermination, ils peuvent ajouter +1 dé à tous les tests opposés sociaux destinés à résister aux tentatives d'Influence d'un adversaire, et à tous les tests pour résister au pouvoir de créature Peur (ils *peuvent* ajouter ces dés, mais n'y sont pas *forcés*, ce qui leur permet de profiter des tests de Leadership et d'Instruction, etc.).

GRAND SAUT

Coût : 0,25 PP par niveau
Activation : action mineure

Grand saut permet à un adepte de parcourir des distances impressionnantes en un bond. Lorsqu'il réalise un test de Saut (p. 100, SR6) après avoir dépensé une action mineure pour se concentrer, un adepte avec Grand saut obtient un succès supplémentaire par niveau de Grand saut.

LANCER PUISSANT

Coût : 0,5 PP par niveau
Activation : passif

Les adeptes maîtrisant le Lancer puissant sont incroyablement dangereux avec des armes de jet. Pour chaque niveau de ce pouvoir, ajoutez +1 à la VD ou +2 au Score Offensif aux armes de jet infligeant des dommages directs (non-explosifs). Choisissez le type de bonus lors de l'achat du premier niveau de pouvoir. Ces bonus ne peuvent pas ajouter un Score Offensif d'une arme qui n'en a pas et ne peut pas aller au-delà du double de la VD de base ou du SO d'une attaque. Cela signifie que les valeurs d'attaque d'un couteau de lancer (2P, 10/9/3/—/—) sont plafonnées, quel que soit le nombre de points de pouvoir investis dans le Lancer puissant, à (4P, 20/18/6/—/—). Un seul niveau de Lancer puissant peut être utilisé en même temps que le pouvoir Maîtrise des projectiles (p. 79), ce qui signifie que les bonus sont plafonnés à +2 de VD et +1 de Score Offensif ou +1 de VD et +3 de Score Offensif.

LINGUISTIQUE

Coût : 0,25 PP
Activation : passif

Un adepte doté du pouvoir Linguistique est capable de concentrer sa perception surhumaine, sa mémorisation, son talent d'imitation et ses pouvoirs empathiques pour apprendre des langues, à l'issue d'un temps d'exposition minimum et sans dépenser de Karma. Un adepte doit être exposé à cette nouvelle langue pendant une heure minimum. Après cela, il obtient la nouvelle langue au niveau basique (voir **Langues**, p. 105, SR6).

Linguistique offre également un dé bonus aux tests de Perception pour comprendre une langue à laquelle le personnage a été formé (via cette compétence ou de façon traditionnelle).

MAÎTRISE CORPORELLE

Coût : 0,25 PP par niveau
Activation : passif
Prérequis : Contrôle corporel (p. 159, SR6)

Un adepte doté de Maîtrise corporelle est un maître du langage corporel et de la communication non verbale. Il sait à la fois sentir les tensions chez autrui et cacher les siennes. Ce pouvoir offre deux avantages : premièrement, il permet à deux adeptes avec Maîtrise corporelle et une vue directe l'un sur l'autre de se transmettre des informations complexes et détaillées sans que personne autour ne le remarque (ils tiennent concrètement une vraie conversation en secret). Deuxièmement, chaque

niveau de Maîtrise corporelle permet, une fois par rencontre, de gagner un point d'Atout en remplacement de la remise d'Atout conférée par le pouvoir Contrôle corporel (p. 159, SR6).

MAÎTRISE DES PROJECTILES

Coût : 1 PP
Activation : passif

Les objets quotidiens deviennent des armes létales pour un adepte possédant la Maîtrise des projectiles, que ce soit grâce à un véritable pouvoir, une précision surnaturelle, ou même les deux. Avec une arme non explosive destinée à être lancée, augmentez la VD et le Score Offensif de l'arme de +1 (les grenades n'infligent pas plus de dommages explosifs juste parce que vous les avez lancées très fort, mais elles peuvent être utilisées comme armes improvisées ; voir ci-dessous). Avec une arme de jet improvisée (une pièce, une balle, une carte, un chargeur vide, une baguette, un flash-pak, soyez créatif !), l'adepte peut lancer une attaque ayant une VD de 1P ou 1E, un Score Offensif égal à son Athlétisme + Force en Combat rapproché ou à Portée courte, et avec la moitié (arrondie au supérieur) à Portée moyenne, jusqu'à un maximum de 100 mètres (par exemple, un adepte avec Force 5 et Athlétisme 4 cumulerait un Score Offensif de 9/9/5*/—/—).

MANOEUVRE

Coût : 0,5 PP
Activation : action majeure

Un adepte doté de ce pouvoir peut quasiment tourner autour de l'adversaire de son choix, grâce à son équilibre et à son jeu de jambe, mais aussi en observant attentivement le langage corporel de ses ennemis. Pour utiliser ce pouvoir, l'adepte dépense une action majeure et réalise un test de Combat rapproché + Intuition, opposé à l'Intuition du combattant de son choix. L'adepte obtient une remise d'Atout égale aux succès nets obtenus sur le test de Manœuvre pour son prochain test de Combat rapproché destiné à attaquer cet adversaire, ou de Défense contre une attaque provenant de cet adversaire (ces dés bonus peuvent s'accumuler avec d'autres modificateurs, comme l'action Bloquer).

MÉMOIRE TRIDIMENSIONNELLE

Coût : 0,5 PP
Activation : action majeure

Mémoire tridimensionnelle permet à un adepte de mémoriser une zone en détail, en ne l'observant qu'une seule fois pendant quelque temps (une action majeure minimum). Plus tard, l'adepte pourra effectuer un test de mémoire (Logique + Intuition), en ayant la possibilité de remplacer l'un de ces deux attributs mentaux par celui de Magie, s'il le souhaite. La difficulté de ce test varie selon l'ancienneté du souvenir (difficulté 1 le premier jour, 2 une semaine plus tard, 3 un mois plus tard, 4 un an plus tard ou plus). La zone mémorisée se limite à ce que l'adepte peut effectivement voir. Dépenser plus d'une

action majeure est donc une bonne idée : si on n'ouvre pas une armoire ou n'inspecte l'intérieur d'un tiroir de bureau, par exemple, on ne saura pas ce qui se cache dedans.

PARADE DE PROJECTILES

Coût : 0,5 PP

Activation : passif

Grâce à ses réflexes surnaturels et sa coordination œil-main, un adepte maîtrisant la Parade de projectiles bénéficie d'une protection supplémentaire contre les armes à projectiles et les armes de jet non explosives (pour clarifier, les balles comptent comme explosives, compte tenu de la façon dont elles sont projetées). Lorsque l'adepte est attaqué de cette manière, il peut utiliser l'action mineure Bloquer (p. 46, SR6), qui lui permet d'ajouter sa compétence en Combat rapproché à son test de Défense, bien que ce ne soit pas un combat au corps à corps. Si les succès nets de l'adepte au test pour Bloquer excèdent la base de dommages du projectile ou de l'arme de jet, il peut, s'il le souhaite, rattraper l'arme au lieu de la dévier.

PAS DE CÔTÉ

Coût : 0,25 PP par niveau

Activation : passif

Les adeptes maîtrisant le Pas de côté sont des experts pour éviter de peu les attaques, grâce aux mouvements les plus précis et efficaces possibles. Chaque rang de Pas de côté octroie une remise d'Atout de 1 lorsqu'ils se défendent avec des actions mineures telles que Bloquer ou Esquiver (le bonus n'est pas attribué pour les tests de Défense de routine, seulement ceux qui nécessitent une action du type de celles qui sont listées). Ces bonus se combinent aux dés supplémentaires offerts par Bloquer et Esquiver, ainsi qu'à Sens du combat et aux modificateurs similaires.

PERFORMANCE CAPTIVANTE

Coût : 0,5 PP

Activation : action mineure

Performance captivante permet à un adepte d'envelopper une performance artistique de son pouvoir magique, afin de fasciner l'audience et, en réalité, de la faire plonger dans un état relaxant et hypnotique. En utilisant une action mineure pour canaliser son pouvoir (en plus de l'action nécessaire pour se produire avec son instrument, danser, chanter, etc.), l'adepte peut effectuer un test de compétence appropriée/spécialisation + Magie. Les succès engrangés viennent s'ajouter à ceux des tests de Furtivité de quiconque tente d'accomplir une action sans se faire remarquer de l'audience, au cours de la performance. Le public hypnotisé peut être distrait et envoûté pendant un maximum de (Charisme + Magie) x succès nets minutes, mais des spectateurs attaqués, ouvertement menacés ou assez secoués pour sortir de leur transe (un bruit vraiment fort, un système anti-incendie, un flash-pak qui se déclenche ou des détonations, etc.) reprennent aussitôt leurs esprits.

Performance captivante est normalement une spécialité d'Escroquerie/Représentation, mais les maîtres de jeu

peuvent autoriser Influence/Leadership pour un discours galvanisant, Athlétisme/Gymnastique pour une démonstration impressionnante ou même Combat rapproché/à mains nues pour la réalisation d'un kata, Furtivité/Escamotage pour distraire avec des tours de magie ou d'autres combinaisons adaptées au personnage, définies lorsque ce pouvoir est acheté. Il peut être acheté plusieurs fois pour différentes combinaisons de compétences/spécialisations.

SENS EMPATHIQUE

Coût : 0,5 PP

Activation : action mineure

Sens empathique permet aux adeptes d'avoir accès à une forme mineure d'Observation astrale, ce qui leur permet de deviner les véritables sentiments et la santé des cibles situées dans leur champ de vision. L'adepte dépense une action mineure et réalise un test d'Intuition + Perception. Il obtient des informations, comme indiqué dans la table d'Observation astrale (p. 162, SR6), mais qui se limitent à l'état émotionnel et à la santé physique de la cible (maladies, blessures, toxines, si la cible est Éveillée, ordinaire, technomancienne ou monade).

Si un adepte doit réaliser un test social opposé à la cible et est en mesure d'exploiter à son avantage les informations rassemblées avec Sens empathique, attribuez-lui une remise d'Atout pour ce test.

Un adepte doté de Sens empathique peut le remplacer par Perception astrale en dépensant 0,5 point de pouvoir supplémentaire.

SOINS EMPATHIQUES

Coût : 0,75 PP

Activation : action majeure (voir ci-dessous)

Les adeptes peuvent, en temps de crise, lier leur santé à celle d'un blessé et transférer les plaies de la cible à leur propre corps en utilisant cette façon puissante, mais douloureuse, de canaliser le mana. L'adepte commence le processus de Soins empathiques par un contact physique avec la cible et un test de Magie + Volonté (seuil de 5 - Essence de la cible).

L'adepte retire 1 case de surplus de dommages ou de dommages physiques à la cible par succès obtenu sur le test, et subit en contrepartie 1 case de dommages étourdissants pour la première case de dommages transférée, puis des dommages physiques à hauteur du nombre de cases restantes au fil des prochaines actions. Les dommages sont transférés à la vitesse d'1 case par action majeure. Le contact physique doit être maintenu durant le processus. Les blessures ne peuvent être affectées qu'une seule fois avec Soins empathiques (mais utiliser Soins empathiques ne compte pas dans la limite d'un sort de Soins par blessure).

Exemple : le face de l'équipe a 6 points d'Essence et a reçu 8 cases de dommages physiques à cause d'un tir de fusil. L'adepte touche le face, dépense une action majeure, fait un test de Magie + Volonté, obtient 4 succès et ajoute +1 succès grâce à la quantité élevée d'Essence de la cible, pour un total de 5 succès. Immédiatement après le test, le nombre de cases de dommages physiques du face est réduit à 7 et l'adepte subit 1 case de dommages étourdissants. Durant la prochaine action majeure dédiée au

processus, le nombre de cases de dommages physiques du face est réduit à 6 et l'adepte subit 1 case de dommages physiques. Si le contact est maintenu et que le pouvoir est utilisé jusqu'au bout, à l'issue du processus, le face aura encore 3 cases de dommages physiques et l'adepte aura 4 cases de dommages physiques et 1 case de dommages étourdissants.

SOULAGEMENT DE LA DOULEUR

Coût : 1 PP

Activation : action majeure

En manipulant les centres nerveux d'une cible, ses points de qi et les autres zones où le mana et l'énergie vitale se concentrent naturellement dans le corps métahumain, un adepte maîtrisant le pouvoir Soulagement de la douleur peut temporairement apaiser les tensions, la fatigue et l'inconfort. L'adepte réalise un test d'Agilité + Magie pour cibler précisément les points du corps à atteindre. Pour chaque succès obtenu, la cible peut ignorer un point de dommages étourdissants afin de calculer les modificateurs de blessure. Ces dommages ne sont pas soignés, mais la cible se sent revigorée, réenergisée et plus à même de continuer malgré ses contusions ou sa fatigue. Ce soulagement des dommages s'estompe au bout de (Magie) heures. Qui plus est, au lieu d'ignorer les dommages, l'adepte peut faire disparaître les effets du pouvoir Frappe névralgique sur le sujet. Cet effet est permanent.

SPRINT

Coût : 0,25 PP par niveau

Activation : action mineure

Avoir le pied léger prend ici tout son sens. Lorsqu'un adepte fait un test de Sprint (p. 99, SR6) et dépense une action mineure pour se concentrer, il obtient +1 mètre de mouvement pour chaque rang en Sprint.

SUBSISTANCE

Coût : 0,25 PP

Activation : passif

Certains adeptes sont capables de surmonter les besoins de leur corps, que ce soit grâce à la discipline, en canalisant le champ de mana de la planète, en se nourrissant de la lumière du soleil, en mangeant littéralement des déchets ou en méditant pour dissiper la faim et la fatigue. Le pouvoir Subsistance permet à un adepte de recevoir de quoi subsister et se reposer avec un repas par jour et trois heures de sommeil, là où la plupart des métahumains auraient besoin de trois repas complets et de huit bonnes heures de repos. Réduisez le coût du style de vie de l'adepte de 250 nuyens/mois (ne plus avoir besoin de manger autant fait toute une différence pour un squatter, mais pas pour quelqu'un qui se nourrit presque exclusivement de caviar et d'œufs de caille).

VOILE

Coût : 0,25 PP par niveau

Activation : passif

Certaines auras sont plus complexes à déchiffrer que d'autres. Pour chaque rang dans le pouvoir Voile, un adepte peut imposer un malus de -1 à la réserve de dés pour les tests réalisés afin de lire son aura.

VOIX DE COMMANDEMENT

Coût : 1,5 PP

Activation : action majeure

Les mots d'un adepte avec Voix de commandement sont empreints d'une fermeté et d'un pouvoir surnaturels. Il devient difficile de s'opposer aux injonctions d'un personnage doté de ce pouvoir. Si l'adepte réussit un test opposé d'Influence (Intimidation), la cible *doit* obéir à ses ordres, du moins momentanément.

Les ordres dangereux ou donnés dans une situation dangereuse (en combat, par exemple) seront suivis pendant un maximum de (Magie/2) rounds (arrondi au supérieur). Les ordres ne peuvent jamais obliger une cible à se blesser directement (« saute du toit », « marche sur l'autoroute » ou « tire-toi une balle » ne sont pas des ordres recevables, par exemple), mais ils peuvent donner lieu à un moment de vulnérabilité dont on peut tirer profit (« assieds-toi » ou « ne bouge plus ») ou un changement de camp momentané (« abats ce garde ! »). En cas de doute, un ordre réussi doit au moins immobiliser une cible pendant un round complet, même si l'ordre donné est impossible ou clairement suicidaire.

La cible prendra conscience de ce contrôle externe si vous lui adressez des ordres particulièrement surnaturels, mais obéira plus longtemps à des ordres moins radicaux, s'ils sont formulés prudemment. La cible et les autres témoins ne se rendront peut-être même pas compte qu'ils sont manipulés (même s'ils remarqueront sans doute quelqu'un qui hurle des ordres et qui se fait obéir, le contrôle magique en lui-même ne sera pas forcément évident). « Allez mec, *laisse-nous passer* » peut vous faire entrer dans un club sans incident, tandis que crier un « *affronte-le*, mouahaha », afin de monter un videur contre son collègue pour la blague, est susceptible d'attirer l'attention et d'être plutôt flagrant.

VOLONTÉ DE FER

Coût : 0,25 PP par niveau

Activation : passif

L'adepte est capable de se défaire des influences surnaturelles plus facilement que d'autres. Il peut ajouter +1 dé par niveau de Volonté de fer à tous ses tests visant à résister au contrôle mental magique ou à la manipulation émotionnelle magique (incluant, mais non limité, aux sorts de Manipulation, pouvoirs de créatures et d'adepte).

MÉTAMAGIES DES ADEPTES

HARMONIE AVEC LES ANIMAUX

PRÉREQUIS : EMPATHIE ANIMALE

Les adeptes peuvent créer un lien avec une créature ordinaire amicale, gagner sa confiance, partager leurs pouvoirs avec elle et créer ainsi un puissant lien de mana entre eux. Le processus de lien doit avoir lieu en jeu et être adapté à l'animal choisi, ainsi qu'à la voie de l'adepte en question. À l'issue de celui-ci, l'adepte paye (15 - Essence de l'animal) points de Karma.

Une fois lié, l'adepte peut utiliser les sens de l'animal jusqu'à une portée de (Magie × 100) mètres et passer de ses propres sens à ceux de la créature ou inversement au prix d'une action mineure. L'adepte peut également envoyer des ordres rapides et silencieux à son animal compagnon lorsqu'ils sont à la même portée. Pour finir, la créature obtient +1 de tous ses tests pour chaque niveau d'Initiation de l'adepte (y compris le niveau auquel il se trouve lorsqu'il choisit cette métamagie).

HARMONIE AVEC LES OBJETS

Certains adeptes peuvent créer un lien profond avec le véhicule, l'arme ou un autre élément de leur équipement qui leur est favori. Ces filaments de pouvoirs tissés entre l'utilisateur et l'objet transforment l'équipement en une extension du corps de l'adepte ; réaliser des choses étonnantes devient alors une routine lorsqu'il l'utilise. Le lien avec (ou la création de) l'objet en question devrait avoir lieu en jeu, d'une façon adaptée à l'adepte, à l'objet et à sa voie (vous pouvez appliquer les règles normales pour fabriquer un focus ou les compétences appropriées telles que Construire/réparer). À l'issue du processus de fabrication ou de lien, l'adepte investit une partie de ses capacités dans l'objet de son choix, en dépensant un nombre de points de Karma déterminé par la table Coût d'harmonisation avec les objets (voir ci-dessous). Un adepte peut harmoniser jusqu'à (Grade d'initiation) objets, mais il ne peut bénéficier du bonus que d'un seul d'entre eux sur un test donné.

Lorsqu'il effectue un test ordinaire avec l'objet harmonisé (pas un test d'Astral, de Conjuración, d'Enchantement

ou de Sorcellerie), l'adepte bénéficie d'une remise d'Atout de 2, + 1 tous les 5 grades d'initiation (3 à partir du grade 5, 4 à partir du grade 10, etc.).

Les maîtres de jeu et les joueurs doivent faire preuve de discernement pour déterminer quand ce bonus s'applique ; certaines situations sont plus évidentes et appropriées que d'autres. Pour recevoir ce bonus, l'adepte doit utiliser l'objet activement, maintenir un contact physique avec et être capable de décrire ce bonus de façon qu'il corresponde à ses compétences ou à son expérience.

Attaquer ou bloquer avec son couteau commando est évident, mais un joueur pourrait aussi tenter un test de Représentation ou d'Intimidation pour impressionner quelqu'un avec, ou même un test pour tailler du bois (mais avoir sa lame préférée sur soi n'aidera pas pour les tests de Furtivité). Frapper désespérément quelqu'un avec votre guitare adorée fonctionne tout aussi bien que si vous faisiez un test de Représentation avec (mais avoir la guitare à proximité ne vous aiderait pas pour un test social).

Si une partie de votre armure ou un vêtement est harmonisé, le bonus s'appliquera uniquement aux tests de réduction des dégâts ou, à la discrétion du maître de jeu, lorsque vous utilisez votre équipement de l'une des façons pour lesquelles il a été conçu (comme obtenir un bonus lorsque vous vous faufilez en portant une tenue furtive ou pour les tests de sprint quand vous portez vos baskets préférées), mais *pas* pour tous les tests effectués en portant votre slip porte-bonheur !

Ce bonus fonctionne en réalité augmentée (avec vos gants RA préférés, voire un cyberdeck ou un commlink customisé avec amour, par exemple), mais pas en réalité virtuelle. Un adepte branché qui utilise un câblage de contrôle peut recevoir ce bonus pour un véhicule qu'il conduit physiquement s'il se trouve à bord, mais pas pour une voiture contrôlée à distance.

INFUSION

PRÉREQUIS : CONCENTRATION D'ADEPTE

Un adepte maîtrisant la métamagie Infusion est capable d'aspirer temporairement le mana à l'intérieur de son corps et de le canaliser pour améliorer ses pouvoirs, mais cela demande des efforts considérables. Lorsqu'un adepte utilise une action majeure pour se concentrer et se focaliser, il peut ajouter 0,5 PP de pouvoir temporaire aux pouvoirs d'adeptes qu'il possède déjà, pour chaque niveau de grade d'initié. Cette amélioration durera (Magie) rounds (ou pourra être arrêtée plus tôt) ; à l'issue de l'infusion, le corps de l'adepte est épuisé par la canalisation de ce pouvoir supplémentaire et il doit résister à des dommages de Drain étourdissants égaux à son indice de Magie.

PROJECTION ASTRALE

PRÉREQUIS : PERCEPTION ASTRALE

Un adepte déjà capable de percevoir le plan astral peut, avec cette métamagie, se projeter intégralement dans ce plan (voir Projection astrale, p. 162, SR6). Toutes les règles habituelles de Projection astrale s'appliquent, y compris celles du Combat astral, à deux exceptions près : premièrement, tous les pouvoirs d'un adepte peuvent être utilisés par sa projection astrale (sans permettre de dépasser les limites normales) et, deuxièmement, les adeptes

COÛT DE L'HARMONISATION AVEC LES OBJETS

EXEMPLES D'OBJETS HARMONISÉS

	COÛT EN KARMA
Objet produit à la chaîne mais rudimentaire et solide	7
Kit de crochetage ou vélo ; éléments mécaniques ou mobiles	8
Voiture, moto, monofilament ou couteau à matériaux intelligents	9
Fouet monofilament, t-bird, cyberdeck	10
L'objet est fait-main	-1
L'adepte customise/répare/fabrique lui-même l'objet	-1
L'objet est fabriqué à partir de matériaux rares et précieux	-1
L'adepte a dépensé de l'Atout pour réussir à harmoniser l'objet	-1

commencent à perdre de l'Essence bien plus rapidement que les magiciens purs s'ils restent trop longtemps dans l'astral. Ils ne peuvent rester sur ce plan que pendant Magie heures (pas Magie \times 2) et perdront 1 point d'Essence pour chaque *minute* supplémentaire passée dans l'astral, et non pour chaque heure.

TROUVER SA VOIE

Lorsqu'un adepte s'initie, il peut choisir cette Métamagie pour gagner une voie d'adepte (voir p. 74) sans dépenser de Karma. Cela peut être la première voie obtenue par un adepte, mais cette technique d'introspection peut aussi symboliser un changement d'orientation, à l'issue duquel il abandonne une voie pour en suivre une nouvelle (auquel cas, il perdra tous les avantages de son choix de base et gagnera tous les avantages du nouveau).

VIRTUOSE

PRÉREQUIS : PERFORMANCE CAPTIVANTE

Un adepte versé dans les arts maîtrisant cette métamagie concentre toute sa créativité pour donner naissance à une création ou composition unique et brillante, qui reflète à la fois son pouvoir, sa dévotion à sa voie et son talent acquis dans l'art choisi. Les œuvres d'art physiques peuvent être réalisées par un Virtuose, tout comme les représentations. Pour créer une telle œuvre, un adepte n'a pas besoin de suivre la voie de l'artiste : un guerrier ou un athlète peuvent avoir un kata ou une danse aux couteaux préférée, un artisan peut créer un miracle de technologie avancée, un adepte de la voie du magicien un ensemble de sorts d'illusion fascinants, etc. Ces chefs-d'œuvre symbolisent autant le pouvoir que le talent, envoûtant et distrayant tous ceux qui en sont spectateurs ou en font l'expérience. L'émotion perdure et colore l'espace astral autour d'eux pendant un long moment, mettant l'accent sur le prodige qui a créé un tel miracle.

Une œuvre Virtuose physique peut servir de telesma pour créer un focus (p. 154, SR6) et compte comme si la Résistance d'objet pour le fabriquer était plus basse de (grade d'initié du créateur). Cela lui sert également de lien matériel.

Une œuvre d'un Virtuose compte comme une Performance captivante pour tous ceux qui en sont spectateurs ou en font l'expérience pour la première fois (sans

coûter aucune action à l'adepte) et offre à l'adepte un bonus égal à son rang d'Initié sur le test de Performance captivante.

En plus de cet effet distrayant et fascinant, l'œuvre du Virtuose insuffle chez tous ses spectateurs/auditeurs/témoins un élan d'émotion puissant en lien avec la création (vous pouvez convenir de quelques mots pour la décrire lorsque le personnage conçoit l'œuvre). Un morceau de rock agressif pourrait inspirer des sentiments violents et impatients, une douce ballade pourrait apaiser et calmer les membres de l'auditoire, un tableau de nymphes et de satyres qui s'ébattent partagerait luxure et gourmandise, une bague représentant un minuscule dragon en onyx instillerait la terreur et le désespoir dans le cœur de tous ceux qui la craignent, etc. L'effet devrait, au minimum, affecter l'attribution d'Atout lors du test social destiné à influencer l'audience et, à la discrétion du maître de jeu, pourrait aussi appliquer un modificateur à la réserve de dés pour les tests sociaux appropriés, jusqu'à concurrence du grade d'initié du créateur.

Pour finir, si le Virtuose créateur d'un chef-d'œuvre est en présence de celui-ci ou s'il interprète l'une de ses créations, cela lui insufflera talent et passion, renforçant ainsi sa confiance en son travail. Une fois par session de jeu, si son Atout est inférieur à son attribut d'Atout lorsqu'il se trouve près de l'œuvre qu'il a créée ou s'il interprète son œuvre préférée, il gagne de l'Atout jusqu'à concurrence de son attribut. S'il se trouve déjà au niveau ou au-dessus de son attribut d'Atout, il obtient une réserve de dés libres égale à son grade d'initié. Il peut ajouter l'un de ces dés à n'importe quel test pendant (Magie) rounds, tandis qu'il profite de son chef-d'œuvre ou se produit avec.

NOUVEL ÉTAT

PARALYSÉ

Vous êtes parfaitement conscient, mais vos muscles ne répondent plus et vous ne pouvez donc effectuer aucun mouvement. Vous avez un malus de -10 à votre Score Défensif contre les attaques (minimum 0) et vous ne pouvez pas réaliser d'action autre que Perception et communication mentale, si vous en êtes capable. Vous ne pouvez pas non plus effectuer de tests de défense, mais vous pouvez résister aux dommages normalement.



INSUFFLER LA MAGIE

MESSAGE D'UN ALCHEMISTE

Je m'appelle Albert Johnson. C'est un nom banal pour quelqu'un qui aurait très bien pu être celui qui changea le monde, mais ce sera vraisemblablement un nom banal au milieu d'une rubrique nécrologique insipide dans un serveur abandonné à l'autre bout de la Matrice. J'écris ce message avec l'intention de l'envoyer à un homme que j'ai rencontré dans un bar. Il travaille peut-être pour mon employeur, ou il pourrait bien être celui qu'il prétend : un membre de JackPoint, le nexus de runners mondialement connu. Si vous lisez ceci, c'est qu'il l'était bien et que je dois le remercier chaudement.

Merci, Winterhawk.

Je suis à l'origine du processus arcanique qui permet d'augmenter le potentiel des préparations. Quand j'étais en train de l'élaborer, j'étais mû par le désir de réussir. Je suis désormais passé à autre chose et j'y repense en me demandant si je n'ai pas mis les pieds où je n'aurais pas dû, et cela pèse sur ma conscience. Je n'entrerais pas dans les détails arcaniques pour deux raisons. La première, c'est qu'ils sont remarquablement complexes et que la plupart des lecteurs ordinaires ici présents ne comprendraient pas. La seconde, c'est qu'il peut être reproduit et réutilisé assez facilement par ceux qui détiennent un talent arcanique alchimique et qui n'ont aucun code moral. Comme je vous l'ai dit, j'étais déterminé, mais maintenant que j'ai vu le fruit de mes expériences obscures, bien que je puisse m'extasier devant l'ampleur de mon portefeuille d'actions et de mon patrimoine, je sais que mon âme en paiera le prix.

Je veux désormais me montrer honnête. Mes employeurs travaillent pour Aztechnology. J'ai été formé à ce que les rues appellent la « magie du sang ». Ce processus alchimique s'inscrit bien dans ce domaine. Si vous êtes moralement opposé à cela, n'utilisez pas ces préparations et stoppez ses moyens de production, ainsi que sa distribution. Parlez-en autour de vous. Il est trop tard pour mon âme, mais je peux voir la corruption se répandre alors que la production bat son plein.

- Je n'ai jamais rencontré cet homme. L'un de mes associés est tombé là-dessus en nettoyant des données pour mon compte.
- Winterhawk
- Si Albert était un agent aztlan qui utilisait ton identifiant, il n'a pour le moment pas été relocalisé. Il est toujours sur la liste des employés d'une petite installation, à quelques kilomètres du centre d'Aguascalientes. Ce lieu est officiellement enregistré comme un entrepôt de stockage Ars Magica, mais il semblerait que ce soit un avant-poste R&D, d'après les rumeurs qui courent les Ombres.
- Glitch
- Listé et vivant sont deux choses bien différentes. Son dossier professionnel indique qu'il a été muté plusieurs fois. Son dernier transfert s'est fait dans l'installation mentionnée plus haut.
- Slamm-0 !

L'IMPORTANCE DE LA PILULE MAGIQUE

Vous savez ce que vous convoitez. Vous la voulez, cette pilule magique, cette solution tout-en-un à tous vos problèmes. Mais ce n'est pas vraiment ce que vous obtiendrez avec une pilule magique. Elle vous offrira des solutions à court terme ou une habitude que vous devrez garder à long terme. Mais pour beaucoup, c'est mieux que d'être déconnecté du cyber et du bioware, comme on en entend parler. Ils profitent de ce bonus, sans se demander s'ils deviennent plus mécaniques que métahumains. Avec ces pilules magiques (et nous utilisons souvent ce terme au sens littéral), la plupart des options d'amélioration magique sont à portée de main et ne vous coûteront pas littéralement un bras ou une jambe. Seulement au figuré.

LES OUTILS, LES RÈGLES ET LES SOUPÇONS DE POUVOIR

Ces substances pourraient potentiellement entraîner un changement radical de certaines courbes de puissance dans *Shadowrun*. Les règles ont été conçues de sorte que les joueurs se transforment en artisans et élaborent leurs propres préparations, mais vous trouverez ci-dessous une liste des préparations désormais accessibles sur le marché libre. Ces objets ne vont pas révolutionner le jeu, mais ils pourraient le perturber s'ils n'étaient pas utilisés correctement. Leur utilisation repose sur trois statistiques de jeu : Coût, Potentiel et Magie de l'alchimiste qui les a créées.

Le coût est simple à déterminer. Ces nouveaux bidules magiques sont chers. Leur prix permet d'éviter de laisser de puissants pouvoirs entre les mains d'un personnage qui ne les a pas payés de son sang, de sa sueur et de ses larmes. Ces sommes sont rarement négociables dans les rues et les quelques dealers qui mettent la main sur ces objets ont tendance à augmenter leurs tarifs plutôt que de se baser sur le prix de vente conseillé par les corporations. Dans la plupart des cas, vous dépensez de l'argent pour un bonus rapide et éphémère. Ce sont les instruments des riches ou de ceux qui veulent jouer une partie rapide.

Bien que la description fasse passer ces gadgets pour universels, ce n'est pas le cas. Aztechnology est la première corporation à avoir réussi à concevoir des préparations utilisables par des ordinaires et, bien que les autres ne vont pas tarder à suivre, rares sont ceux qui peuvent actuellement mettre la main dessus. De plus, la plupart des préparations commercialisées sont légèrement altérées afin de ne pouvoir servir qu'à l'acheteur. Cela signifie qu'il est inutile de les voler aux morts ou de tenter de les revendre. Un marchand de rues paiera dix pour cent du prix d'origine pour une préparation active. Si la préparation a été utilisée ou se trouve presque à court de Potentiel, ça ne l'intéressera pas. La plupart du temps, les vendeurs récupèrent les réactifs arcaniques et les composants intacts qu'ils pourront revendre, plutôt que d'essayer de comprendre son véritable usage.

Acheter de telles préparations nécessite que le revendeur ait pu mettre la main sur des préparations qui n'aient pas encore été personnalisées, ou qu'il ait trouvé un moyen de contourner cette protection, avec toutes les implications en termes de contreparties et disponibilité. Chaque MJ est libre de décider de ce qui est disponible à sa table, et

dans quelles conditions. Contourner la personnalisation des préparations pourrait par exemple nécessiter de laisser un échantillon d'ADN au vendeur de talismans, avec tous les risques que cela implique.

Afin de rendre les préparations plus utiles au grand public, leur Potentiel est souvent augmenté, en utilisant des techniques uniquement connues de quelques rares personnes. Ce qui veut dire qu'elles durent plus longtemps que les préparations normales, mais jamais éternellement. Ce phénomène de péremption devrait être surveillé de près. Parfois, l'une de ces préparations se périme avant même d'avoir été utilisée. Partez du principe que les objets obtenus au début d'une séance de jeu détiennent l'intégralité de leur Potentiel. En cours de partie, des objets peuvent être achetés avec leur Potentiel complet, mais les vendeurs peuvent aussi proposer de petites réductions pour des objets avec un Potentiel plus bas. La règle de base est de s'assurer que ces objets restent onéreux.

ORDINAIRES

Ces nouvelles préparations sont destinées à être utilisées aussi bien par les ordinaires que les Éveillés, mais les premiers ont le handicap de ne pas pouvoir mettre fin à une préparation active. Même s'ils le voulaient, ils ne pourraient pas annuler ses effets une fois activés. Cela signifie que le sort restera actif jusqu'à ce que son Potentiel ou que le Potentiel de la charge utilisé, soit épuisé.

Cela veut aussi dire qu'ils pourraient se retrouver dans des situations étranges, comme heurter une barrière astrale ou une rune alors qu'ils transportent un sort actif ; ils sentiront donc une pression s'exercer sur la préparation, la barrière l'empêchant de traverser. Ils peuvent passer outre cette pression, auquel cas faites un test opposé de Potentiel $\times 2$ contre Structure de la barrière $\times 2$ (comme indiqué p. 164, SR6). Le camp qui perd le test est dissipé (cas similaire à la règle sur les barrières astrales p. 164, SR6), ce qui inclut toutes les charges restantes si la préparation en avait plusieurs.

ÉVEILLÉS

Même si les personnages Éveillés comprennent mieux la magie, ils ne comprennent pas forcément aussi bien l'alchimie. Afin d'interrompre une préparation active, ils doivent la dissiper. Ils gagnent une remise d'Atout et un bonus de +1 dé à leur réserve pour la dissipation.

Si c'est un alchimiste qui a développé la préparation, il a le pouvoir de la désactiver quand il le souhaite. Cela comprend les préparations qui l'affectent, tout comme celles qui affectent autrui. Cela s'applique même à celui ou celle qui crée toutes ces préparations corporatistes que l'on trouve sur le marché, au cas où vous auriez besoin d'une accroche scénaristique intéressante.

DÉCLENCHEURS

Une nouvelle gamme de déclencheurs est proposée ci-après, accompagnée de quelques ajustements et d'indications sur les trois déclencheurs de base. Leur modificateur de Drain est inclus dans le titre et les trois déclencheurs de SR6 (p. 152) y figurent aussi, un léger remaniement ayant été apporté au déclencheur Contact. Certains des nouveaux déclencheurs ont un coût supplémentaire en réactifs, afin de représenter la variété de substances différentes requises au cours du processus de création. C'est une façon d'utiliser l'argent pour

refléter les efforts des personnages dans la collecte de matériaux étranges, comme des glandes de lucioles pour le déclencheur Lumière. Les maîtres de jeu peuvent compléter cette liste avec leurs propres idées, s'ils veulent que certains réactifs soient plus difficiles à obtenir ou qu'une aventure tourne autour de la prospection d'objets spécifiques.

Chaque déclencheur s'active en effectuant une action particulière. Les préparations qui comportent plusieurs déclencheurs nécessitent plusieurs actions : tous les déclencheurs doivent être activés pour initialiser l'objet. Le déclencheur le plus élevé augmente la Valeur de Drain, mais chaque déclencheur supplémentaire ajouté permet de réduire le Drain de 1, avec un maximum de 3 déclencheurs possibles. Le Drain ajouté par les déclencheurs doit au moins être égal à +1 (les déclencheurs supplémentaires ne peuvent pas le réduire plus que cela).

AURA SPÉCIFIQUE

(+1 DRAIN)

Spécial : test d'Observation astrale (3), 2 drachmes de réactifs

Ce déclencheur est lié à une cible spécifique. Lorsque cette cible entre en contact (astral ou matériel) avec la préparation, cette dernière s'active. Le créateur (ou l'esprit sous ses ordres) doit réaliser un test d'Observation astrale pour recréer les détails exacts de l'aura. S'il n'atteint pas le seuil fixé, il fera potentiellement une erreur lors de la fabrication, ce qui veut dire que la préparation pourrait se déclencher plus tôt ou ne pas fonctionner lorsque la cible sera à proximité.

S'il n'obtient aucun succès au test d'Observation astrale, le créateur sait qu'il n'aura pas assez d'informations sur l'aura pour concevoir un bon déclencheur. Avec 1 succès, il est sûr de lui et crée le mélange, mais a 1 chance sur 3 de le déclencher accidentellement. Lancez 1D6 lorsque l'objet est en présence d'une aura similaire ; si vous obtenez 1 ou 2, le sort se déclenche. Cette aura similaire peut appartenir à une large catégorie : un autre métahumain, un esprit de l'air, un dragon, etc. Cela ne devient problématique que si l'objet est transporté dans un endroit où se trouvent beaucoup d'auras similaires et où il sera exposé à un grand nombre d'auras.

Avec 2 succès, les chances sont de 1 sur 6. Lancez 1D6 lorsque l'objet est en présence d'une aura similaire ; si vous obtenez 1, le sort se déclenche.

Ce déclencheur peut être utilisé pour les sorts de Santé.

COMMANDE

(+2 DRAIN)

L'individu qui a fait la préparation peut la déclencher par un simple effort de volonté. Pour cela, il doit se trouver sur le plan physique et avoir une ligne de vue sur la préparation. Déclencher cette dernière nécessite une action mineure. Dans le livre de règles, le déclencheur Commande était le seul à pouvoir être utilisé pour les sorts de Santé, mais ce livre en propose d'autres pour s'y substituer.

CONTACT

(+1 DRAIN)

Sans doute le plus simple des déclencheurs : la préparation s'active dès qu'un matériau vivant la touche. Avec ces règles avancées, le matériau vivant peut être sélectionné au cours du processus de création, en se limitant à une

classification biologique spécifique (animaux, plantes, champignons, protistes, bactéries, vie métaplanaire). Cela annule l'excuse du sort qui « s'est déclenché à cause des créatures microscopiques vivant à l'intérieur des particules de poussière dans l'air ». Cela peut également ajouter un rebondissement imprévu à une attaque en deux temps si la cible est « recouverte » d'une catégorie de créatures différente de celle sélectionnée comme déclencheur.

DÉLAI

(+2 DRAIN)

Quand on utilise ce déclencheur, le personnage choisit un délai et quand la préparation est terminée, le compte à rebours se déclenche aussitôt. Une fois le délai écoulé, le sort se déclenche. Ce délai ne peut être supérieur, en heures, au Potentiel de la préparation. Si, pour une raison ou une autre, le Potentiel est réduit à une valeur inférieure au délai, le sort se dissipe une fois le Potentiel épuisé.

LIEU

(+1 DRAIN)

Spécial : un élément du lieu, test d'Observation astrale (2)

Ce déclencheur est lié à un lieu précis. Le lieu peut être aussi large qu'un bâtiment ou aussi restreint qu'un bureau spécifique à l'intérieur dudit bâtiment, jusqu'à un rayon de 0,5 m autour d'un emplacement précis. Une fois choisi, il ne peut pas être modifié. L'alchimiste ou l'esprit qu'il a conjuré doit se rendre sur les lieux et réussir un test d'Astral + Intuition (2) pour observer l'endroit. S'il n'obtient pas assez de succès à ce test, il ne se fixe pas sur l'emplacement choisi. Si vous aviez sélectionné un endroit précis, il couvre la zone à proximité. Dans le cas d'une zone précise, le déclencheur pourra s'appliquer sur une petite partie de celle-ci ou sur une zone proche de celle qui était ciblée. Si vous visiez une zone plus large, alors il agit sur une section plus restreinte (comme un bureau dans un immeuble, un bosquet dans un parc ou un magasin particulier dans un bâtiment).

LUMIÈRE

(+1 DRAIN)

Spécial : 2 drachmes de réactifs, environnement sombre

Le déclencheur Lumière libère sa magie lorsque l'objet est exposé à un éclairage de plus de 80 lumens (l'équivalent d'une petite lampe torche). Pendant le processus de création, le seul éclairage possible est à la chandelle. La préparation est ensuite conservée dans l'obscurité pour protéger le déclencheur. Ce déclencheur peut être utilisé pour les sorts de Santé.

MATÉRIAU

(+2 DRAIN)

Spécial : 3 drachmes de réactifs

Durant la préparation, ce déclencheur prévoit l'activation du sort grâce à une seconde substance. N'importe laquelle peut être utilisée, mais les maîtres de jeu ont le dernier mot sur la spécificité nécessaire pour en faire un déclencheur. Parmi les exemples possibles, vous trouverez les pilules qui s'activent au contact de la salive ou de l'acide gastrique, et les pommades qui activent leur magie avec un soupçon de cannelle. Ce déclencheur peut être utilisé pour les sorts de Santé.

OBSCURITÉ

(+1 DRAIN)

Spécial : 2 drachmes de réactifs, environnement lumineux

Ce déclencheur s'active lorsque la lumière éclairant la préparation devient inférieure à 40 lumens (l'équivalent d'une bougie). Le processus de création doit avoir lieu dans une pièce bien éclairée et la préparation ne peut pas être stockée dans un endroit dénué de lumière. Ce déclencheur peut être utilisé pour les sorts de Santé.

SOMATIQUE

(+2 DRAIN)

Spécial : 5 drachmes de réactifs

La magie a toujours été associée aux mouvements de mains ou aux grands gestes pour canaliser le *mojo*. Un mouvement particulier doit être réalisé pour que le sort fonctionne. Ce code est inscrit dans la préparation. Le personnage doit l'étudier pendant au moins 1 minute et s'y entraîner (avec l'alchimiste, une tridéo explicative ou une brochure) afin de reproduire exactement le bon mouvement. Une fois appris, il devra utiliser une action mineure pour le reproduire. Ce déclencheur peut être utilisé pour les sorts de Santé.

VERBAL

(+3 DRAIN)

Spécial : 2 drachmes de réactifs

Un déclencheur verbal est un mot qui peut être confié à quelqu'un pour activer le sort. L'alchimiste peut aussi l'utiliser pour piéger intelligemment un acheteur en lui procurant le mauvais déclencheur, mais en offrant le bon à son ennemi. Si le mot est prononcé à voix haute, à moins de trois mètres de la préparation (même dans un bar bruyant), le sort s'active. C'est aussi valable lorsque le mot est révélé à l'acheteur, ce qui signifie qu'il est presque toujours remis sous forme de message ou écrit sur un morceau de papier par les gens prudents. Un sort de Silence rend la préparation inerte, tant que celui-ci est actif.

C'est l'un des déclencheurs les plus répandus pour les objets destinés à être transmis à des coéquipiers ou des clients, mais aussi celui qui affecte le plus l'alchimiste. Le Drain est plus élevé et l'objet porte toujours sa signature astrale.

VERBAL DIFFÉRÉ

(VARIABLE)

Spécial : 4 drachmes de réactifs

Ce déclencheur est fréquent pour les sorts de combat avec effet de zone, puisqu'il crée concrètement une grenade arcanique. Les règles standards du déclencheur verbal s'appliquent, mais un délai est ajouté au modèle de préparation original. La formule de base prévoit un délai de 1 round de combat (+4 de Valeur de Drain). Un délai légèrement plus long, de 2 rounds de combat, est moins douloureux pour l'alchimiste (+3 de Valeur de Drain). Tout délai supérieur à celui-ci inflige le même Drain que le déclencheur Délai (+2 de Valeur de Drain). Les règles standards du Potentiel s'appliquent néanmoins : si le compte à rebours du déclencheur dépasse le Potentiel, la tentative échoue.

PÉRENNITÉ DU POTENTIEL

La création de la pilule magique a été l'objectif des mégacorporations pendant des décennies. L'obtention d'une pilule, d'un appareil ou d'un objet permettant de maintenir un sort sans la présence d'un magicien, et ce de façon répétée, a coûté des milliards de nuyens corporatistes et été la cible de milliers de runs. Finalement, c'est Aztechnology qui a découvert comment y parvenir. Les détails n'ont pas été rendus publics et cette technique a fait d'elle la cible numéro un de plus d'un espion corporatiste.

Ces avancées ont permis deux choses : disposer de multiples Charges et un Potentiel augmenté. Certaines préparations conçues par les corpos peuvent recevoir plusieurs charges, comme indiqué dans les descriptions. Dans ce cas, elles ont toutes le même Potentiel, et celui-ci ne commence à s'étioler qu'une fois la charge précédente utilisée (immédiatement pour la première charge). Le Potentiel augmenté offre un effet plus durable : sa durée d'effet est plus longue et sa durée de conservation plus qu'acceptable. Le Potentiel augmenté, inclus dans le coût des préparations listées ici, permet à la préparation de durer 1 semaine avant de diminuer de 1 point chaque semaine suivant celle de sa création. En quadruplant le coût total de la préparation (après prise en compte d'éventuelles augmentations de Potentiel ou de Magie de l'alchimiste), le temps de base devient 1 mois au lieu de 1 semaine.

Actuellement, ces techniques ne sont pas accessibles aux personnages joueurs, mais peuvent être utilisées dans des scénarios au sein d'une campagne. Les explications à de nombreuses préparations sont fournies dans ce chapitre.

NOUVELLES PRÉPARATIONS

Ces préparations sont des exemples de ce que certains alchimistes peuvent fabriquer, ainsi qu'une liste des modèles de préparations que les mégacorporations vendent au grand public et au secteur privé, comprenant plusieurs charges et augmentations de Potentiel.

La **Formule** et la **Valeur de Drain** sont destinées aux personnages alchimistes. Si les déclencheurs ou modificateurs de la préparation sont altérés, la Valeur de Drain doit aussi l'être. La préparation produit l'effet du sort indiqué et fonctionne avec le déclencheur précisé.

Le **Coût** vaut pour une seule charge d'un produit créé par les corporations. Les mégas peuvent ajouter de nombreuses charges à leurs préparations, en respectant le tarif par charge, mais elles auront le même Potentiel de lancer et de péremption.

Pour simplifier le test de lancer, toutes les préparations corporatistes sont développées par un alchimiste avec une Magie de 4. Vous pouvez augmenter cet indice de 4 niveaux, mais cela hausse le prix par charge à hauteur de 50 ¥ par point d'indice ajouté.

Le Potentiel de toutes les créations corporatistes est de 4. Vous pouvez l'augmenter au prix de 100 ¥ par point.

Sauf indication contraire, les préparations suivent les mêmes règles que leurs sorts. Les préparations lancées utilisent les mêmes Scores Offensifs que les grenades : (Force + Réaction) à portée proche, réduit de 1 à portée courte et de 6 à portée moyenne.

La Disponibilité des préparations est par défaut de 6(L), mais chaque MJ est libre de l'adapter en fonction du sort, des indices de Potentiel et de Magie de l'alchimiste, ou de tout autre facteur. Les quantités disponibles dans les rues étant encore très limitées, il est tout à fait possible que le revendeur ne dispose pas de toutes les combinaisons.

ANTI-COLLATIONS STUFFER SHACK

Formule : Jeûne, Matériau (salive)

Valeur de Drain : 6

Coût : 450 ¥

Ces petites pilules fort utiles comblent vos fringales en vous laissant repus et satisfait, sans que vous ayez besoin de passer par le Stuffer Shack d'à côté. Conçues à l'origine pour les forces d'élite corporatistes qui devaient voyager léger pendant les opérations, le marché civil se les est réappropriées pour aider tous ces gens qui ont du mal à résister aux fringales nocturnes entretenant ces fichus kilos en trop.

AURA OBSCURA

Formule : Fausse impression, Matériau (salive)

Valeur de Drain : 5

Coût : 300 ¥

Cette fiole minuscule contient un puissant breuvage au goût agréable et fruité. Prenez-en une gorgée et choisissez un sujet sur lequel vous amuser. Imaginez ce à quoi ressemblera sa nouvelle aura, mettez-vous à l'écart et vous verrez celles et ceux capables de voir les auras s'émerveiller ou au contraire ignorer celle que vous avez créée.

Généralement, un certain niveau d'expérience avec les auras est nécessaire pour concevoir une aura vraisemblable. Cela ne vous empêche pas d'utiliser cette préparation pour fabriquer une aura si ridicule qu'elle sera immédiatement démasquée ou dissipée, bien sûr, mais avec un peu d'expérience, le résultat sera meilleur et plus subtil.

BAGUE REMODELANTE

Formule : Défonçage [mur], Verbal, Somatique

Valeur de Drain : 4

Coût : 400 ¥/charge

Souvent, tout ce qui nous sépare de la défaite ou de la victoire est un mur mal placé. Cette préparation sous forme de bague est une bonne solution à ce problème. Posez une main (en portant la bague ou en l'ayant sur vous) contre le mur, prononcez la phrase d'activation « Perce un trou » et pouf ! Obstacle surmonté.

BAGUETTE MAGIQUE ! ; BAGUETTE MAGIQUE TONITRUANTE !

Formule : Coup de tonnerre, Extension de zone (extrême), Verbal

Valeur de Drain : 9 ; 10 (tonitruante)

Coût : 500 ¥/charge ; 600 ¥/charge (tonitruante)

Ce modèle de « baguette » ressemble à un canon de fusil hexagonal de vingt centimètres de long, à l'extrémité duquel se trouve un petit viseur. Une fois encore, la baguette n'a pas besoin d'être agitée, mais certains esprits créatifs utilisent le tube vide pour viser leur cible. La Baguette magique tonitruante ! a été améliorée en ajoutant l'effet Extension de zone, tandis que la Baguette magique ! standard a été conçue pour une cible unique et un minimum de dommages collatéraux. En l'honneur du film historique auquel elle fait référence, la phrase d'activation par défaut est « Ceci est une baguette magique ! ».

Si l'utilisateur dépense une action mineure pour viser à travers le canon, il gagne un point d'Atout situationnel.

BAIN D'ACIDE

Formule : Vague toxique, Verbal

Valeur de Drain : 8

Coût : 600 ¥

Conçue pour les expériences scientifiques, cette préparation a été détournée par des individus qui y ont eu accès sur le marché noir. Elle crée une grande zone d'effet acide (à l'origine, c'était dans le but de limiter les déversements de produits chimiques), et provoque une réaction acide intense et contrôlée sur diverses surfaces.

Comme la plupart des préparations, elle est simple d'utilisation. Touchez ou tenez la fiole d'acide incurvée, sélectionnez l'emplacement de l'effet acide, dites « que les ions hydrogène nettoient cet endroit » et la préparation agira sur une zone circulaire d'un rayon de deux mètres. Comme avec la plus petite version, soyez prudent en l'utilisant, même si l'effet est éphémère.

BÂTON DE FEU

Formule : Trait de feu, Verbal

Valeur de Drain : 8

Coût : 550 ¥/charge

Comme la plupart des préparations modernes, celle-ci ressemble à une baguette, mais ne requiert pas que l'utilisateur l'agite façon jeune mage prodige. Dans ce cas de figure, la « baguette » est un morceau de plastique de 20 centimètres incrusté de flammes. Pour utiliser le bâton de feu, vous devrez reproduire la séquence standard : touchez le bâton, fixez la cible et prononcez l'ordre « burn, baby, burn ».

BÂTON UV NETTOYANT

Formule : Stérilisation, Matériau (chlore), Somatique

Valeur de Drain : 5

Coût : 450 ¥

Il ressemble peut-être à un bâton lumineux classique, mais notre processus breveté de fusion arcanique et ordinaire le rend bien plus performant. Pour utiliser le Bâton UV, tordez-le comme n'importe quel bâton lumineux et profitez de l'éclat purifiant de la lumière bleue. Le sort s'active lorsque la préparation contenue à l'intérieur entre en contact avec le chlore présent dans le tube.

Avertissement : la lumière bleue étincelante ne produit pas de magie, elle permet juste de créer une atmosphère sympa ou une source de lumière pendant une heure après son activation.



BILLE MAGIFLASH ; BILLE MAGIFLASH AMÉLIORÉE

Formule : Dissipation ou Impulsion ectomagique, Contact

Valeur de Drain : Dissipation (7) ; Impulsion ectomagique (8)

Coût : 400 ¥ (BMF) ; 450 ¥ (BMF+)

Cette bille peut contenir l'un de ces deux sorts, dont les effets sont similaires. La bille est lancée ou remise à une cible dotée d'au moins un focus magique actif. La version Dissipation affecte le focus le plus proche de la bille. S'il est compliqué de le déterminer, elle affectera un focus actif choisi aléatoirement ou par le maître de jeu. Si vous utilisez la version Impulsion ectomagique, elle affectera tous les focus de la cible, ainsi que ceux de toutes les cibles à portée du sort, y compris vos alliés s'ils sont trop proches.

BOISSON ÉNERGÉTIQUE

Formule : Augmentation de réflexes, Matériau (salive)

Valeur de Drain : 7

Coût : 550 ¥

Ouvrez un flacon de Boisson énergétique, prenez-en une gorgée et soyez prêt à bouger (et vite !). Ce sort s'active chimiquement au contact de la salive. Ensuite, il est temps d'agir. D'agir vite.

BONNE NUIT LES PETITS !

Formule : Sphère étourdissante, Verbal différé (1 round de combat), Somatique

Valeur de Drain : 7

Coût : 550 ¥

Cette préparation ressemble à une bonne vieille balle de baseball. Prononcez la phrase d'activation (par défaut : « le marchand de sable va passer ») et lancez-la dans une zone (balle rapide ou sous-marine, c'est vous qui voyez). Votre tir aura des chances de faire faire un bon roupillon à l'équipe ennemie ou du moins l'épuisera suffisamment pour l'empêcher d'être tout feu tout flamme lorsque vous débarquerez, armes au poing. Ce lancer nécessite un test d'Athlétisme + Agilité (1). Si le test échoue, la balle atterrit ailleurs qu'à l'endroit que vous visiez (vous pouvez utiliser le tableau de déviation p. 119, SR6) et ne parvient pas à s'activer. La balle n'épuise pas sa charge si vous échouez à l'activer, mais elle doit obligatoirement être utilisée sur la même destination avec un test réussi.

BOUCLIER INSTANTANÉ

Formule : Armure, Verbal

Valeur de Drain : 7

Coût : 500 ¥/charge

Vous avez besoin d'un peu de protection, mais vous ne souhaitez vraiment pas vous encombrer d'une veste pare-balles ? Ce petit jeton vous permettra d'être protégé en un rien de temps. Vous devez simplement être en contact avec ce minuscule bouclier de la taille d'un badge (un blason peut être ajouté et certaines juridictions autorisent les

répliques d'insignes officiels), au moment où vous prononcerez « levez les boucliers ». La valeur protectrice de la préparation peut varier, mais c'est toujours mieux que rien.

BOUCLIER MAGIQUE

Formule : Barrière mana, Verbal, Somatique

Valeur de Drain : 7

Coût : 550 ¥/charge

Si le mojo commence à fuser dans tous les sens, vous aurez besoin d'avoir ce bibelot bien pratique à portée de main. La préparation ressemble à un mur en verre miniature. Pour activer le sort, vous devez tracer un motif à neuf traits, en disant « Protection arcanique ».

CAUCHEMAR EN CUISINE

Formule : Anaphylaxie, Matériau (salive), Verbal

Valeur de Drain : 7

Coût : 600 ¥

Cette poudre peut être parsemée dans une assiette pour rendre la personne qui la mange allergique à tout ! C'est un petit tour surnois, du genre de ceux qui nécessitent certains aménagements de statut juridique, quand on en achète au sein de juridictions corpos (ou de nations) étrangères. C'est très simple : saupoudrez-la sur un plat, prononcez les mots magiques (« ça vous gratouille ou ça vous chatouille ? ») et une fois que la nourriture empoisonnée est ingérée, observez la préparation faire effet.

CE N'EST PAS DE LA PARANOÏA, SI C'EST RÉEL

Formule : Sens du combat, Somatique

Valeur de Drain : 5

Coût : 400 ¥/charge

Conçue sous forme d'une fine bague noire pouvant être portée sous l'équipement de combat, cette préparation est aujourd'hui majoritairement commercialisée auprès des forces de police, de sécurité et militaires. La publicité s'appuie beaucoup sur la préparation mentale d'une équipe avant un déploiement ou une descente. Afin de garder le silence, il suffit que la bague soit portée ou gardée dans une poche. Vous n'avez alors qu'à faire un geste discret pour activer la préparation (habituellement, cela consiste à la toucher en une séquence rapide avec les cinq doigts). Grâce à cette simple action, le porteur sera mieux préparé à ce qu'il devra affronter.

CLÉ D'INFORMATION

Formule : Analyse d'objet, Verbal

Valeur de Drain : 5

Coût : 350 ¥ (Rés. d'objet 5-9) ; 400 ¥ (Rés. d'objet 10-12) ; 450 ¥ (Rés. d'objet 13+)

La magie et la technologie ne font pas toujours bon ménage, mais pendant des années, cette préparation a permis d'avoir une meilleure compréhension (ne serait-ce qu'un instant) sans passer un temps fou à faire des recherches approfondies. Elle est régulièrement utilisée quand on a affaire à une bombe, en particulier du genre de celles cachées dans un boîtier inviolable. Dorénavant, n'importe qui peut détenir ce type de pouvoir et enfin

comprendre à quoi sert ce disque argenté qui, d'après votre grand-père, était « cool » à son époque.

La Clé d'information ressemble à un dongle classique comportant d'impressionnantes écritures et n'a pas besoin d'être branchée pour fonctionner. Touchez-le, puis l'objet qui vous intrigue, dites « lance l'analyse » et vous recevrez une avalanche de données. La gamme de la Clé d'information se décline en plusieurs modèles, car plus l'appareil est complexe, plus il est difficile d'en obtenir des détails. Le modèle avancé permet à ceux qui l'achètent de tout scanner, depuis la fronde jusqu'au commlink haut de gamme. La version haut de gamme a un prix, mais elle est normalement capable d'expliquer un magdrive de chez Evo et ça, qui est pourtant une sacrée supertechnologie monade.

COMMUTATEUR DE LÉVITATION

Formule : Lévitacion, Somatique, Verbal

Valeur de Drain : 8

Coût : 350 ¥/charge

N'avez-vous jamais rêvé de pouvoir voler ? Ou bien d'éviter de prendre cet ascenseur plein à craquer ? Procurez-vous l'un de ces interrupteurs et vous pourrez atteindre le balcon de votre propre appartement ou descendre de plusieurs étages. Comme son nom l'indique, il ressemble à un interrupteur à levier. Actionnez-le et dites « vers l'infini et au-delà » pour activer le sort. Assurez-vous d'avoir assez de pouvoir pour atterrir : vous serez bien embêté si vous vous trouvez à vingt mètres au-dessus du sol au moment où le sort prend fin.

DÉCORATION INSTANTANÉE

Formule : Décor fantôme, Verbal

Valeur de Drain : 8+

Coût : 550 ¥ (studio) ; 650 ¥ (2 pièces) ; 750 ¥ (4 pièces)

Combien de fois avez-vous rêvé que votre maison soit décorée exactement à votre goût et quand vous le voulez ? Que ce soit avant d'organiser une fête, d'inviter un bon ami chez vous ou pour prendre des vacances dans votre appartement en changeant son look, c'est la préparation que vous devez utiliser. Votre espace de vie peut désormais prendre l'apparence de tout ce qui vous passe par la tête. Vous devez simplement vous procurer la bonne préparation pour l'espace que vous souhaitez modifier, car chacun de ces livrets correspond à un certain volume.

Le changement est très simple à réaliser. Sélectionnez la zone que vous souhaitez modifier, touchez le livret que vous voulez utiliser, dites « rénovation » et profitez de la nouvelle décoration de votre appartement. Le maître-mot ici est bien « décoration » : rien de ce qui a été créé par le sort n'est fonctionnel, alors assurez-vous de ne modifier que les objets ornementaux.

DESTRUCTEUR DE SOUCHE

Formule : Décomposition, Verbal, Somatique

Valeur de Drain : 7

Coût : 550 ¥

Retirer la souche d'un arbre coupé demande pas mal d'efforts. Cette poudre efficace transformera cette souche récalcitrante (ou toute autre matière organique) en fines particules ou flaque visqueuse. Comme pour

la plupart des préparations en poudre, saupoudrez-la simplement sur une cible, marmonnez les mots magiques (en l'occurrence « moins dangereux que la dynamite ») et attendez que la magie fasse disparaître votre problème.

DÉTECTEUR DE MENSONGES

Formule : Analyse de la véracité, Contact, Verbal

Valeur de Drain : 5

Coût : 450 ¥/charge

L'usage de cet appareil n'est pas recevable devant les tribunaux, mais certains cadres fortunés veulent aider leur nourrice ou leur fille au pair en leur offrant cette petite breloque, ce qui leur donnera l'ascendant sur leurs ados (et préados) rebelles. Pour activer ce polygraphe arcanique, il faut que la cible soit au contact avec le cristal aux multiples facettes, tandis que vous en tenez la chaîne en argent. Le cristal se mettra à briller à la proximité d'une aura, montrant que la connexion est établie. Pour activer le sort, dites « sois honnête avec moi ». Le cristal luira et changera de couleur à chaque question posée, mais la façon de détecter un mensonge repose sur la température de la chaîne en argent. Elle deviendra chaude l'espace d'un instant, chaque fois qu'elle détectera un mensonge.

DÉTECTIVE PRIVÉ EN PLANQUE

Formule : Passager, Verbal

Valeur de Drain : 8

Coût : 550 ¥

Partout dans le monde, les juridictions ont proscrit l'utilisation de cette préparation en forme d'œil de cristal, pour de bonnes raisons. Le sort qu'elle renferme consiste essentiellement à porter atteinte à la vie privée. Touchez l'œil puis votre sujet, dites « Si seulement je pouvais me mettre à ta place » et vous créez une connexion psychique qui vous permettra de profiter de ses cinq sens. Vous ne pourrez pas les contrôler, mais vous ressentirez chacun d'entre eux. Le service commercial les vend principalement aux détectives privés qui les utilisent pour attraper les escrocs, les époux infidèles et toutes sortes d'individus corrompus. Ils ne peuvent néanmoins utiliser ces informations que pour les faire chanter, puisqu'elles ne sont recevables devant aucun tribunal, mais après quelques escapades sensorielles, ils trouvent souvent les preuves concrètes dont ils ont besoin.

DISSOLUTION À LA DEMANDE

Formule : Flot acide, Verbal

Valeur de Drain : 8

Coût : 600 ¥

Cette préparation est une petite fiole d'acide, qui fonctionne comme un focus pour lancer un sort dangereux. La prudence et la minutie sont recommandées, afin de réduire les risques de dommages et de blessures lors de l'utilisation de ce sort. Pour produire un effet acide sur une cible, touchez la fiole, sélectionnez l'emplacement désiré et dites : « sois dissous ». L'acide sera créé à cet endroit. Il y a un avantage à l'acide arcanique : il disparaît peu de temps après (selon les règles du sort) et ne laisse aucun résidu chimique derrière lui.

L'acide recouvre une zone de 0,5 m carré.

DISTRACTION DISCO

Formule : Brouillage, Verbal

Valeur de Drain : 8

Coût : 550 ¥/charge

Avec cette petite boule à facettes, choisissez un emplacement, prononcez la phrase magique « disco never dies » et remplissez la zone de toutes sortes d'effets déroutants et agaçants, liés à la période disco du siècle dernier. C'est un effet de niche, mais dans le domaine de la magie, cela ne fait pas de différence. Rien de tel qu'un bon vieux « Stayin' Alive » pour distraire tout le monde quand vous avez besoin de sauver votre peau.

DOIGT DE LA MORT

Formule : Toucher mortel, Verbal différé (4 rounds de combat)

Valeur de Drain : 5

Coût : 450 ¥

Faire un doigt d'honneur à quelqu'un n'a jamais été aussi mortel. Ce doigt en caoutchouc à l'apparence ordinaire peut être remis à une cible ou glissé dans sa poche, tandis que vous prononcez l'ordre « va te faire foutre ». Le sort que contient le doigt s'active 12 secondes (4 rounds de combat) après le transfert, en utilisant le déclencheur Verbal différé. Cela permet à l'utilisateur de s'éloigner un peu, de se donner en spectacle et surtout, d'empêcher le sort de l'atteindre. Si les deux parties sont encore en contact (jusqu'à dix centimètres de distance) avec le doigt, le sort n'en affecte qu'une, mais la cible est choisie au hasard sur le résultat pair ou impair d'1D6.

DORMEUR DE LOUISVILLE

Formule : Éclair étourdissant, Verbal

Valeur de Drain : 6

Coût : 300 ¥/charge

Le dormeur de Louisville est une batte miniature, comme les souvenirs vendus dans un stade. L'objet fonctionne comme une baguette, mais n'as pas besoin d'être pointé, agité ou quelque autre bêtise de ce genre. L'utilisateur doit uniquement toucher la batte, observer la cible, murmurer les mots magiques (par défaut : « Mudville est sans joie », comme dans le célèbre poème Casey au bâton) et la magie à l'intérieur de la batte fera le reste.

ÉCOUTEURS À LONGUE PORTÉE

Formule : Clairaudience, Somatique, Verbal

Valeur de Drain : 5

Coût : 450 ¥/charge

Ces petits écouteurs sont connectés à ce qui ressemble à un câble, mais qui est en fait un fil d'orichalque très fin (il fait partie de la formule). Pour les faire fonctionner, mettez-les dans vos oreilles et dites « j'entends l'air ». Une fois activés, vous pouvez sélectionner un lieu à écouter avec vos bonnes vieilles oreilles, comme si vous vous y trouviez. Avec un peu de concentration, vous pouvez changer d'emplacement, pour déterminer précisément l'endroit que vous voulez écouter, en particulier si vos cibles se déplacent. Bien que la plupart des gens ne soient pas aussi habiles avec l'ouïe qu'avec la vue, c'est bien utile aux détectives privés qui veulent écouter aux portes ; mais bien moins pour repérer des ennemis qui vous tendent une embuscade.

ESPIANIMAL

Formule : Sens animal, Matériau (salive)

Valeur de Drain : 6

Coût : 450 ¥

Avalez cette petite pilule, faites une papouille à votre animal de compagnie et vous découvrirez pourquoi il n'a de cesse de sortir en douce du complexe. Cette pilule fonctionne avec tout type d'animaux et de créatures (et vous n'êtes pas forcément obligés de les caresser, il vous faut simplement vous rapprocher de leur aura). Elle vous permet de sélectionner un sens que vous leur emprunterez. La plupart des gens choisissent la vue, mais on a découvert que la pilule Espianimal était populaire auprès d'une niche de personnes ayant des penchants exotiques, puisqu'il permet aux utilisateurs de tester des choses étranges via les sens d'un animal.

Touchez l'animal en question (soyez prudent si vous choisissez un animal sauvage ou dangereux), avalez la pilule et pensez au sens que vous voulez adopter. Si l'animal est particulièrement entêté, cela pourrait ne pas marcher, mais c'est rarement le cas.

ET UN DE MOINS

Formule : Tuerie ou Fléau, Verbal

Valeur de Drain : 6 (Tuerie) ; 6 (Fléau)

Coût : 450 ¥/charge

Ici, on parle de lancement de sort sur mesure. Ce modèle particulier fait l'objet de restrictions et se heurte à des obstacles légaux dans de nombreuses juridictions, en raison de sa potentielle létalité. Il est simple à activer : choisissez une cible, prononcez les mots magiques (personnalisés pour chaque modèle), les effets sont instantanés.

FAITES PAS ATTENTION

Formule : Indifférence, Verbal

Valeur de Drain : 8

Coût : 150 ¥/charge

Pour ceux qui veulent qu'on les laisse en paix, cette petite boule en verre dépoli est la solution contre les indiscretions. Choisissez une zone, touchez la boule en verre, sélectionnez une personne qui ne sera pas affectée (y compris vous) et dites « Circulez, y a rien à voir ». Le sort crée une petite bulle d'indifférence, au sein de laquelle personne ne se préoccupera de ce qu'il se passe.

FENÊTRE INSTANTANÉE

Formule : Miroir, Somatique, Verbal

Valeur de Drain : varie selon la substance

Coût : 300 ¥ (Rés. d'objet 1-3) ; 350 ¥ (Rés. d'objet 4-6) ; 400 ¥ (Rés. d'objet 7-9) ; 450 ¥ (Rés. d'objet 10-12)

Ce sort s'adresse aux parents qui veulent surveiller les faits et gestes de leurs enfants. Dépliez le cadre sur une surface, dites « transparence totale » et BAM ! Le sort s'active et vous pouvez voir au-delà de celle-ci (mais s'il faisait sombre de l'autre côté avant que vous ne lanciez le sort, ce sera toujours le cas après).

Cette préparation existe dans toute une gamme de niveaux de puissance, car les surfaces sur lesquelles les fenêtres peuvent s'ouvrir présentent différents niveaux de difficulté pour y être créées. Certains utilisateurs préfèrent avoir à disposition une variété de ces préparations, afin d'être paré à toute éventualité.

FROID COMME LA GLACE

Formule : Veines gelées, Verbal, Somatique

Valeur de Drain : 6

Coût : 500 ¥

Vous cherchez à frimer lors d'une fête pleine de trolls et de nains ? C'est votre ticket gagnant. Déchirez-le, prononcez les mots magiques et soudainement, de la glace courra dans vos veines. Pas au sens littéral évidemment, puisque cela vous tuerait, mais rien qu'en murmurant une phrase, votre corps deviendra bien plus froid que les gens autour de vous.

À l'origine, cette préparation était vendue aux militaires qui voulaient échapper aux détecteurs de chaleur ennemis, mais elle est maintenant proposée au grand public, pour mettre l'ambiance dans les soirées.

GANT DE SOUFFLET À DISTANCE

Formule : Frappe à distance ou Déflagration, Verbal, Somatique

Valeur de Drain : 5 (Frappe à distance) ; 6 (Déflagration)

Coût : 400 ¥/charge (Frappe à distance) ; 450 ¥/charge (Déflagration)

Que ce soit sur une personne ou plusieurs, c'est l'ultime outil pour flanquer une claque et semer la pagaille à distance, ou assommer un agent de sécurité récalcitrant qui ne veut pas regarder ailleurs. Le gant peut être porté ou roulé en boule dans votre poche (porté reste préférable, puisqu'il a été conçu à cet effet) ; vous n'avez qu'à reproduire notre manœuvre d'activation brevetée « Toiser, pérorer, et talocher » pour pouvoir frapper quelque chose ou quelqu'un à grande distance.

INSTRUMENT DE TORTURE

Formule : Agonie, Verbal, Somatique

Valeur de Drain : 5

Coût : 450 ¥/charge

Il était vendu comme arme d'autodéfense à l'origine, mais beaucoup de farceurs se sont rendu compte que la douleur ne causait aucun dommage permanent, ce qui en fait la blague parfaite. Ce bâton ressemble à une tige cylindrique de dix centimètres. Il doit être pointé sur la cible en disant « Il faut souffrir pour réussir ». Il y a toujours des avertissements et des recommandations quant à l'usage de cette préparation, car les cibles pourraient souffrir de problèmes cardiaques ou perdre des objets précieux sous l'effet du sort.

JARDIN INSTANTANÉ

Formule : Rosier, Verbal

Valeur de Drain : 8

Coût : 550 ¥/charge

La préparation Super-engrais serait un peu lente et peu efficace sur un jardin entier, alors que cette alternative améliorée agit sur une plus grande zone. L'effet de croissance est remarquablement similaire, mais il affecte une plus grande surface.

Les méthodes sont les mêmes, à cela près que vous devez sélectionner une zone de végétation au lieu d'une seule plante. Une fois la zone choisie, touchez la petite brochure et dites « jardin foisonnant ». En réponse, toute la végétation de la zone sélectionnée poussera instantanément.

et rapidement. Cette préparation demande un certain niveau de pratique : si vous l'utilisez sur des plantes qui produisent des fruits ou des fleurs, il faudra prendre garde à ce qu'ils ne deviennent pas trop mûrs ou ne fanent pas.

Certains recommandent d'utiliser cette préparation en semant des graines, si vous souhaitez obtenir un certain type de plantes dans une zone précise.

JUMEAUX !

Formule : Double physique, Verbal

Valeur de Drain : 6

Coût : 450 ¥/charge

Vous avez besoin d'une distraction ? D'un ami ? Vous vous demandez à quoi vous ressemblez vraiment dans cette robe ? N'attendez pas plus longtemps. Vous pouvez faire tout ça avec cette petite préparation bien pratique. Touchez cette adorable petite main faisant le « signe de paix », ainsi qu'un coéquipier consentant ou vous-même, dites « Ce n'est pas une tumeur ! » (le fort accent n'est pas indispensable)* et, tout à coup, quelqu'un deviendra deux fois plus drôle qu'avant. En libérant la préparation, vous pourrez contrôler légèrement l'image miroir ou la laisser se déplacer librement comme le fait la personne sur laquelle vous l'avez utilisée.

LA FENÊTRE MAGIQUE

Formule : Fenêtre astrale, Somatique

Valeur de Drain : 5

Coût : 400 ¥/charge

Ce monocle à l'ancienne crée une petite fenêtre astrale. Pour activer le sort, faites tourner le monocle à l'aide de sa chaînette : le cercle qu'il va décrire deviendra une sphère de 0,5 m d'espace astral à travers laquelle les ordinaires peuvent observer. Vous pouvez la déplacer pour voir différents endroits sans avoir à réactiver le sort. C'est purement visuel : rien ne peut passer d'un plan à l'autre.

LA SPÉCIALITÉ DE DUVAL

Formule : Napalm, Verbal différé (1 round de combat),

Extension de zone (2), Somatique

Valeur de Drain : 11

Coût : 750 ¥

Certaines répliques perdurent dans la culture populaire, même après que le phénomène à l'origine de leur renommée ait été réadapté une douzaine de fois. Cette préparation a été nommée en l'honneur de Robert Duvall, qui a prononcé la célèbre phrase « J'aime l'odeur du napalm au petit matin ! ». La phrase d'activation, « ça fleurit la victoire », est une ode à la citation qui suit et à la force destructrice de ce sort. La préparation ressemble à un cylindre étroit dont les deux extrémités sont pointues, avec un emblème composé d'un bouclier et d'un cheval gravé dessus. Le lanceur doit faire un test d'Athlétisme + Agilité (1) ou le cylindre dévie de sa trajectoire (n'hésitez pas à utiliser le tableau de déviation, p. 119, SR6) et ne s'embrase pas. La préparation ne disparaît pas en cas d'échec et peut être récupérée, mais le sort est actif et doit être utilisé de nouveau dans la zone choisie avec un test réussi. Il ne peut être utilisé nulle part ailleurs.

LA SURPRISE DE SATAN

Formule : Explosion infernale, Verbal différé (1 round de combat), Matériau (souffre)

Valeur de Drain : 11

Coût : 750 ¥

Cette préparation ressemble à un gros écrou sur une tige filetée rouge foncé. Le déclencheur s'actionne grâce à une torsion rapide qui brise la cire scellant la fine couche de soufre, le principe actif de la préparation, suivie de la phrase « Hell's Bells ». Une fois que l'écrou a été dévissé, l'utilisateur jette l'ensemble vers l'emplacement qu'il veut enflammer. Le lanceur doit réaliser un test d'Athlétisme + Agilité (1) ou le boulon dévie de sa trajectoire (n'hésitez pas à utiliser le diagramme de Déviation, p. 119, SR6) et ne s'embrase pas. La couille gauche n'est pas perdue en cas d'échec et peut être récupérée, mais le sort est actif et doit être utilisé sur la même zone avec un test réussi. Il ne peut être utilisé nulle part ailleurs.

LE BARBECUE

Formule : Boule de feu, Verbal différé (1 round de combat), Somatique

Valeur de Drain : 9

Coût : 700 ¥

Cette balle rouge gravée, faisant environ la taille et le poids d'une balle de crosse, sème le chaos avec un grand C. Murmurez la phrase d'activation « great balls of fire » (comme la chanson !) et lancez-la vers l'emplacement désiré. Une crosse peut vous permettre de la lancer à bonne distance et bonne vitesse. Le lanceur doit réaliser un test d'Athlétisme + Agilité (1) ou la balle dévie de sa trajectoire (n'hésitez pas à utiliser le diagramme de Déviation, p. 119, SR6) et ne déclenchera pas les enfers. Le barbecue ne sera pas perdu si vous échouez à votre test. Il peut être ramassé et lancé à nouveau, mais le sort est actif et doit être utilisé dans la même zone, il ne peut être utilisé nulle part ailleurs.

LE MEILLEUR AMI DU MÉDECIN

Formule : Diagnostic, Verbal

Valeur de Drain : 7

Coût : 500 ¥/charge

Ce gant, proposé dans une variété de couleurs et de styles, est la façon la plus simple et rapide de comprendre pourquoi votre meilleur pote saigne par tous les orifices. À proximité de la cible, dites « activation du scanner » et voilà, vous savez si elle est foutue ou si un régime alimentaire sans métaux lourds (bonne chance dans ce cas-là) est à prescrire !

LENTILLES À LONGUE PORTÉE

Formule : Clairvoyance, Somatique, Verbal

Valeur de Drain : 5

Coût : 450 ¥/charge

Les jumelles c'est sympa, mais que diriez-vous de voir dans les coins ou derrière les murs ? Pour activer ces lentilles, posez-les sur vos yeux et dites « fais-moi voir au-delà du visible ». Déplacez ensuite la zone que vous voulez voir, avec un petit effort mental. Vous ne pouvez utiliser aucune de ces augmentations bien cool quand vous vous servez des lentilles, mais au moins, vous pouvez orienter votre vision au coin d'une rue ou dans un bâtiment sans avoir à y entrer.

LE RYTHME DANS LA PEAU

Formule : La comédie musicale de Loki, Somatique

Valeur de Drain : 7

Coût : 500 ¥/charge

Ce petit sifflet bien pratique évoque le fameux joueur de flûte, si ce n'est que celui-ci vous jouera un morceau entraînant plutôt qu'un air hypnotisant. Sélectionnez un petit groupe d'individus, sifflez une mélodie et soudainement, tout le monde se mettra à danser au même rythme. C'est peut-être une plaie, mais pour les événements de groupes, les flash mobs et les autres représentations publiques, c'est génial. Que ce soit pour une répétition de danse, une performance artistique ou pour traverser la rue de façon branchée, ce tour de passe-passe met tout le monde sur la même longueur d'onde.

LE TRAVAIL C'EST LA SANTÉ

Formule : Démantèlement [mur] ou Démolition [mur], Verbal

Valeur de Drain : 7 (Démantèlement) ; 9 (Démolition)

Coût : 500 ¥/charge (ATTA) ; 600 ¥/charge (ATTP)

Vous voulez remodeler un peu votre maison ou votre bureau ? Ne cherchez pas plus loin. Cette préparation bien pratique a beau ressembler à un marteau ordinaire, elle est bien plus que cela. Choisissez la section du mur que vous voulez démolir, prononcez la phrase « Remodelage instantané », vos murs ne s'en remettront pas.

LE TUYAU MAGIQUE

Formule : Jet d'eau ou Tsunami, Somatique

Valeur de Drain : 6 (Jet d'eau) ; 8 (Tsunami)

Coût : 450 ¥/charge (Jet d'eau) ; 550 ¥/charge (Tsunami)

Ce tuyau d'arrosage à l'aspect ordinaire réserve une sacrée surprise à quiconque pense qu'il lui faut une source d'eau. Vous n'avez qu'à le pointer vers une cible pour la tremper avec une « eau de mana » pure et fraîche. En vous préparant mentalement et en actionnant rapidement le déclencheur, l'endroit où la personne sur laquelle vous voulez déverser une énorme quantité d'eau finira trempée comme une soupe et se demandera d'où pouvait bien provenir tout ce liquide. Nous vous déconseillons de vous hydrater avec, puisque « l'eau mana » cesse d'exister peu après que le sort a été lancé, même si elle se trouve à l'intérieur de quelqu'un.

MANABENZOATE

Formule : Préservation, Verbal, Somatique

Valeur de Drain : 7

Coût : 550 ¥

Vous essayez de conserver un corps jusqu'à ce que Tamanous se pointe ? Vous voulez garder la fraîcheur de cette spécialité de Chicago jusqu'à ce que vous puissiez la savourer à la maison, après une petite virée dans l'ancienne ZQ ? Ce sont juste deux petits exemples de ce pour quoi cette poudre mystique peut être utilisée. Saupoudrez ce que vous voulez garder frais (ou du moins préserver), dites les mots magiques (« 100 % de conservateur ») et vous pourrez profiter d'une stase temporaire et de temps supplémentaire.

MANADYNE MODÈLES XX-10

Formule : Éclair mana (EM-10) ou Éclair de force (EF-10), Verbal, Somatique

Valeur de Drain : 6

Coût : 500 ¥/charge

C'est une arme et elle est vendue comme telle. Les punks des rues ne vont plus se limiter à défouailler avec leurs vieux Cobras TZ pourris, ils ont désormais accès à une véritable baguette magique. Cela semble ridicule, mais Manadyne a repoussé plusieurs limites magiques avec l'aide de certains partenaires stratégiques. L'identité de ces partenaires est gardée aussi secrète que les formules de cette gamme de préparations. Ces baguettes ont un nombre de « charges » limitées, et ne peuvent être utilisées que de manière spécifique.

La EM-10 projette un éclair d'énergie mana qui n'affecte que les cibles vivantes. La EF-10 équivaut à balancer un parpaing magique et crée un impact physique plutôt que psychique. Manadyne sélectionne minutieusement ceux qui auront la possibilité d'apprendre les gestes et les phrases qui activent la préparation, mais nous avons acheté un modèle d'essai qui suivait les règles standards : sélectionner une cible, réaliser une série de mouvements du poignet, de cercles et de petits coups, prononcer la phrase d'activation (la nôtre était « la colère de Jupiter », mais on nous a dit qu'elles étaient toutes différentes) et laisser parler la magie. Mon âme d'enfant.

MANADYNE MODÈLES XX-100

Formule : Sphère mana (SM-100) ou Sphère de force (SF-100), Verbal, Somatique

Valeur de Drain : 7

Coût : 600 ¥/charge

Les modèles XX-100 sont les versions avec effet de zone des XX-10. C'est, une fois encore, des objets qui nécessitent le permis adéquat dans la plupart des villes et qui sont complètement illégaux dans certaines régions du monde. Comme pour leurs homologues à cible unique, l'activation consiste en une série de gestes « arcaniques » et une phrase, mais au lieu de sélectionner une seule personne ou une cible physique, vous choisissez une zone.

Grâce à leur effet étendu, ils sont encore plus réglementés que les modèles XX-10. Ces objets ne sont pas pensés pour l'autodéfense, leur distribution se limite donc aux firmes de sécurité. Certains prétendent qu'on en retrouve dans des unités militaires spécialisées, mais ils sont bien trop chers pour devenir un vrai problème ou pour un usage répandu.

MAQUILLAGE INSTANTANÉ

Formule : Maquillage, Verbal, Somatique

Valeur de Drain : 6

Coût : 550 ¥/charge

Vous n'avez pas le temps de passer la journée au spa ou plusieurs heures sur une chaise à vous faire maquiller et coiffer ? Procurez-vous donc Maquillage instantané. Cette préparation est très utilisée par nos clients créateurs de contenus tridés et simsens, qui ont besoin de changer leur coiffure, ainsi que leur maquillage, rapidement et efficacement. Les mariés ont toujours été de grands fans de cette méthode, qui les aide à créer le look parfait pour leur journée spéciale.

Cette préparation prend l'apparence d'un petit miroir. C'est assez cliché, mais la simplicité peut être une vertu. Touchez le miroir (vous pouvez le tenir devant votre visage, mais ce n'est pas nécessaire), imaginez l'apparence que vous désirez adopter (regarder votre reflet peut vous y aider) et dites « miroir, mon beau miroir » en traçant une étoile à cinq branches dans le vide ou sur le miroir. La préparation prend immédiatement effet.

MARCHAND DE SABLE

Formule : Coup étourdissant, Verbal, Somatique
Valeur de Drain : 4
Coût : 400 ¥

Cette poudre est lancée autour d'une cible ou sur son visage en prononçant le déclencheur « fais de beaux rêves ». Le sort n'affecte que l'individu ciblé par le sort et son effet ne peut pas être réduit ou empêché par un masque à gaz ou un équipement de protection chimique. La poudre n'est là que pour le spectacle.

MATÉRIEL D'ESCALADE

Formule : Reptation du gecko, Verbal
Valeur de Drain : 7
Coût : 500 ¥/charge

Ce magnifique mousqueton n'est pas n'importe quel vieil outil d'escalade. C'est le secret de l'alpinisme sans aucun mousqueton ni aucun autre outil d'escalade classique. Il suffit de toucher la préparation et de vous exprimer pour l'activer. Dire « c'est le moment de grimper », lorsque vous entrez en contact avec une surface, active la capacité de rendre vos mains et vos pieds adhésifs (également vos genoux et vos coudes) pour grimper plus facilement. Les vêtements basiques, les gants et les chaussures n'empêchent pas cette adhésion mystique, mais une armure lourde gênerait le contact avec les zones couvertes comme les coudes ou les genoux. Vous pouvez même profiter de ce contact pour vous pendre la tête en bas, si la surface et vous-même pouvez supporter votre poids.

La préparation fait également de vous un meilleur grimpeur, bien qu'elle ne vous confère pas la moindre sagesse ni talent qui pourraient vous aider à escalader.

MUR DE SORCELLERIE

Formule : Panomana, Verbal, Somatique, Extension de zone (4)
Valeur de Drain : 10
Coût : 700 ¥/charge

Il ressemble peut-être à n'importe quel autre mouchoir noir ordinaire, mais partout dans le monde, cette petite merveille est très populaire auprès des jeunes sorciers qui veulent tester leurs compétences sans provoquer de chasse aux sorcières. Secouez le mouchoir comme indiqué, sélectionnez l'emplacement sur lequel les tours arcaniques deviendront invisibles et dites les mots magiques « magie insoupçonnée ».

La plupart des sorts lancés dans la zone sélectionnée seront cachés à la vue des autres, qui auront l'impression que rien ne se passe. Si les sorts lancés ont un impact majeur, ils peuvent neutraliser l'effet de camouflage, alors faites profil bas.

MUR INSTANTANÉ

Formule : Barrière physique, Verbal
Valeur de Drain : 9
Coût : 600 ¥/charge

Cette brique est peut-être petite, mais elle a énormément d'impact. Enfin, impact il peut y avoir, si quelqu'un se cogne contre elle après que vous ayez créé un mur crépitant d'énergie. Pour déclencher la préparation, vous devez être en contact avec la brique, choisir cette fois encore votre emplacement et dire « une brique après l'autre ». Vous pourrez alors profiter de la séparation créée entre vous et ce dont vous tentiez de vous protéger.

PAIN MANA

Formule : Nutrition, Verbal
Valeur de Drain : 7
Coût : 500 ¥

Cela ressemble à du pain, mais ce n'est pas vraiment comestible. Touchez simplement le « pain », marmonnez la phrase d'activation (« miam miam, ventre plein ») et pouf ! Vous voilà à vous régaler d'un mana exquis (le vendeur décline toute responsabilité quant aux arrière-goûts et arômes potentiels). Ce délicieux complément alimentaire vous confère un niveau d'énergie optimal, mais soyez prévenus, la possibilité d'une réaction biologique est toujours possible, même avec le ventre gavé au mojo.

PASTILLE D'OXYGÈNE

Formule : Oxygénation, Matériau (salive)
Valeur de Drain : 6
Coût : 450 ¥

Ce cachet minuscule ressemble à une petite pastille à la menthe effervescente, qui non seulement rafraîchit votre bouche, mais remplit aussi votre sang d'oxygène généré par le mana. Plus besoin de respirer ; surtout quand on sait que le cachet ne garantit pas une haleine fraîche. La préparation vous permet de retenir votre respiration plus longtemps et de vous protéger de ces vicieuses toxines aériennes, sans parler de profiter d'une bonne plongée en apnée.

MASQUE DE PLONGÉE EN APNÉE À OXYGÉNATION

Ce masque intégral comporte un ensemble d'emplacements dans lesquels insérer des pastilles d'oxygène, ainsi qu'un petit levier servant à les faire glisser vers votre bouche. Ce masque est vendu seul ; les pastilles doivent être achetées indépendamment. Vous pourrez ainsi faire de la plongée sous-marine sans avoir à vous préoccuper des risques.

Coût : 150 ¥ **Disponibilité :** 4

PATINOIRE INSTANTANÉE

Formule : Couche de glace, Matériau (solution de chlorure de sodium)
Valeur de Drain : 7
Coût : 500 ¥

N'avez-vous jamais senti le besoin d'aller faire du patin à glace ou du hockey par une chaude journée d'été, ou

même lorsque vous n'êtes pas à proximité d'une bonne patinoire ? C'est votre jour de chance. Cette préparation existe dans différents niveaux d'effets et de puissance. Patinoire instantanée se présente sous la forme d'un bâton lumineux bleu. À l'intérieur de la capsule se trouve la préparation attendant d'être exposée au mélange chimique interne, qui crée une légère lumière bleue pendant quinze minutes et active le sort. Vous devrez sélectionner mentalement le lieu où placer la patinoire avant de tordre le bâton. Si vous êtes distrait ou incapable de choisir un emplacement, le sort s'activera juste sous vos pieds, ce qui vous fera peut-être malencontreusement glisser vers un vide à proximité.

PILULE DE CONFIDENTIALITÉ

Formule : Lien mental, Matériau (salive)
Valeur de Drain : 5
Coût : 400 ¥

Cette pastille en deux parties est un moyen ingénieux de garder une conversation privée ou de communiquer dans un bar bruyant. Elle est simple à activer. Les deux sujets séparent la petite pastille en deux, chacun avale sa moitié tout en maintenant un contact physique avec l'autre individu. Une fois le sort activé, ils peuvent s'éloigner l'un de l'autre, mais ils doivent se toucher pour initier le lien mental.

PILULES STIMULANTES

Formule : Augmentation d'attribut, Matériau (salive)
Valeur de Drain : 5
Coût : 400 ¥

Ces petites pilules bien pratiques sont disponibles dans différentes gammes, pour vous donner un petit coup de pouce quand vous en avez besoin. Chaque pilule est conçue pour améliorer un aspect différent, avec notamment Augmentation de vitesse (Agilité), Augmentation de puissance (Force), Augmentation d'Endurance (Constitution) et Augmentation de réflexes (Réaction), ce qui offre tout un éventail d'augmentations physiques. Pour l'activer, vous pouvez tout aussi bien la mettre dans votre bouche que cracher dessus dans votre main.

PIQUE GLACÉE

Formule : Lance de glace, Verbal
Valeur de Drain : 8
Coût : 300 ¥/charge

Ce modèle est fabriqué en quantité limitée et nécessite un permis adéquat. Son utilisation est contrôlée par les autorités locales. Nous avons constaté que cette préparation était utilisée uniquement dans le but de blesser, sa production et sa vente doivent donc être régulées comme les armes de poing ; ce qui signifie que si votre juridiction locale autorise le port d'arme, il devrait en être de même pour cette préparation.

Pour l'activer, vous devez le toucher (un cristal de 10 cm), sélectionner une cible et prononcer les mots « brûlure de congélation ».

PLUIE DE GRÊLONS

Formule : Tempête de glace, Verbal, Somatique
Valeur de Drain : 8
Coût : 400 ¥

Imaginez que la grêle ne soit pas de forme arrondie, mais pointue. C'est l'avantage et l'effet de cette

préparation. Elle est réglementée de la même façon que les petites armes automatiques. Vous devrez vérifier les restrictions locales pour vous assurer que son usage ne viole pas la loi. La préparation ressemble à une petite boule en verre remplie de cristaux saillants. Pour activer le pouvoir, la zone sur laquelle les tessons de glace tomberont doit être sélectionnée visuellement, avant que la boule ne soit lancée sur le sol (à proximité ou non, cela importe peu ; il est courant de la briser théâtralement au sol, mais ce n'est pas nécessaire) en disant « l'hiver vient » et la zone sera soudainement envahie de dagues glacées rapides et tranchantes.

POIGNÉE DE MAIN SECRÈTE

Formule : Charabia ou Jobelin, Verbal, Somatique
Valeur de Drain : 5 (Charabia) ; 6 (Jobelin)
Coût : 450 ¥ (Charabia) ; 500 ¥ (Jobelin)

Trouvez un ou plusieurs associés (la version groupe de cette préparation est disponible moyennant un petit supplément), commencez la réunion avec une simple poignée de main, activez cette préparation extraordinaire avec un rapide « je déclare cette réunion ouverte » et, tout à coup, personne ne sera capable d'écouter aux portes pour entendre votre conversation privée. Libre à vous de vous raconter des histoires grivoises ou embarrassantes, ou d'échanger des infos pour commettre un délit d'initié. Tout ce que vous direz restera entre vos confidents et vous. Quiconque à l'extérieur n'entendra que des informations à propos de la météo régionale, la terrible histoire d'un animal perdu ou une discussion pleine de jérémiades quant à la façon dont vous avez été traité en grandissant.

PORTE-CLÉS BRUCE LEE

Formule : Frappe, Verbal
Valeur de Drain : 5
Coût : 75 ¥/charge

Ce poing, attaché sur une petite chaîne, est l'outil privilégié de ceux qui aiment utiliser le célèbre « one inch punch » (poing à un pouce) sans vouloir sacrifier dix ans de leur vie à s'entraîner. Touchez le porte-clés, puis la cible, en disant « dégage » et *bim*, une explosion d'énergie télékinétique jaillit du bout de vos doigts. C'est une bonne façon de commencer (ou terminer) une rixe, en particulier si la personne que vous ciblez peut accuser quelqu'un d'autre. Est-ce qu'on vous a précisé que ça pouvait faire un chouette divertissement ?

PRESTIDIGITATION À LONGUE PORTÉE

Formule : Doigts télékinésiques, Verbal
Valeur de Drain : 7
Coût : 500 ¥/charge

Cette paire de mains supplémentaire peut se charger des tâches à distance. Vous voulez atteindre le fond d'un ravin ou le rebord d'une falaise à escalader sans avoir à grimper ? Procurez-vous donc cette préparation. Quel que soit l'usage que vous en ferez, elle crée une paire de mains que vous pourrez contrôler à distance, une fois que vous lui aurez assigné une zone.

Cette préparation ressemble à une paire de mains jointes. Pour l'activer, vous devez simplement toucher

l'objet (le garder dans sa poche ou sur un collier fonctionnelle), avoir une idée de l'endroit où vous voulez vous amuser et pouvoir dire « l'union fait la force ». Après quoi, vous devrez vous concentrer sur les actions que vous voulez voir réalisées par les mains.

Elles ne sont pas particulièrement compétentes ni adroites en soi ; leur talent va dépendre de vous et leur dextérité est toujours une question de distance.

PROPRIÉTÉ PRIVÉE, ANIMAUX INTERDITS

Formule : Mauvais pressentiment (PP) ou Inquiétude (AI), Verbal

Valeur de Drain : 7 (Mauvais pressentiment) ; 6 (Inquiétude)

Coût : 400 ¥/charge (PP) ; 350 ¥/charge (AI)

Ce petit panneau d'avertissement est une babiole bien plus efficace qu'un panneau « Défense d'entrer » ou « Tous les animaux doivent être tenus en laisse ». Sélectionnez l'emplacement où vous souhaitez installer ce sentiment d'inconfort, prononcez la phrase de commande « Paillasson de malvenue » et vous imprègnerez ce lieu d'une sensation de malaise profond, parfois au point de terroriser les intrus. Le modèle Propriété privée agit sur les sujets conscients et ne fait aucune distinction entre amis et ennemis, tandis que la variante Animaux interdits vise les organismes vivants moins complexes, depuis les insectes jusqu'aux éléphants (bien que terrifier un éléphant soit déconseillé).

QUATRE YEUX VOIENT MIEUX QUE DEUX

Formule : Catalogue, Verbal

Valeur de Drain : 8

Coût : 350 ¥/charge

Une aiguille dans une botte de foin vous aide à déceler les détails d'un objet particulier ou d'une petite zone, mais ces lunettes vont vous permettre de saisir tous les détails d'une zone plus étendue. Besoin de compter les flingues, les porte-flingues ou tout simplement les tables au milieu d'une pièce ? C'est la préparation qu'il vous faut. Ces lunettes se portent, mais vous devez surtout les toucher en disant « arrêt sur image ». Le modèle se limite à une image de base. Tout ce qui se trouve hors de vue ne sera pas pris en compte, mais si vous vous déplacez d'un mètre ou deux et regardez une nouvelle fois à travers, vous pourrez avoir plusieurs perspectives de la même image mentale, créant presque une image 3D.

RALENTIR LA CONCURRENCE

Formule : Diminution d'attribut, Matériau (salive)

Valeur de Drain : 5

Coût : 450 ¥

Tricher ou affaiblir les adversaires est un incontournable de l'espionnage corporatiste et des conflits militaires. Il n'est donc pas surprenant qu'une préparation ait été développée pour le refléter. Lorsque chaque préparation est conçue et confectionnée, le mélange est imaginé pour affecter un aspect particulier de la cible. Certaines rendent celle-ci plus faible physiquement ou plus lente,



d'autres plus malléable mentalement ou moins attentive. Procurez-vous le mélange adapté à votre mission.

La poudre est simple d'utilisation. Faites en sorte que quelqu'un la mette dans sa bouche. La préparation s'active au contact de la salive. Ce qui signifie qu'elle peut être saupoudrée sur la nourriture ou diluée dans une boisson.

REDONNER LE SOURIRE À LA FOULE

Formule : Manipulation des foules, Verbal, Somatique

Valeur de Drain : 7

Coût : 550 ¥/charge

Parfois, les clubbers ne sont pas dans le rythme et l'ambiance d'un événement est loin d'être optimale. Ceci est la touche subtile qu'achète plus d'un patron de club, afin de mettre tout le monde dans le bon état d'esprit pour faire la fête (et dépenser des nuyens). De nombreuses juridictions interdisent l'utilisation de cette préparation sur le public, mais beaucoup le font quand même, alors soyez discret et ne vous faites pas prendre. Lorsqu'il est temps de changer d'humeur, assurez-vous que la figurine (qui consiste en deux personnes face à face avec les bras croisés sur leur poitrine, en forme de V) soit en contact avec vous, sélectionnez une foule sur laquelle lancer le sort, croisez les bras sur votre poitrine et faites-les tourner devant vous avant de revenir à la position de départ, en disant « mets l'ambiance ».

REFILER LA PATATE CHAUDE

Formule : Patate chaude, Verbal

Valeur de Drain : 6

Coût : 350 ¥/charge

Ces petits articles de fête font d'excellentes blagues dont l'effet est quasiment garanti, sans compter qu'ils sont complètement inoffensifs. Le sort qui les imprègne fait croire à une victime qu'un objet fait plus de mille degrés Celsius. Il vous suffit pour cela de poser votre regard dessus. Les nerfs réagissent avant même que le cerveau réalise qu'il pourrait ne s'agir que de l'effet d'un sort.

Pour faire fonctionner cette préparation, sélectionnez n'importe quel objet que vous pouvez voir dans la main de quelqu'un. Une fois que vos yeux sont posés dessus, touchez la petite patate, dites « chaud comme la braise » et profitez de l'effet humoristique d'un commlink, d'un verre ou de n'importe quel autre objet qui s'écrase par terre.

RELOOKING INSTANTANÉ

Formule : Mode, Matériau (salive)

Valeur de Drain : 6

Coût : 450 ¥

Vous voulez changer de tenue en un clin d'œil ? Vous n'aimez pas trop vous balader avec des vêtements de rechange pour une réunion de quelques minutes seulement ? Vous voulez vraiment ressembler à Siren Stormblade, mais vous n'êtes pas assez doué pour réaliser votre propre cosplay ? Pour toutes ces raisons et bien plus, vous avez besoin de cette petite pilule violette. Tout ce que vous avez à faire, c'est placer la pilule dans votre bouche et imaginer la tenue de vos rêves.

L'effet n'est pas une illusion : vos vêtements auront véritablement changé, ce qui limite les choix de tenues

possibles. Gardez cela à l'esprit lorsque vous songerez à créer ce cosplay de Stormblade, car son épaulière, à elle seule, est plus massive que la plupart des manteaux et la préparation est limitée en termes de conversion magique de masses physiques.

REVITALISATION INSTANTANÉE

Formule : Teint radieux, Matériau (salive)

Valeur de Drain : 6

Coût : 450 ¥

Cette pilule est ce qu'il y a de mieux à prendre après une longue nuit à décompresser, la veille d'une réunion importante. Mettez-la dans votre bouche, laissez-la fondre un peu et vous sentirez peu à peu le halo purificateur vous sublimer et vous faire paraître sous votre meilleur jour. Cela n'éliminera en aucun cas la douleur de votre gueule de bois, mais votre sourire aura au moins l'air radieux malgré l'inconfort.

ROULAGE À PLAT ? MON OEIL ; SUR LES JANTES

Formule : Fusion de [pneu] ou Bouillie de [pneu], Verbal

Valeur de Drain : 6 (RAP) ; 8 (SLJ)

Coût : 350 ¥/charge (RAP) ; 450 ¥/charge (SLJ)

Taillader les pneus de quelqu'un, c'est dépassé, surtout depuis que les pneus runflats nécessitent une lame au di-kote pour être transpercés. Ce petit « couteau » pratique le fait bien mieux et vous ne risquerez jamais de vous faire prendre dans cette position compromettante, à genoux au sol, à prétendre que vous refaites vos lacets. L'ordre à prononcer est simple : dites « détruis les pneus » et pouf ! Un pneu est crevé, tailladé ou fondu sur le sol, selon la dose de mojo que la préparation renferme. La version Sur les jantes peut atteindre tous les pneus de n'importe quel véhicule terrestre en un seul coup.

SCANNER DE MOJO

Formule : Analyse de la magie, Verbal, Somatique

Valeur de Drain : 5

Coût : 450 ¥/charge

Si vous soupçonnez que de la magie a été utilisée dans une zone et voulez savoir ce qui a bien pu se passer, c'est l'objet qu'il vous faut. La sécu corpo et les agences d'enquêtes l'achètent pour pouvoir envoyer un ordinaire, lui faire prononcer quelques mots magiques et ainsi obtenir un rapport sur l'emploi (ou non) de la magie à cet endroit. Tout cela sans avoir à risquer leurs propres ressources arcaniques et, par la même occasion, en faisant grossir les rangs des enquêteurs « arcaniques » avec des candidats ordinaires.

Ce scanner ressemble à un commlink décoré de motifs baroques évoquant de vieux circuits imprimés. En tenant le commlink (ou en faisant semblant de le consulter), touchez l'objet ou la personne dont vous voulez lire l'aura et les résidus arcaniques, et dites « Révèle l'invisible » en traçant une étoile à cinq branches sur la cible. Vous recevrez alors une mine d'informations sur son aura.

Attention : tenter de décrire la complexité d'une aura ou d'une signature magique demande de l'entraînement. Si vous n'avez pas été correctement formé, vous allez avoir du mal à décrire ce que vous avez vu.

SHAMPOOING POUR CARROSSERIE

Formule : Maquillage de véhicule, Matériau (salive)

Valeur de Drain : 6+

Coût : 450 ¥ (voiture) ; 500 ¥ (camion/SUV) ; 550 ¥ (tracteur)

À la recherche d'une façon d'améliorer rapidement votre véhicule sans dépenser de temps ni d'argent pour la peinture et ces éléments de carrosserie supplémentaires ? Ne cherchez pas plus loin que le Shampooing pour carrosserie. Cette petite bouteille pleine de jus magique va faire passer votre charrette pour un véhicule de luxe en un rien de temps.

Imaginez ce que vous voulez, touchez votre véhicule et sifflez la bouteille. Votre Honda Spirit 2067 aura l'air d'une Eurocar 2082 en un clin d'œil.

Cette préparation se vend dans une variété de gammes, selon la taille du véhicule sur lequel elle devra agir. Les bouteilles destinées aux grands véhicules peuvent être utilisées sur des véhicules plus petits, mais pas l'inverse.

SORTIE DE SECOURS

Formule : Chute féline, Verbal

Valeur de Drain : 6

Coût : 450 ¥/charge

C'est une préparation étrange, mais il faut parfois se préparer au pire. Personne ne veut se jeter d'une fenêtre du troisième étage, mais il arrive qu'une urgence se présente (nous ne faisons ici aucune référence aux rencards sur P2Match qui s'avèrent un fiasco). Lorsqu'une situation pareille survient alors que vous n'aviez pas prévu de sauter, cette petite plume autour de votre cou est ce dont vous avez besoin. Touchez-la, dites « flotte » et la magie s'active.

C'est vraiment une préparation d'urgence, la magie fait effet plus vite que ce à quoi l'on pourrait s'attendre. Prenez garde au coup du lapin, car votre chute sera brutalement ralentie.

SOULAGEMENT DES TENSIONS

Formule : Traitement, Verbal, Somatique

Valeur de Drain : 6

Coût : 500 ¥

Parfois, la douleur perdure bien après le coup initial. Lorsque les flammes continuent à brûler, le poison à vous donner la nausée, le froid à vous glacer les os et une multitude d'autres maladies à vous affaiblir, ce simple bâton blanc gravé est la solution. Rapprochez-vous assez pour pouvoir vous connecter à l'aura de quelqu'un, sortez le bâton et tordez-le en disant « en voie de guérison » et hop, problème réglé.

SUIS-JE SI DOUÉ ?

Formule : Contrôle des pensées des foules, Verbal, Somatique

Valeur de Drain : 7

Coût : 600 ¥/charge

Ce n'est pas gentil de jouer avec les émotions des gens, mais ça craint de se retrouver sur scène, face à une foule de « fans » qui se fiche de la première partie. Certains artistes et interprètes ont investi dans cette petite friandise, afin d'aider leur public à avoir le bon état d'esprit. C'est un

peu manipulateur et certaines juridictions interdisent son usage, mais la plupart des corpos l'autorisent. Certaines sont même allées jusqu'à acheter un établissement le temps d'une journée pour pouvoir y faire appliquer leurs lois et ainsi permettre à leurs artistes de faire comme ils voulaient.

Posez sur votre main cette pièce dont les faces sont ornées d'un Jean qui rit et d'un Jean qui pleure, choisissez une partie de la foule (souvent le devant la scène), décidez de la manière dont vous voulez qu'ils se sentent, lancez la pièce en l'air et dites « I am what I am » en avançant sous les projecteurs !

SUPER-ADHÉSIF

Formule : Colle, Verbal

Valeur de Drain : varie selon la substance

Coût : 300 ¥ (Rés. d'objet 1-3) ; 350 ¥ (Rés. d'objet 4-6) ; 400 ¥ (Rés. d'objet 7-9) ; 450 ¥ (Rés. d'objet 10-12)

Les adhésifs plus puissants fonctionnent généralement mieux, mais cet outil peut faire l'affaire ou jouer un sacré bon tour à quelqu'un. Vous devez choisir la ou les surfaces que vous voulez coller ensemble, les toucher et dire « ça colle ! ». Soyez prévenu, différentes puissances sont disponibles pour Super-adhésif, selon les substances que vous voulez fixer ensemble. En raison des limites inhérentes aux interactions arcano-technologiques, les substances plus complexes ou traitées seront plus difficiles à coller rapidement.

Prenez garde, un lien adhésif particulièrement puissant qui est rompu avant que la préparation n'expire pourrait provoquer des dommages structurels, y compris des lésions tissulaires, s'il est utilisé sur un être vivant.

SUPER-ENGRAIS

Formule : Vigne, Verbal

Valeur de Drain : 7

Coût : 500 ¥/charge

Beaucoup de gens apprécient les plantes. Mais la plupart sont de piètres jardiniers. Pour ces gens-là, nous proposons cette préparation qui fait pousser les plantes à une vitesse incroyable et offre un jardin rempli de plantes magnifiques et fleuries en un rien de temps. À l'issue de leur croissance, vous devrez tout de même les entretenir par vous-même, mais pendant quelque temps, votre plante sera en bonne santé.

En utilisant notre modèle breveté de « mot magique », vous n'avez qu'à choisir une plante visible, la toucher avec ce bâton mystique et dire « Main verte » pour obtenir la floraison désirée. Les effets varient selon les espèces de plantes et nous vous déconseillons d'utiliser cette préparation sur de vieux arbres, car les effets de plusieurs mois ou même d'années de croissance ne se voient que très rarement sur ce type de végétaux.

À noter que ces plantes doivent être des sujets volontaires de cette préparation et ses effets : si vous êtes insupportable et criez sans arrêt sur votre fougère, elle pourrait bien vous ignorer.

SUPER-EPIPEN

Formule : Éphédrine, Matériau (sang)

Valeur de Drain : 6

Coût : 400 ¥

Bien qu'il ressemble à n'importe quel autre auto-injecteur d'adrénaline, c'est un modèle amélioré. Cette

alternative arcanique utilise son aiguille pour obtenir quelques gouttes de sang et s'activer, afin de stopper net les allergies, jusqu'à épuisement du mojo. À usage unique, mais bien moins intrusif chimiquement, c'est l'une des préparations qui se vendent le plus auprès des personnes allergiques et de ceux qui veulent dîner sans se soucier de ces fichues réactions allergiques.

TASER ARCANIQUE

Formule : Foudre, Somatique

Valeur de Drain : 7

Coût : 450 ¥/charge

La défense personnelle est maintenant une option arcanique. Portez ce médaillon en forme de petit éclair sur un collier, des boucles d'oreilles, un bracelet ou simplement dans une poche ou un sac à main, afin qu'il soit toujours prêt à vous débarrasser des individus un peu trop insistants. C'est un outil rapide d'autodéfense, conçu pour vous garder en sécurité par les nuits les plus sombres, grâce à un éclair de pure électricité.

Pour l'activer, vous devez être en contact avec le médaillon, voir l'individu que vous ciblez (même en partie), reproduire le mouvement d'activation en passant d'une main ouverte à un poing serré et vous préparer pour le spectacle à venir, lorsque votre agresseur subira les terribles effets de votre bijou.

TASER ARCANIQUE AMÉLIORÉ

Formule : Sphère de foudre, Verbal

Valeur de Drain : 9

Coût : 600 ¥/charge

C'est la gamme au-dessus du Taser arcanique standard, quand il s'agit de maîtriser tout un groupe de gens. La version améliorée augmente le nombre de cibles possibles, mais risque de vous inclure vous aussi dans son explosion électrique, alors assurez-vous de sélectionner l'emplacement avec soin.

Touchez la petite bille (même si elle est encore dissimulée), choisissez l'endroit où va se dérouler la fête, dites « éclair maîtrisé » ; voyez vos prédateurs ne s'en remettront pas.

TISSEUR DE RÊVES

Formule : Rêves, Verbal

Valeur de Drain : 6

Coût : 450 ¥/charge

N'avez-vous jamais voulu hanter les rêves de quelqu'un ? Cette préparation a été créée à cet effet. Touchez l'attrape-rêve, inventez une nouvelle fresque mentale dont votre cible se délectera (ou non), dites « rêves concrets » et implantez directement cette nouvelle machination nocturne pendant son sommeil. Oui, la cible doit être endormie pour que cela fonctionne.

UNE AIGUILLE DANS UNE BOTTE DE FOIN

Formule : Inspection, Matériau (salive)

Valeur de Drain : 6

Coût : 350 ¥

Lorsque vous êtes à la recherche de détails spécifiques, avalez cette pilule et concentrez-vous. Elle pourrait vous procurer des informations sur l'individu que vous scrutez, vous aider à mémoriser un certain écran de comm », le pavé numérique sous vos yeux, afin d'accéder à ce qu'il protège ou n'importe quelle autre petite zone sur laquelle vous avez besoin d'obtenir des détails. La pilule s'active tout simplement dans votre bouche et vous offre l'hyperconcentration dont vous avez besoin pour remplir votre mission.

UNE BRÈCHE DANS LEURS BOUCLERS

Formule : Fenêtre mana, Matériau (air)

Valeur de Drain : 5

Coût : 350 ¥

Les protections magiques comme les runes et les barrières mana peuvent être une plaie ; sans compter qu'il n'est pas toujours possible de les traverser. Ce petit spray est exactement ce dont vous avez besoin dans ces situations où une ligne de vue dégagée vous est nécessaire.

La préparation qui se trouve à l'intérieur est spécialement conçue pour s'activer au contact de l'air et d'une barrière magique. Elle créera une petite ouverture qui dégagera votre ligne de vue ou vous permettra de voir ce qui se cache de l'autre côté, sans détruire la barrière et alerter son créateur.

UNE PORTE ? QUELLE PORTE ?

Formule : Corrosion [Porte], Somatique

Valeur de Drain : 4

Coût : 350 ¥

D'un mouvement du poignet, renversez cette fiole de liquide sur une porte et *voilà*, plus de porte. L'effet se limite aux portes, mais fonctionne sur tous types de matériaux ou styles de portes. Il est tout de même plus difficile de détruire le plastacier que le bois, mais cela va dépendre du Potentiel de la préparation que vous achèterez. Vous n'avez besoin d'utiliser qu'une seule action mineure pour utiliser la préparation, ouvrir la fiole et renverser le liquide. Tout cela fait partie du déclencheur Somatique.

VERRES DE TRADUCTION

Formule : Traduction, Somatique, Verbal

Valeur de Drain : 6

Coût : 500 ¥/charge

N'avez-vous jamais souhaité pouvoir parler n'importe quelle langue ? Ces lunettes peuvent réaliser votre rêve. Mettez-les sur votre visage et touchez l'inscription sur les branches en disant « tour de Babel ». La personne que vous regardez et vous-même serez capables de vous comprendre. L'effet n'agit que sur un être vivant conscient. Les lunettes ne vous permettront pas de lire le Sanskrit ou de parler à votre animal de compagnie.



VOIR ET CROIRE

Les royaumes de la magie sont encore majoritairement *terra incognita* soixante-dix ans après l'Éveil, du moins pour la métahumanité. Pour quelle raison ? Après tout, la plupart des êtres magiques utilisent intuitivement leurs pouvoirs, tout comme les mammifères se lèvent et marchent dès la naissance. Comme tout le monde le sait, la métahumanité a besoin de bien plus de temps pour trouver ses marques et ceux d'entre nous qui détiennent des pouvoirs arcaniques se démènent misérablement pour apprendre à les maîtriser. Il semblerait que 1,2 million d'années d'évolution nous aient équipés (en tout cas, une grande partie d'entre nous) d'un cerveau formidable, mais aussi, par la même occasion, privés de nos intuitions quant à notre corps physique et notre compréhension de notre corps astral.

C'est pourquoi notre apprentissage de la magie est une entreprise ardue. Nous avons autant besoin de reconnaître et de comprendre l'espace tridimensionnel qui nous entoure afin de nous relever et de faire nos premiers pas, que d'un système d'orientation pour naviguer sur les eaux inconnues de nos talents arcaniques.

En général, on distingue deux approches métahumaines pour apprendre la magie : la voie « chamanique », à travers laquelle notre magie est liée à un système de valeurs directrices, et la voie « hermétique », qui consiste à estimer les lois de la magie en utilisant des arguments différents et plutôt contradictoires. Bien sûr, c'est une description simplifiée, la vérité est bien plus complexe. Alors,

approfondissons et plongeons ensemble dans le monde des traditions magiques.

CROIRE, OU LES TRADITIONS FONDÉES SUR LA FOI

À titre d'exemple, le rôle des religions et des systèmes spirituels a toujours été de soutenir et de guider l'humanité face aux phénomènes qu'elle ne pouvait pas expliquer. Ces phénomènes se manifestaient selon des lois qui dépassaient et dépassent encore l'entendement. Cela vaut pour les phénomènes naturels comme le tonnerre et la foudre, mais également pour le fonctionnement de notre esprit, de nos émotions, de nos instincts et, évidemment, pour les questions métaphysiques telles que le sens de la vie. Tout cela semble mystérieux, parfois même terrifiant.

Il va de soi que l'Éveil doit être considéré comme un autre phénomène au-delà de toute compréhension métahumaine, tout comme la magie, qui provient de sources auxquelles nous n'avons pas accès, mais que l'on retrouve parfois autour ou à l'intérieur de nous. Par conséquent, la métahumanité s'est de nouveau tournée vers la religion et la foi pour l'expliquer. Et étonnamment (ou non),

les enseignements spirituels ont prouvé qu'ils étaient capables d'aider et de guider ceux qui étaient prêts à faire acte de foi.

Lorsque l'on parle d'un « chaman », dans la plupart des cas, le magicien ne pratique pas vraiment le chamanisme à la manière des First Nations, mais il étudie plutôt l'une des traditions basées sur la foi, listées ci-dessous.

À noter : toutes les traditions fondées sur la foi résistent au Drain avec Volonté + Charisme

PANTHÉONS ANTIQUES

Vous ne serez pas surpris d'apprendre que nombre de traditions chamaniques liées aux religions et dieux antiques ont émergé. Qu'elles soient fondées ou non, objectivement parlant, des gens y croient et qui dit croyance dit pouvoir. Puiser dans ce type de pouvoir peut s'avérer délicat et véritablement dangereux, mais cela n'a jamais arrêté ceux qui le voulaient vraiment, n'est-ce pas ?

TRADITIONS ÉGYPTIENNES

Ce que nous connaissons de la religion égyptienne n'a probablement pas évolué tant que ça depuis l'époque qui précédait l'Éveil, mais si une chose est sûre, c'est que l'émergence des métahumains et de la magie a sans aucun doute accordé un certain crédit aux vieilles histoires d'à peu près toutes les croyances antiques. Les chamans qui se sentent liés à l'un des dieux de l'Égypte antique n'ont pas forcément de lien culturel avec lui, comme pour la plupart des traditions dérivées des religions listées ici, mais ils vouent leur existence à comprendre ce que nous savons des pratiques et des croyances égyptiennes, et comment elles interagissent avec l'âme métahumaine. Ce n'est guère surprenant, vu l'importance qu'on accorde à l'âme dans les croyances égyptiennes.

Un mage pourrait ressentir un lien avec un dieu symbolisant un aspect de la vie auquel il est particulièrement attaché. Puisqu'il existe une multitude de dieux dans le panthéon de l'Égypte antique, vous en trouverez un pour à peu près tout ce qui vous passe par la tête. La mort, la vie, même les hippopotames. Vous imaginez ça ? Un chaman hippo ? Je donnerais un paquet de nuyens pour voir ça. Mais je m'égare. Les membres de cette tradition accordent beaucoup d'importance à leurs actions dans cette vie, mus par la croyance selon laquelle entrer dans l'au-delà avec un cœur lourd équivaut à se voir infliger des tourments.

TRADITIONS ROMAINES/ GRECQUES

Il y a beaucoup de similitudes entre les traditions grecques et romaines, ces derniers ayant une grande partie de leur panthéon provenant de celui des Grecs qui les ont précédés. Bien entendu, ces deux traditions pourraient s'offusquer d'être regroupées ensemble, mais bon. Allons, allons.

Comme avec n'importe quelle autre tradition polythéiste, la prédisposition d'un chaman suivant l'une de ces traditions va dépendre grandement du dieu auquel il se sent lié. Un magicien voué à Mars sera foutrement plus irritable qu'un magicien voué à... disons Bacchus. Mais bon, ce n'est pas comme si vous risquiez de rencontrer un chaman de Bacchus au cours d'un run. Il est

TRADITIONS DES PANTHÉONS ANTIQUES

Traits positifs recommandés : Esprit mentor, Guérison rapide, Indomptable, Masque chamanique, Rage de vivre

Traits négatifs recommandés : Mal du simsens, Représentation, Vertiges RA

probablement trop occupé à s'amuser. Les pratiquants de cette tradition utilisent soit le latin, soit le grec, selon le côté vers lequel ils penchent. Par ailleurs, il n'est pas surprenant de les voir pratiquer des rituels qui imitent les reproductions des rites religieux pré-Éveil. La plupart des rites initiaux se sont perdus quand les monothéistes ont envahi la région. Ce qui est vraiment regrettable, quand on sait qu'une grande quantité d'informations fascinantes ont probablement disparu.

On retrouve également une bonne dose de philosophie grecque dans ces traditions, souvent utilisée pour ses valeurs morales, qui sert à guider leur pratique de la magie. Puisque cette partie du monde est souvent considérée comme le berceau de la philosophie, ou du moins de la philosophie occidentale, c'est tout à fait cohérent.

TRADITIONS NORDIQUES

OK, vous vous imaginez probablement que les gens qui suivent une tradition nordique sont tous des pseudos-vikings qui passent leur temps à brailler des trucs sur l'honneur, à saccager le bar du coin, ou que sais-je. Ces gens-là existent, bien sûr, et ils sont une honte pour toute leur communauté. Les vrais adhérents à ces traditions dérivées des croyances nordiques sont plus nuancés. Odin lui-même est souvent vu comme un magicien emblématique, puisqu'il a sacrifié son œil pour obtenir la connaissance et la capacité de voir au-delà des mondes.

La plupart des magiciens adhèrent à cette tradition tentent de suivre la voie de la sagesse, en guidant leur entourage et en servant de protecteurs à leurs camarades ; cela dit, il faut le reconnaître, que certains chamans liés aux éléments les plus détestables du panthéon nordique montrent de temps à autre le bout de nez. Croyez-le ou non, Loki a tendance à être plus agaçant qu'autre chose. C'est de Fenrir ou de Jörmungand dont il faut se méfier. Au vu des récits sur le serpent de Midgard, qui crache son poison dans le ciel à la fin du monde, certains se demandent si ses partisans n'appartiendraient pas à la catégorie des « chamans toxiques ». Ils ont l'air d'en cocher toutes les cases, en tout cas.

TRADITIONS ABRAHAMIQUES

Il est remarquable que les trois religions les plus influentes au monde proviennent de la même petite région du Proche-Orient, située à la jonction entre l'Afrique, l'Asie et l'Europe. Tirant leurs origines d'un héritage culturel commun, ces religions partagent plus de similarités que laisserait penser leur relation conflictuelle : la vénération des personnages qu'ils revendiquent comme l'éponyme Abraham (Ibrahim), ancêtre sacré des peuples sémites, des lieux de culte en commun (mais pas forcément partagés) et la vénération caractéristique des textes sacrés fondamentaux, qui a poussé les savants à les regrouper sous

le terme synonymique de « religions du livre », pour ne citer que celles-ci. Les religions abrahamiques sont tristement célèbres pour leur réticence à accepter les croyantes dans les rangs du clergé ; un problème qui non seulement persiste de nos jours, mais s'étend aussi aux traditions magiques qui se sont formées après l'Éveil.

Bien que le retour de la magie ait pris de court les religions abrahamiques, elles se sont rapidement ressaisies. Après tout, les textes sacrés ne comportent-ils pas les récits de saints et de sages réalisant des miracles, mais aussi des actes qui, d'après les experts, ne peuvent être que de la magie ? Les érudits et les gnostiques du christianisme, de l'islam et du judaïsme ont réagi rapidement, bien qu'à contrecœur, et ont compilé les anciennes connaissances issues de leurs archives, dans une tentative désespérée de les incorporer aux nouvelles traditions magiques.

Toutes les traditions abrahamiques s'accordent à dire que, bien que leur Dieu respectif soit l'ultime créateur du monde et par conséquent, le créateur de la magie elle-même, les pouvoirs des Éveillés ne sont absolument pas considérés comme des dons de Dieu, faits à ceux qui les détiennent. En vérité, toutes les religions du livre se demandent encore si l'Homme est vraiment censé posséder ces pouvoirs. Même si les extrémistes participant au débat considèrent que l'existence même des mages est une hérésie, les plus modérés sont arrivés à un consensus : ceux qui manient les pouvoirs arcaniques devraient toujours sentir le poids d'une obligation morale envers Dieu et la communauté religieuse.

Tremblant d'incertitude au sujet de leur magie, qui pourrait bien ne pas être approuvée par leur seigneur, les disciples des traditions abrahamiques constituent des lanceurs de sorts assez prudents et incroyablement mal à l'aise à l'idée d'interférer avec les sphères astrales et leurs habitants. Entravés par leur vision dualiste du monde, les chercheurs ne parviennent pas à déterminer le rôle des esprits dans le combat perpétuel entre les forces du bien et du mal. La plupart tentent de miser sur la sécurité en ne conjurant aucun esprit et en se contentant des pouvoirs qu'ils détiennent en tant que magiciens spécialisés.

Les adeptes de toutes les traditions abrahamiques endossent généralement le rôle de combattants de la foi. Les adeptes utilisant le krav-maga faisant partie des forces de défense israéliennes, les moudjahidin du califat ou les exorcistes de l'Église catholique ne sont que quelques exemples de ces guerriers.

Les **théurgistes musulmans** sont réputés pour leurs excellentes théories arcaniques, grâce à l'approche analytique qu'ils apprennent au sein des madrasas (écoles) de magie. Suivant leur progressisme, les érudits théurgiques hésitent plus ou moins à partager leurs découvertes avec le reste du monde (ou, bien sûr, avec les étudiantes). Ils hésitent même encore plus à conjurer les djinns. Ils considèrent que ces esprits astucieux et fourbes ont leurs propres ambitions ambiguës et, dès lors, n'appartiennent à aucun camp moral identifiable par les théurgistes ; a contrario, les éfrits (démons) sont vus comme le mal incarné et ne sont conjurés que par les magiciens les plus malveillants. La zone grise, aux yeux désapprobateurs de la police religieuse, est la pratique de l'alchimie. Les effets de la magie alchimique sont généralement attribués aux qualités intrinsèques des matériaux utilisés, pas à l'alchimiste lui-même. En vérité, l'alchimie est bien mieux acceptée dans les sociétés musulmanes que toute autre manifestation de la magie.

Les **kabbalistes** n'ont jamais eu de mal à se faire accepter dans la société : en tant que mystiques du judaïsme, ils jouissent d'une grande considération en Israël et au sein des communautés juives du monde entier, bien que cela soit moins lié à leurs pouvoirs magiques (qui sont parfois même condamnés) qu'à leur érudition et leur (supposée) piété. Le programme de la Kabbale, souvent considérée comme la tradition magique la plus étudiée, ne comprend pas que le Miqra (aussi appelé Tanakh, la bible hébraïque), mais les textes comme le Sefer Yetzirah (« Livre de la Formation »), le Zohar (« Livre de la Splendeur »), le Sefer ha-Bahir (« Livre de la Clarté ») et le Sefer ha-Razim (« Livre des Mystères »). L'une des devises répandues parmi les religions abrahamiques affirme que l'on n'obtient rien sans effort ; c'est effectivement une façon de déchiffrer et d'interpréter le savoir de ces textes, connus pour être nébuleux, incroyablement complexes et, comme si cela ne suffisait pas, écrits dans une variante des anciens dialectes sémites (qui doivent être appris, puisqu'on prétend que les textes ne révèlent leurs secrets que s'ils sont lus dans leur langue d'origine). Cependant, comme il semblerait que les écrits kabbalistes aient été transmis à l'Homme par les anges, les connaissances qu'ils contiennent sont considérées comme des révélations divines, promouvant non seulement l'interprétation kabbaliste des arts arcaniques, mais les rapprochant aussi de Dieu.

Au cours des dernières décennies, de plus en plus d'écoles de la Kabbale suivant les principes hermétiques de la magie ont émergé. Cette proximité intellectuelle entre l'hermétisme et la Kabbale a toujours existé, ce qui n'est pas surprenant quand on sait que l'ancienne sagesse hermétique s'appuie en grande partie sur les écrits de la Kabbale.

Investies de la réticence abrahamique à convoquer les esprits, la plupart des écoles de la Kabbale s'interdisent de forcer les Élohim (le terme qu'ils utilisent pour les esprits) à apparaître dans le monde physique, ce qui fait de la Kabbale une tradition de possession. À l'inverse, ils leur préparent des réceptacles, comme les plus connus, les golems (« les inachevés »), qui sont des statues d'argiles modelées pour ressembler vaguement à un homme. Les Élohim, qui apparaissent devant les rares (et réprouvés) kabbalistes parvenant à maîtriser les techniques qui leur permettent de se manifester physiquement, possèdent des traits angéliques, mais plus archaïques que les esprits invoqués par les théurgistes chrétiens.

À ce propos, la **théurgie chrétienne** a, parmi toutes les traditions abrahamiques et en particulier l'Église catholique, le passé le plus tumultueux avec la magie. À vrai

TRAITS DE TRADITION ABRAHAMIQUE

Traits positifs recommandés : Entraînement à la résistance arcanique (Logique) (tous), Esprit analytique (tous), Mage académique (tous)

Traits négatifs recommandés : Code d'honneur (tous), Invocateur timide (théurgistes musulmans et chrétiens), Représentation (tous), Tradition de possession (kabbalistes)

Traits positifs déconseillés : Affinité avec les esprits (tous), Esprit mentor (théurgistes musulmans, à l'exception du Texte sacré ou du Lion)

dire, l'unique but de la formidable Sainte Inquisition était d'éliminer toutes les pratiques superstitieuses et ésotériques de l'Europe médiévale, en envoyant un nombre incalculable de « sorcières » et de « magiciens » au bûcher. Lorsque la magie a refait surface, le réflexe de l'Église catholique a été de rallumer le bûcher, mais le clergé ayant depuis longtemps perdu son pouvoir démesuré, il a dû se plier à la réalité et trouver le moyen de l'accepter, comme il l'a fait avec sa célèbre encyclique de l'Imago Dei.

Malgré tout, les théurgistes catholiques sont tenus en laisse par leur Église mère. Solidement arrimés aux organisations telles que l'Ordre de Saint-Sylvestre ou les Nouveaux Templiers, les théurgistes se surveillent mutuellement. Avec les archives du Vatican qui contiennent une multitude d'ouvrages arcaniques et d'artefacts mystiques rassemblés au fil des siècles, l'écart entre les connaissances théoriquement accessibles et celles qui circulent vraiment est assez désolant. Les théurgistes catholiques ne font pas d'excellents conjurateurs (bien qu'il existe des témoignages selon lesquels des esprits puissants aux traits angéliques caractéristiques protégeraient les sites de l'Église), mais ils sont plutôt doués pour lancer des sorts, en particulier dans le domaine des soins. Certains théurgistes suivent des esprits mentors adoptant la forme d'un des nombreux saints de la religion chrétienne.

D'autres branches de la chrétienté ont aussi développé des traditions théurgistes, en particulier les Églises orthodoxes et les mormons. Tandis que les orthodoxes embrassent la rigidité catholique, les théurgistes de confessions évangéliques adoptent des principes plus souples.

TRADITIONS DU KARMA

La magie a prouvé qu'elle est un instrument puissant. La plupart des communautés spirituelles l'ont acceptée et adoptée afin de promouvoir leurs causes, qu'elles soient dirigées vers l'extérieur ou l'intérieur, pour le « développement » spirituel des croyants. Les idées sur la manière dont ce développement personnel devrait se faire abondent, mais il existe un dénominateur commun, bien qu'il soit souvent formulé différemment selon les traditions : le concept de Karma. Tiré de la langue sanskrite, la traduction littérale de « Karma » est « acte » ou « action ». Les croyants considèrent que toutes les actions d'un individu ont des conséquences immédiates et inévitables ; pas seulement les plus évidentes qui impactent le monde extérieur, il y a aussi celles qui se situent à un niveau purement spirituel. Lorsque cette personne accumule du « bon » Karma en se comportant de façon honorable, habile et conforme aux croyances spirituelles et morales de la communauté, elle se rapproche de « l'illumination » (qui peut signifier beaucoup de choses, mais sous-entend généralement un état de conscience spirituelle supérieur). Au contraire, les actes déshonorants, inconsidérés et amoraux lui confèrent du « mauvais » Karma, ce qui la fait s'égarer de son chemin spirituel. Les pouvoirs astraux innés des magiciens se transforment en catalyseur, accélérant l'accumulation de bon ou mauvais Karma et l'accès à l'illumination ou au châtement.

Le bouddhisme et l'hindouisme sont tous deux les parfaits exemples des systèmes de croyances basés sur le Karma. Ces religions sont fortement liées par leur origine, tout comme leur philosophie respective, il n'est donc pas surprenant que leurs traditions magiques se ressemblent. Au-delà de l'aspiration à la pureté karmique évidente,

les deux traditions proviennent des écoles de pensée du tantrisme. Les conjurateurs bouddhistes et hindous invoquent des esprits « devas » ou « asuras » et se conforment aux pratiques des asanas du yoga et aux techniques de méditation, ainsi qu'aux périodes d'ascétisme pour se préparer mentalement. Leurs rituels consistent à répéter les mantras sacrés en sanskrit, que l'on prétend être lui-même arcanique. Et pour finir, les deux traditions ont pour but d'accéder à la transcendance par le biais des cycles de mort et de réincarnation.

Bien sûr, il y a également des différences entre les deux : les magiciens bouddhistes, par exemple, n'ont pas d'avis sur les esprits mentors, tandis que les hindous choisissent souvent d'en suivre un sélectionné dans leur panthéon de dieux. Tandis que la tradition bouddhiste n'utilise pas vraiment d'enchantements, la création des amulettes de protection est une grande source de revenus pour les alchimistes hindous. Et contrairement au bouddhisme, qui comporte toutes sortes de pratiques de la magie, les hindous sont plutôt composés d'adeptes mystiques, de magiciens spécialisés et de très peu de magiciens purs (qui sont tous membres de la caste des brahmanes).

Les élèves de tradition zoroastrienne sont témoins de la guerre perpétuelle entre les forces dualistes du bien et du mal. Chaque action ou choix qu'ils font profite inévitablement à l'un des camps de ce conflit. Bien que la tradition affirme explicitement que chaque croyant ne doit rendre des comptes qu'à sa propre conscience (en matière d'implications morales, du moins), elle a pour objectif d'inciter intrinsèquement ses fidèles à promouvoir le bien dans le monde.

Cette tradition est dérivée de l'ancienne religion perse, le zoroastrisme, qui est également le prédécesseur de la plupart des religions monothéistes (y compris les religions abrahamiques). Hormis un socle d'idées partagées, les fidèles n'ont aucune infrastructure officielle en commun. Une fois encore, la tradition encourage ses croyants à prendre leurs propres initiatives pour construire des communautés partout dans le monde, enseigner et apprendre les uns des autres. Façonnés par leur croyance en un conflit permanent, les zoroastriens peuvent se montrer belliqueux et agir parfois comme « tiers concernés », afin de défendre la cause de la faction qu'ils soutiennent. Mais ils ont beau vouloir que le bien prévale, épargner un ennemi vaincu est pour eux une évidence. Aux yeux des étrangers, leur idéal de chevalerie archaïque est agaçant au possible.

Les pratiquants de la tradition zoroastrienne sont en grande partie des adeptes mystiques et d'excellents lanceurs de sorts de combat. S'ils choisissent un esprit mentor, ils les préféreront issus d'un concept abstrait.

D'une certaine façon, la Voie de la Roue est aussi une tradition basée sur le Karma, bien qu'elle présente plusieurs différences fondamentales. Par exemple, l'illumination spirituelle s'acquiert au fil de cinq voies successives,

TRAITS DE TRADITION KARMIQUE

Traits positifs recommandés : Code d'honneur (Voie de la Roue, zoroastrisme), Entraînement à la résistance arcanique (n'importe quel attribut) (tous)

Traits négatifs recommandés : Représentation (tous hormis la Voie de la Roue)

qui correspondent aux rôles dans la société du Tír : guerrier, intendant, barde, druide et rígh (« seigneur »).

La tradition se pratique dans la nation elfe du Tír na nÓg et n'est accessible qu'aux elfes. Ensemble, les cinq voies représentent l'ordre social de la nation. Tandis que les pratiquants progressent le long de ces voies, leur statut social progresse aussi. Il y a un programme très strict et formalisé pour chaque voie, qui n'est accessible qu'à ceux qui sont qualifiés pour la suivre (partager ses connaissances avec des étrangers est un crime passible de mort). Les fidèles de la Voie de la Roue sont extrêmement attachés à leur nation. La tradition en elle-même est faite pour protéger le Tír de ses ennemis venant de l'extérieur (comme de l'intérieur).

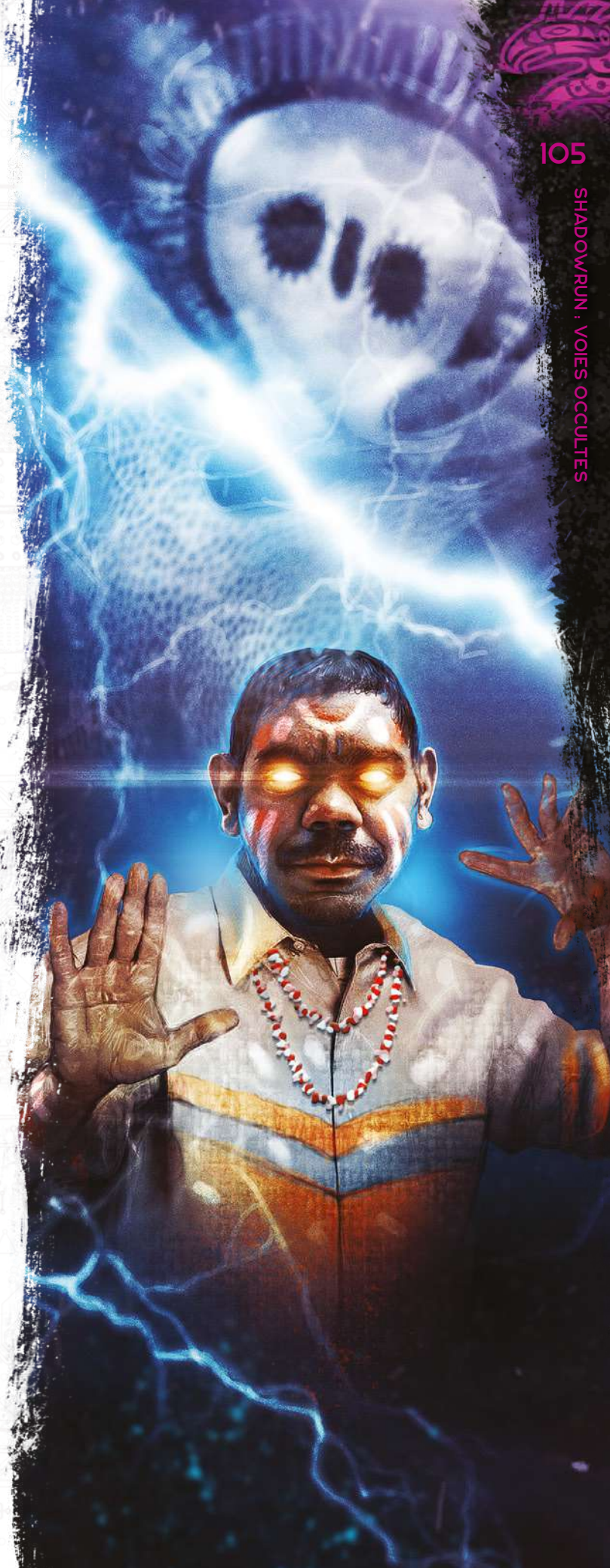
Puisque les mages ne peuvent passer à l'étape suivante qu'en maîtrisant leur voie, ils sont déterminés à améliorer leurs compétences. Experts en conjuration, ils traitent les esprits comme n'importe quel autre membre de leur société : sans déférence ni mépris particulier. Les esprits mentors sont choisis de façon transitoire, en fonction de la voie suivie.

TRADITIONS DES ANIMISTES

Lorsque le monde s'est Éveillé et que les premiers esprits ont été aperçus, les croyants des religions animistes n'ont pas été surpris. Ils savaient depuis des siècles que toute chose, les êtres vivants comme une multitude d'objets, possède sa propre âme (« anima », en grec ancien, d'où le nom). Et que pourraient donc être ces esprits, sinon ces âmes qui se matérialisent ?

Les animistes ont toujours voulu vivre en harmonie avec les esprits qui les entourent. Tandis que les croyants ordinaires ne pouvaient communiquer avec les animas que de façon indirecte, en déposant des offrandes sur les autels ou les temples, les prêtres pratiquaient des rituels de purification élaborés, la prière et communiquaient avec les esprits ; des connaissances qu'ils partageaient les uns avec les autres et léguaient à leurs successeurs. Au lendemain de l'Éveil, leurs connaissances se sont avérées utiles pour comprendre la magie, faisant des prêtres animistes ses premiers pratiquants.

La **tradition chamanique** pratiquée par les tribus natives américaines n'est pas seulement la plus connue des traditions animistes, c'est surtout la plus connue toutes traditions confondues, à tel point qu'elle a donné son nom à tout un ensemble de traditions basées sur la foi et l'intuition. Il faut distinguer le chamanisme traditionnel, incorporé dans le folklore des natifs et appris par le biais d'une relation professeur-élève, et le chamanisme moderne, qui adapte les enseignements chamaniques, y combine des concepts extérieurs et l'adapte à la mentalité de la culture occidentale. Cependant, toutes les écoles chamaniques conservent une approche non dogmatique et pratique. Elles ne cessent d'affirmer que la magie, dans sa complexité, doit être pratiquée (et non pas apprise) à travers des livres, qui surmènent l'esprit intellectuel. Toutes les tentatives de théoriser scientifiquement la magie sont vues comme futiles et autolimitantes, ce qui contribue aux tensions entre les traditions chamaniques et hermétiques (bien qu'elles n'existent pas forcément entre leurs disciples). Paradoxalement, cette fracture n'a pas empêché les écoles de chamanisme moderne d'adopter la théorie magique unifiée et d'enseigner cette approche de la magie dans les plus grandes universités mondiales.



Le shinto, la religion d'État de l'empire japonais, s'est propagé de la même manière, mais seulement au sein des communautés japonaises qui se sont créées quand les mégacorporations de l'empire se sont multipliées à travers le monde. La grande majorité des croyants du shinto, cependant, se trouvent tout de même au Japon, où ils vénèrent les « kamis » (« dieux » ou « esprits ») dans d'innombrables temples. Le statut officiel de cette religion fait bénéficier la **tradition shintoïste** d'une excellente réputation dans le monde corporatiste japonais. Ce qui est remarquable pour une tradition « chamanique », puisque les corporations favorisent généralement les traditions les plus logiques et prévisibles, en d'autres termes, hermétiques (bien sûr, les compétences individuelles des pratiquants shintoïstes, celles des conjurateurs en particulier, mais aussi celles des ritualistes, des lanceurs de sorts et de quelques adeptes, l'ont aussi aidée à être acceptée). Les magiciens shintoïstes sont réputés pour être des experts en runes de protection (*ofuda*) et en amulettes (*omamori*). De ce fait, ils adoptent essentiellement des tactiques magiques défensives en combat.

La relation que cette tradition entretient avec les esprits est façonnée par un pieux respect : ils demandent un service au kami, qui n'est pas forcé de le rendre. Puisque tous les kamis doivent être honorés de la même façon, il est inapproprié de choisir un esprit mentor.

Les fidèles de la tradition magique chinoise des **wuxing** s'abstiennent de vénérer un esprit unique. Pour eux, la vie dans le monde est due à une force sacrée et omniprésente appelée le *qi*. La philosophie sous-jacente, « l'enseignement des cinq phases » (la traduction littérale de *wuxing*), n'est pas une religion, mais une théorie taoïste pour comprendre et expliquer la nature. Les cinq éléments (le feu, la terre, le métal, l'eau et le bois) sont considérés comme des phases fluides et successives de la matière. Les Wujens, chamans de la tradition des *wuxing*, utilisent cette compréhension de la nature pour empêcher leur environnement de sombrer dans un état chaotique et violent (*yang*) et l'orienter vers l'ordre et l'harmonie (*yin*). Pour une personne extérieure, le système de pensée du *wuxing* peut paraître ordonné et inutilement bureaucratique, mais pour les Wujens, cet ordre est synonyme de contrôle. Appliquant les principes du *feng shui* pour optimiser le flux du *qi*, ainsi que les techniques de méditation du *qi gong* ou du *tai chi*, les Wujens sont connus pour manipuler le flux de mana qui les entoure et le plier à leur volonté. Les connaissances considérables de la tradition des *wuxing*, en termes de purification et d'utilisation des lignes ley, font de leurs pratiquants des spécialistes particulièrement prisés dans ce domaine ; pas seulement pour la mégacorporation chinoise du même nom, mais partout dans le monde.

Les Wujens voient les esprits comme des émanations du *qi* et les utilisent comme des instruments ; des instruments traités avec respect et hautement considérés, bien entendu. Compte tenu de leur vision holistique du *qi*, ils

n'ont aucun intérêt à suivre un esprit mentor. Cependant, ils peuvent adorer un concept moral abstrait ou un maître des *wuxing* légendaire, qui remplira le même rôle (bien que les Wujens ne les qualifieraient jamais « d'esprits mentors »). Profondément influencés par la philosophie des *wuxing*, ils détestent le chaos et l'impuissance et cherchent à reprendre le dessus avant d'affronter le problème, quelle que soit la situation. Les Wujens lanceurs de sorts ou adeptes sont d'excellents seigneurs et guerriers.

TRADITIONS DES ESPRITS ANIMAUX

Bien que les traditions de ce groupe aient de nombreuses divergences manifestes, elles ont tout de même un gros point commun : la croyance que les chamans ne sont rien sans un esprit animal à leurs côtés. Ce compagnon est le catalyseur à travers lequel ils canalisent leurs pouvoirs arcaniques ; il n'offre pas seulement l'accès au monde spirituel, il est aussi la clé pour se comprendre soi-même.

La **tradition aztèque** est souvent associée à la magie d'Aztechnology. Et personne ne peut vraiment en tenir rigueur à qui que ce soit : à vrai dire, Aztechnology elle-même se plaît à entretenir le stéréotype, feignant d'être l'unique représentante de la « véritable » renaissance aztèque. Cependant, même si les nahuallis (prêtres mages) parmi les rangs de la corporation étatique AAA sont vus par les étrangers comme rattachés à la tradition aztèque, la plupart d'entre eux empruntent des chemins bien plus obscurs.

Un « vrai » nahualli croit que tout être conscient (et même chaque dieu) a un esprit animal tutélaire qui partage certains de ses traits et en compense d'autres. La recherche d'un animal tutélaire est la première entreprise spirituelle d'un étudiant de la tradition aztèque. Une fois trouvé, l'animal tutélaire endosse le rôle d'esprit mentor. Il est essentiel pour les nahuallis de maintenir un contact spirituel avec leur esprit mentor (ce qui s'est révélé plus simple hors des villes, dans l'habitat d'origine de l'animal).

Bien que les écoles conservatrices accordent de l'importance à la magie rituelle, aux vêtements traditionnels et aux armes de cérémonie antiques, les partisans libéraux ont une approche plus pratique : ils priorisent le lancement de sorts et autorisent l'emploi de toute ressource utile pour se connecter au monde astral. Les esprits conjurés (même les élémentaires) apparaissent généralement sous la forme de guerrier aztèque ou d'un animal, rendant hommage à la dualité de l'homme et de l'animal.

Dans la **tradition sioux** chamanique, les esprits animaux ne sont pas des compagnons personnels ; au contraire, ils forment un panthéon d'entités puissantes qui influencent la vie métahumaine. Parmi la multitude de personnages, nous pouvons distinguer Iktomi l'araignée et Mica le coyote, deux farceurs rusés, Ptesan-Wi, la femme bison bienveillante ou Wakinyan, le puissant oiseau-tonnerre (les traits des animaux diffèrent grandement des caractéristiques qui leurs sont attribuées dans le folklore européen).

Bien qu'ils poursuivent leurs propres objectifs, les esprits animaux acceptent leur rôle d'arbitre entre les Hommes et Wakan Tanka, « le Grand Esprit », la toute-puissance de la vie elle-même. Également appelé « le Grand Mystère », ses intentions sont au-delà de toute

TRAITS DE TRADITION ANIMISTE

Traits positifs recommandés : Aptitude (n'importe quelle compétence magique) (tous), Concentration accrue (tous), Masque chamanique (chamans)

Traits négatifs recommandés : Représentation (shinto, les *wuxing*)

compréhension humaine. Afin de s'adapter aux pouvoirs spirituels qu'ils détiennent et qui peuplent leur environnement, les chamans de la tradition sioux doivent se reposer sur les indices laissés par les arbitres de l'esprit animal. Cela fait d'eux des observateurs plus attentifs et réceptifs à leur environnement, qui lisent les auras qui les entourent sans discriminer, toujours prêts à réagir à un indicateur plus ou moins amical (même s'ils donnent l'impression aux étrangers d'agir bizarrement). La plupart des mages ressentent une certaine attirance, un lien spécial, avec l'un des esprits animaux et le choisissent comme mentor. Lorsqu'ils débattent avec des esprits, même avec leur propre mentor, les chamans sioux ont tendance à se soumettre, mais sans ressentiment. Ils acceptent que d'autres êtres puissent servir leurs propres intérêts et l'idée que, d'une certaine manière, le monde physique et le monde spirituel resteront toujours un mystère pour eux.

La tradition sioux comporte tous types de magiciens, bien que les adeptes scouts, experts en reconnaissance et en survie, sont certainement les plus représentés.

Loin des légendes et du raffinement des enseignements aztèques et sioux, la **Magie rouge** est probablement la plus ancienne des traditions des esprits animaux. Un organisme archéologique du nom de Tzuri Group a fait découvrir (ou redécouvrir, comme les chercheurs de cette corpo aiment à le rappeler) la Magie rouge au monde il y a quelques années, en déclarant en avoir fait la trouvaille sur l'un de ses sites de fouille. Ceux qui pratiquent la Magie rouge pensent que la compréhension instinctive que les magiciens devraient avoir de leurs pouvoirs magiques pourrait bien être bloquée. Il serait cependant possible d'y accéder en embrassant son côté animal et en adoptant un « état d'esprit bestial », comme celui dont témoigne un animal (souvent sauvage) qui devient leur mentor. Par le biais de cet esprit mentor, ils ont accès à ce qu'ils nomment le Domaine Rouge, qui n'est pas un lieu à proprement parler, mais une force reliant toutes les vies animales du monde et de l'univers (les métasapiens et la métahumanité sont généreusement inclus dans leur définition de « vies animales »). Les mages rouges « n'apprennent » pas à utiliser leur magie, mais tentent plutôt de « désapprendre » en se détachant régulièrement de leur logique.

Malgré ce que l'archaïsme (et le nom) de cette tradition peut sous-entendre, les partisans de la Magie rouge s'opposent fermement à la magie du sang, considérant ces pratiques comme une souillure de leur Domaine Rouge. Ils choisissent soit de s'adapter à la vie urbaine en gardant pour eux leur dégoût des pratiques dégénérées et la domestication de l'humanité, soit de refuser toute « mascarade » en embrassant ouvertement leur côté animal et en affrontant opiniâtrement les conséquences de leurs actes. On trouve tout type de magicien parmi eux. Les esprits qu'ils conjurent peuvent apparaître sous une multitude de formes animales.

TRAITS DE TRADITION ESPRIT ANIMAL

Traits positifs recommandés : Esprit mentor (esprit animal) (tous)

Traits négatifs recommandés : Représentation (costume) (aztèques)

TRADITIONS DE GAÏA

« L'Éveil » est un terme universellement utilisé pour décrire le retour de la magie, bien que certains remettent en question sa signification. Qu'est-ce qui (ou qui) était endormi ces derniers millénaires ?

Les fidèles de nombreuses religions écospirituelles proposent (ou dans certains cas, appellent de leurs vœux) une réponse à cette question : c'est Mère Nature elle-même, aussi appelée Gaïa, la Déesse Mère de la création dans la mythologie grecque. Mère Nature, la manifestation anthropomorphe de la nature et de toutes les forces vitales serait la source ultime de la magie (en vérité, les écofidèles ne sont pas les seuls à croire en cette théorie. La science moderne a créé le terme « Gaïasphère » pour évoquer l'écosystème complexe capable d'engendrer et alimenter l'énergie arcanique). Certains écospiritualistes ont élaboré des théories qui justifieraient *pourquoi* Gaïa s'est réveillée : la pollution de l'Homme et la destruction du monde l'auraient, selon eux, poussée dans ses derniers retranchements. Si l'humanité ne parvient pas à revenir à une forme de vie plus durable, elle sera condamnée à disparaître, prétendent les partisans les plus radicaux ; et l'extinction de l'humanité est vue comme préférable à la destruction de Mère Nature (qui engendrerait aussi l'extinction de l'humanité, quoi qu'il en soit).

Les écofidèles vénèrent Gaïa sous sa forme la plus pure et se rassemblent avec leurs semblables dans des lieux naturels retirés et étudient les moyens de défendre sa cause. Ils attendent beaucoup des chamans qui font partie de leurs rangs : Mère nature doit être soignée et ceux qu'elle a dotés de pouvoirs arcaniques sont chargés de la débarrasser des menaces de la surindustrialisation, des guerres et de la cupidité.

Les **traditions druidiques** sont des confréries d'écoles druidiques extrêmement différentes : les druides anglais, civilisés et issus de la noblesse britannique, comparables aux francs-maçons, les druides sauvages, bien moins civilisés voire primitifs et les nombreuses lignées druidiques celtiques, pour ne nommer que les plus grands groupes. Toutes les écoles, aussi variées soient-elles, sont particulièrement territoriales (ce qui, selon les mauvaises langues, est dû à la prédominance des hommes au sein de ces communautés). Les druides revendiquent généralement « une terre », que ce soit un simple bosquet pour les Celtes, une petite île inhabitée pour les druides sauvages ou les grandes îles britanniques densément peuplées pour les druides anglais. Ils développent un lien profond avec cette terre, la protègent férocelement contre toute interférence extérieure et la défendent contre toutes sortes de pollutions, qu'elles soient ordinaires ou astrales. Les druides font preuve de la même possessivité envers les esprits. Durant leurs rituels interminables, ils s'assurent de la coopération des esprits locaux. Si on ajoute à cela la connaissance poussée qu'ils ont de leur environnement, dès lors qu'ils sont sur leur terre, ils constituent une force à ne pas sous-estimer.

Il faut de très bonnes raisons pour que les druides quittent leur terre, et elles sembleront ridiculement archaïques aux yeux des étrangers : une mission confiée par les anciens de leur cercle, une quête sacrée pour sauver leur territoire ou une vision angoissante qu'ils cherchent à comprendre. La majorité des druides sont de bons conjurateurs. Ils constituent déjà des lanceurs de sorts au-dessus de la moyenne, mais leur capacité à agir sur leur

environnement et sur les lignes ley n'a d'équivalent que chez les Wujens de la tradition des wuxing. Les adeptes occupent des postes subalternes dans l'organisation des cercles druidiques. Leur mission est de garder un œil sur la communauté et de la protéger.

N'ayant aucune velléité territoriale, la **tradition de sorcellerie** inverse la domination masculine et chérit la Déesse Mère, en exploitant le plus possible ses forces vitales. Les rassemblements nocturnes dans des prairies retirées et les célébrations avec des danses extatiques et des potions grisantes ne sont que des légendes urbaines. En dehors de leurs réunions, les sorciers vivent et pratiquent leur magie seuls ou dans de petites communautés.

TRAITS DE TRADITION DE GAÏA

Traits positifs recommandés : Aptitude (Enchantement) (sorciers), Esprit mentor (tous), Masque chamanique (sorciers, wiccans)

Traits négatifs recommandés : Asocial (Magie verte), Invocateur timide (druides, wiccans)

Traits négatifs obligatoires : Tradition de possession (sorciers)

ESPRIT MENTOR : DÉESSE MÈRE

Pour la plupart des êtres vivants, ressentir l'amour de sa mère est la première des expériences de la vie. Il n'est donc pas surprenant que les premières divinités à être vénérées soient des déesses protectrices. Tous les peuples les ont ré-vérées, et certaines d'entre elles le sont toujours. La Déesse Mère constitue l'essence même d'une force bienveillante et extrêmement attentionnée, qui aime toutes les créatures sans exception et offre son aide à quiconque la lui demande.

C'est une soigneuse, mais aussi une combattante, qui protège féroce-ment ses enfants, quelle que soit la menace. Elle joue également le rôle d'éducatrice, en enseignant l'engagement moral avec zèle.

AVANTAGES

Pour tous : remise d'Atout de 1 pour les tests de Biotech.

Pour les magiciens : remise d'Atout de 1 pour les sorts, les préparations et les rituels de Santé.

Pour les adeptes : pouvoir de Soins empathiques gratuit.

DÉSAVANTAGES

Les mages qui suivent la Déesse Mère veillent souvent avec attention sur ceux qu'ils considèrent comme leurs protégés. Dès lors qu'ils sont en position de prendre des décisions pour leur équipe (ou certains de ses membres), ils le font de manière autoritaire. Qu'il s'agisse de libérer l'otage, d'accepter un autre boulot ou de négocier une trêve avec un tiers, ils n'hésiteront pas une seule seconde s'ils considèrent que c'est dans l'intérêt de leurs protégés, quand bien même ces choix iraient à l'encontre de ce que ces derniers voudraient. Une mère a toujours raison !

Pour résister à cette pulsion, vous devez réussir un test de Volonté + Charisme (4).

Leurs capacités d'enchantement surpassent celles de la plupart des autres traditions. Ayant survécu à des siècles de persécution cruelle, ils préfèrent faire profil bas. Les sorciers ont souvent un esprit mentor, généralement un animal qu'ils appellent leur familier et avec qui ils échangent d'égal à égal. La sorcellerie est une tradition de possession.

Au lieu de mépriser le chaos urbain des gigantesques villes du Sixième Monde, les **sorciers des rues** se l'approprient. Ils voient la force vitale de Mère nature dans d'énergie humaine qui abonde et palpite à travers les conurbations, se rassemblent dans des raves et des orgies, et se sentent aussi bien chez eux sous les néons du centre-ville que dans les ruelles bondées. La majorité des sorciers des rues sont des adeptes (allant du rat d'égout chapardeur à l'escroc prestigieux) toujours prêts à puiser dans l'énergie humaine de la ville pour gagner leur vie. Certains sorciers traditionnels évitent leurs cousins des villes et vont même jusqu'à les accuser de suivre une voie toxique (ce qui est faux).

Les distinctions philosophiques entre la sorcellerie traditionnelle et la **Wicca** sont relativement floues. La plus grande différence, c'est que les clans wiccans acceptent plus facilement les croyants ordinaires. En vérité, les membres du clan ordinaires surpassent souvent les Éveillés de loin, puisqu'ils ne conçoivent la Wicca que comme une religion. Les utilisateurs de magie wiccans ont généralement Mère nature comme esprit mentor. Conjurateurs doués et ritualistes performants, ils excellent en magie de soins.

Aucun rapport sur les traditions magiques des écofidèles ne serait complet sans mentionner l'intransigeante et dogmatique **tradition de Magie verte**. (Re)découverte récemment avec la Magie rouge par le mystérieux Tzuri Group, les croyances de la Magie verte sont tournées vers le Domaine Vert, une force qui relie toute vie végétale au sein de l'univers. Bien qu'elle semble compléter le concept magique du Domaine Rouge, les preuves archéologiques trouvées sur les sites de fouille du Tzuri Group suggèrent plutôt que ces deux traditions étaient autrefois en conflit. Les chamans verts, qui revendiquent la primauté absolue de la flore, sont généralement peu amicaux et souvent décrits comme des « gens étranges ».

VOIR, OU LES TRADITIONS FONDÉES SUR LA LOGIQUE

Nous avons parlé des traditions qui découlent de la foi, qu'elles soient anciennes ou bien plus récentes. Il est facile de se rabattre sur la foi quand le monde autour de nous est difficile à comprendre, ne croyez-vous pas ? Néanmoins, ce n'est pas du goût de tout le monde. Certains préfèrent emprunter une voie qui se base sur la connaissance ; cela ne signifie pas que les voies basées sur la foi ne le font pas, simplement, celle-ci se repose moins sur les dieux et la religion que sur d'autres éléments offrant un point d'ancrage aux pratiquants. Si le chamanisme est une forme plutôt libre et souple, les traditions dont nous allons parler sont plus réglementées et structurées.

C'est probablement la raison pour laquelle la plupart des mages corpo font partie des hermétiques, quand on y pense. Il est plus facile d'enseigner des procédés qui ont

déjà fait leurs preuves à quelqu'un ayant un don pour la magie, plutôt qu'une chose pour laquelle chaque pratiquant a sa propre méthode. Cela ne veut pas dire non plus que ces traditions-là sont dénuées de spiritualité. Loin de là, pour tout vous dire. Dans un monde peuplé de différentes lignées de métahumains, pourquoi ne pas croire en un dieu ou deux ?

Remarque : toutes les traditions fondées sur la logique résistent au Drain avec **Volonté + Logique**.

TRADITIONS SCIENTIFIQUES

Les traditions qui privilégient les méthodes scientifiques ne se limitent pas à l'hermétisme, bien sûr, même si cette tradition-là est la plus connue. La plupart de ces voies partagent des racines scientifiques profondes, tout comme un mépris pour les voies qui reposent sur les superstitions et la foi.

HERMÉTISME CLASSIQUE

Quand on pense à un mage, à un sorcier ou à un lanceur de sort, on imagine souvent l'hermétique classique. Bien sûr, de nos jours, ils ne portent pas tous des chapeaux pointus, des bâtons et des tuniques miteuses tachées d'encre, comme on en voit dans les tridéos fantastiques. Ce sont plutôt des mages qui s'appuient sur des formules et des méthodes scientifiques, afin d'améliorer leurs techniques pour puiser dans leur pouvoir. Les études, les expériences, ainsi qu'une organisation minutieuse sont des facteurs clés pour faire progresser la magie hermétique. Si vous suivez des cours dans n'importe quelle université de magie du monde, c'est le style de magie que l'on vous enseignera sûrement. Cela signifie, bien évidemment, que vous rencontrerez des hermétiques de tous genres, car la moralité n'occupe pas une grande place dans l'éducation qu'ils reçoivent. Tous les mages de cette tradition suivent leurs propres codes moraux. C'est sûrement la raison pour laquelle ce sont les lanceurs de sorts les plus susceptibles d'atterrir au sein des grosses corpos. Mais ce n'est pas comme si la plupart d'entre eux avaient le choix, dès lors qu'on commence à parler de choses sérieuses.

Pour les hermétiques, la magie est un outil. Il n'est ni bon ni mauvais, mais dépend des intentions du magicien. C'est un argument rationnel, mais il engendre régulièrement des abus, comme quand un mage est trop enivré par le pouvoir pour prendre conscience du mal qu'il inflige ou parce qu'il s'en moque éperdument. C'est l'une des raisons pour lesquelles le grand public a tendance à se méfier des différentes sortes de magie. Pouvez-vous vraiment leur en vouloir ?

MAGIE DU CHAOS

Celle-ci est plus compliquée. La magie du chaos est une vaste catégorie qui s'éloigne de la tradition hermétique sur un certain nombre de points majeurs ; en l'occurrence, ils ont tendance à être plus ouverts et à adopter plusieurs éléments d'autres traditions que l'hermétisme rigide. On prétend qu'une variante particulière de l'hermétisme, qui repose sur la « théorie magique unifiée », s'est inspirée des pratiques et croyances de la magie du Chaos ou, du moins, s'est développée à partir des mêmes principes. Alors, en quoi croient-ils exactement ?

Eh bien, dans cette tradition, la magie est souvent vue comme une méthode pour altérer le code de la réalité ; certains prennent cette phrase au pied de la lettre. La réalité est un code, une série d'équations, et les mages du Chaos mettent en avant le fait que lorsque quelqu'un lance un sort, cela altère inévitablement le code pour que la volonté du magicien puisse se manifester, un peu comme lorsqu'un hacker exploite des failles dans les programmes. Il est parfois difficile de distinguer au premier coup d'œil les magiciens du Chaos les plus éduqués et disciplinés de leurs cousins hermétiques, mais certaines de leurs méthodes peu orthodoxes aident rapidement à faire la différence.

Bien sûr, il y a une approche plus pratique de la magie du Chaos, qui attire bien moins l'attention parce qu'elle a souvent tendance à être bricolée par des mages des rues, qui apprennent ce qu'ils peuvent où ils peuvent. Elle est souvent méprisée par leurs confrères éduqués de façon plus traditionnelle. Mais au bout du compte, le résultat est globalement le même : une tradition vaste et basée sur la science qui n'a pas peur d'adopter n'importe quelle méthode efficace pour se développer, que ce soit via des techniques tirées d'autres traditions magiques ou l'utilisation de la technologie.

MAGIE NOIRE

Plus stigmatisée et incomprise par la plupart des gens, la Magie noire est une tradition qui tire ses racines de l'hermétisme, mais qui s'appuie sur l'hédonisme et l'excès. « Fais ce qui te plaît, puisque tu n'es redevable qu'à toi-même » est le mantra suivi par la majorité des pratiquants de la Magie noire classique. Bien sûr, cela se mélange souvent à une certaine dose de nihilisme, ce qui peut pousser ses magiciens à considérer le monde avec un certain cynisme. Par conséquent, il n'est pas surprenant qu'ils soient vus de façon si négative. Néanmoins, comme pour les autres traditions hermétiques, la Magie noire est plus un outil qu'une force avec de véritables principes moraux. Le monde ne se résume pas simplement au combat du bien contre le mal, les choses sont faites de nuances de gris. La Magie noire n'est pas différente et appartient à cette catégorie. Elle se focalise sur l'individualité ; ce que cela implique dépend entièrement du magicien, pour le meilleur comme pour le pire.

KABBALE SÉCULIÈRE

Bien qu'elle soit fortement liée à sa cousine abrahamique et en partie basée sur les mêmes traditions, la branche la plus séculière de la Kabbale mérite au moins une note de bas de page. Dépourvu de ses penchants religieux, il est plus simple de la classer parmi les traditions hermétiques listées ci-dessus. Ceci dit, il n'y a pas d'énorme différence, hormis son approche bien moins religieuse.

TRADITIONS FOLKLORIQUES

Évidemment, toutes les traditions qui appartiennent au camp « pratique » ne sont pas aussi profondément ancrées dans les sciences. Certaines se sont construites autour des enseignements pragmatiques de nombreuses cultures et sociétés à travers les âges ou du moins, c'est ce qu'elles prétendent, ce qui les place dans une catégorie à part. Comme mentionné précédemment, la magie

TRAITS DE TRADITION LOGIQUE

Traits positifs recommandés : Affinité avec les esprits (traditions folkloriques), Caméléon astral (traditions folkloriques), Concentration accrue (traditions scientifiques), Esprit analytique (Kabbale séculière), Esprit mentor (traditions folkloriques)

Traits négatifs recommandés : Balise astrale (hermétisme classique), Endetté (traditions scientifiques), Hostilité des esprits (tous)

du Chaos bidouillée par les mages des rues livrés à eux-mêmes entre sans aucun doute dans cette catégorie, ce qui la distingue de ses cousines scientifiques ; mais il en existe bien plus. En voici quelques-unes.

THÉURGIE PRATIQUE

La théurgie pratique, liée aux pratiques païennes que l'on pourrait retrouver dans certaines cultures chamaniques traditionnelles, partage la plupart de leurs racines, mais y incorpore les leçons apprises par l'expérience, tout en se détachant des dieux et des esprits qui guident leurs confrères moins séculiers, du moins jusqu'à un certain degré. Leurs rituels et sorts comportent souvent une once de spiritualité, mais il leur manque souvent l'esprit protecteur qu'un chaman païen suivrait.

TRADITION ROM

Les roms ont leurs propres pratiques. Nous n'allons pas trop entrer dans les détails, car essayer de décrire leurs pouvoirs sans baigner dans leur culture est bien trop compliqué. Ne faisons pas cette erreur. Les roms ont toujours eu des croyances profondes qui ont guidé leur peuple bien avant l'Éveil et qui continuent de le faire à ce jour. Ils ont également tendance à ne pas enseigner ce type de magie à ceux qui ne font pas partie de leur famille. Ce que nous savons, c'est qu'ils ont un lien très fort avec l'esprit de leur peuple et que leur magie reflète cette connexion. Leur art est appris oralement et n'a jamais été retranscrit dans un grimoire ou couché sur du papier.

TRADITION DU CONTEUR

On raconte que la tradition du conteur puise dans le pouvoir de l'inconscient collectif, par le biais des récits communs à plusieurs cultures. Les images et les histoires occupent une place importante dans notre compréhension culturelle du monde qui nous entoure. On retrouve des créatures telles que les dragons, les fantômes et bien d'autres êtres surnaturels, dans les histoires de nombreuses cultures. Les conteurs prétendent utiliser ces points communs pour alimenter leur magie et tenter de raconter un « grand récit » à travers ces contes, tout en essayant de découvrir de nouveaux éléments ou accroches scénaristiques propres aux histoires modernes. En ce qui concerne les esprits mentors, ils choisissent généralement ceux qui représentent les héros des légendes ou les protagonistes des grandes histoires des siècles passés.

NOUVEAUX TRAITS POUR LES ÉVEILLÉS

TRAITS POSITIFS

ENTRAÎNEMENT

À LA RÉSISTANCE ARCANIQUE

(ATTRIBUT)

Les étudiants en magie apprennent les techniques standard de leur tradition pour résister à la fatigue qui s'empare d'eux après l'utilisation de leurs pouvoirs arcaniques. Cependant, certains professeurs proposent des entraînements qui répondent aux besoins individuels de leurs élèves et les aident à réduire les effets de la magie plus efficacement.

- **Coût :** 7 points de Karma
- **Effet en jeu :** les magiciens peuvent choisir Logique, Intuition ou Charisme comme nouvel attribut de tradition. Ils utiliseront cet attribut pour tous les tests de résistance au Drain.

MAGE ACADÉMIQUE

Une très grande partie des mages (en particulier des traditions hermétiques) ne sont pas formés par un professeur particulier. Ils sont inscrits à l'université. Je vous l'accorde, l'éducation académique est hors de prix, mais elle porte ses fruits en termes d'acquisition de connaissances.

- **Coût :** 1 point de Karma
- **Effet en jeu :** pendant la création de personnage, les mages peuvent acheter des Connaissances au prix de 2 points de Karma chacune. Ils peuvent également acheter des Connaissances avec leur budget de départ (p. 68, SR6) au prix de 1 000 nuyens par Connaissance.

Ce trait peut être combiné avec le trait Endetté ; cependant, cela augmente le prix par Connaissance, qui sera de 2 000 nuyens.

MASQUE CHAMANIQUE

Certains magiciens canalisent leurs pouvoirs arcaniques par le biais de leur esprit mentor. De son côté, le totem commence à se manifester à travers une transformation temporaire visible (des traits bestiaux, des effets élémentaires, etc.). La transformation étant due au mana, seuls les êtres vivants peuvent donc la remarquer. Plus le magicien obtient de succès à son test de magie, plus la transformation sera prononcée et plus identifiable sera le totem, même pour les ordinaires.

- **Coût :** 4 points de Karma
- **Prérequis :** trait Esprit mentor
- **Effet en jeu :** le mage choisit un effet (ex. : un visage de loup translucide qui couvre son visage, des yeux dans lesquels brûle un feu arcanique). Cet effet survient à chaque utilisation de toute compétence qui implique la magie (ou pour les adeptes, en activant tout pouvoir d'adepte).

En utilisant une action mineure (en plus de l'action requise pour utiliser la compétence magique choisie),

le magicien obtient une remise d'Atout de 1 pour ce test (adeptes : pour le premier test impliquant le pouvoir d'adepte activé).

Il y a également un inconvénient : le masque chamanique révèle inévitablement la nature d'Éveillé du mage. Cela pourrait attirer sur lui les tirs ennemis et le mettre en danger.

TRAITS NÉGATIFS

INVOCATEUR ÉTROIT D'ESPRIT

- **Bonus** : 2 points de Karma par niveau
- Chaque niveau de ce trait vous contraint à abandonner la capacité d'invoquer et lier l'un des dix types d'esprits standard (air, bêtes, terre, feu, gardien, guide, aînés, plantes, ouvrier, eau). Vous pouvez toujours bannir tous les types d'esprits. Ce trait peut être choisi jusqu'à cinq fois en sélectionnant un type d'esprit différent.

INVOCATEUR TIMIDE

Que ce soit dû à une mauvaise expérience dans le passé ou aux spécificités de son éducation arcanique, le magicien est frappé de stupeur à chaque fois qu'il invoque un esprit. L'esprit, qui sent son malaise, prend le dessus et exécute souvent les ordres du conjurateur à la lettre : il ne fera rien de plus, mais il se peut qu'il ait envie de faire bien moins (en cours de route, l'esprit fera preuve d'un comportement capricieux ou arrogant, selon la tradition du magicien). Un invocateur timide doit être très précis dans sa formulation, à moins d'être prêt à ce que l'esprit le fasse tourner en rond.

Ce trait ne peut être sélectionné que par les personnages qui possèdent la compétence Conjurateur.

- **Bonus** : 8 points de Karma
- **Effet en jeu** : les esprits invoqués par le magicien font en sorte de mal interpréter ses ordres (à la discrétion du maître de jeu). Si le magicien veut s'assurer qu'il n'y a aucune faille dans ses instructions, il doit se poser *avant* la conjuration et faire un test étendu de Conjurateur + Intuition (8, 5 min) pour bien formuler ses prochains ordres.

REPRÉSENTATION 1 OU 2

Certains professeurs des arcanes proposent des techniques supplémentaires, appelées représentations, à

leurs étudiants pour compléter leur apprentissage. Bien que la plupart de ces étudiants, en devenant de plus en plus confiants, se défont petit à petit de ces techniques, d'autres les trouvent rassurantes ou utiles et les gardent. Ce trait est accessible aux mages et adeptes mystiques, mais pas aux adeptes.

- **Bonus** : 5/8 points de Karma
- **Effet en jeu** : le magicien définit une action bien visible ou audible : des gestes, des mots à prononcer, des chants ou autre. Elle devra être réalisée à chaque fois qu'il utilisera ses pouvoirs arcaniques. Sinon, il peut également porter un costume ou une tenue spéciale (ou aucune). L'acte ou l'habit ne peut pas être classique ou insignifiant (ex. : des vêtements débraillés ou particulièrement originaux), il doit éveiller les soupçons des passants, même ceux des ordinaires, et leur indiquer que du mojo est à l'œuvre.

Sous la forme simple de ce trait (1), le magicien n'est pas forcé d'utiliser sa représentation, mais s'il ne le fait pas, il devra subir un malus de -4 à sa réserve de dés pour tous les tests d'Astral, de Conjurateur, d'Enchantement et de Sorcellerie.

Sous sa forme la plus extrême (2), si le magicien est incapable d'utiliser sa représentation (ex. : s'il est bâillonné, que ses mains sont liées ou qu'il ne porte pas son habit), il lui sera difficile de pratiquer tout type de magie et il ne pourra pas utiliser les compétences Astral, Conjurateur, Enchantement et Sorcellerie.

L'autre inconvénient de ce trait, c'est qu'il indique aux ennemis que le magicien est la « personne dangereuse » et si les adversaires suivent la bonne vieille devise « butez le mage en premier », cela le met en danger de mort.

Mais malgré ces inconvénients, ce trait lui octroie un avantage : une fois par jour, lorsque le magicien réalise sa représentation en utilisant ses pouvoirs arcaniques, il gagne une remise d'Atout de 1 pour ce test.

TRADITION DE POSSESSION

Le conjurateur n'a jamais appris à invoquer les esprits pour qu'ils se manifestent sur le plan physique ou, pour on ne sait quelle raison, s'abstient volontairement de le faire.

Ce trait ne peut être sélectionné que par les personnages qui possèdent la compétence Conjurateur.

- **Bonus** : 10 points de Karma
- **Effet en jeu** : les esprits invoqués par un magicien de cette tradition remplacent leur pouvoir Matérialisation par le pouvoir Possession (p. 70).



LES ÉCHELONS DU POUVOIR

PUBLIÉ PAR : CANIS

- Qui de mieux pour nous mettre au parfum sur la nature de la magie des initiés qu'un véritable professeur, et qui fait partie de notre propre communauté, qui plus est ? Canis, alias Professeur Vincent Grisome, Docteur et Directeur de Recherche, est un mage de combat expérimenté qui a parcouru les Ombres dans les années 2060 et 70 et occupe la chaire de Thaumaturgie pratique à la Seattle University depuis 2074.
- Bull
- Le « gentil voisin mage-guerrier » s'est donc replongé dans les Ombres. T'en as eu marre à force de regarder l'abîme ?
- Elijah
- Quand le loup qui se fait passer pour un berger s'approche assez près du troupeau pour être vu, les moutons ont raison d'avoir peur.
- Many-Names

Merci pour cette chaleureuse présentation, Bull. Oui, comme l'a dit Monseignork, je suis officiellement professeur à la Seattle University et, bien que n'ayant rejoint la faculté qu'en 74, j'enseigne depuis bien plus longtemps.

Telle est la nature des Ombres : ceux qui cherchent à apprendre veulent approcher ceux dont la réputation est de savoir faire les choses auxquelles ils s'intéressent.

Lorsque j'ai commencé à courir les Ombres, la majorité des magiciens ne savaient même pas ce qu'était l'initiation. C'était nouveau, mystérieux et certainement pas mentionné dans les cours de magie en études secondaires. Aujourd'hui, environ dix pour cent des étudiants en licence sont déjà initiés avant d'arriver à l'université, contre environ le même pourcentage d'élèves en première année de doctorat, lorsque j'ai commencé à enseigner officiellement en 74. Mais même aujourd'hui, les étudiants ne saisissent pas totalement ce qu'implique l'initiation. Le message s'est perdu en cours de route.

L'IMPORTANCE DU PARADIGME

Vous m'excuserez de commencer par les bases, mais à son niveau le plus élémentaire, la magie consiste à manipuler de l'énergie (que l'on appelle le mana) dans le but d'arriver à un certain résultat. Nous faisons cela en canalisant le mana à l'intérieur de notre corps, qui fonctionne alors comme un prisme, afin d'extraire ce dont nous avons

besoin du mana qui nous entoure. Ainsi, quand un magicien utilise la magie, il absorbe le mana de la Gaïasphère dans son corps, afin de le manipuler et obtenir le résultat désiré. L'une des raisons pour lesquelles j'ai horreur de la théorie magique unifiée, c'est parce qu'en tentant de créer des magiciens universels, elle ignore les fondements mêmes du maniement de la magie : ce prisme est notre paradigme.

- Et c'est reparti, encore une autre critique de la TMU. Que tout le monde sorte le Nuke'n pop et se prépare pour le spectacle.
- Winterhawk

Chaque magicien possède un paradigme unique. C'est une combinaison complexe de notre vécu, notre éducation, notre tradition, notre esprit mentor/totem, notre code moral et bien plus encore. C'est littéralement et métaphoriquement tout ce qu'est et connaît un magicien ; c'est pourquoi sous-estimer le rôle du paradigme est l'une des raisons pour lesquelles la TMU fait chou blanc dans certains cercles.

Avez-vous déjà rencontré un magicien qui, après avoir vécu un traumatisme, ne pouvait plus manipuler le mana ? C'est un phénomène bien connu, auquel la science moderne (dont fait partie la TMU) cherche sans relâche des explications externes ou médicales, alors que la vérité est bien plus simple (et complexe à la fois) : le traumatisme a altéré le magicien au point de le rendre incompatible avec son paradigme. Seule une thérapie adaptée, pour déconstruire et reconstruire petit à petit sa perception de lui-même, peut lui permettre, avec un peu de chance, de s'y reconnecter. Dans certains cas, cette connexion est perdue à jamais et les magiciens doivent réapprendre à se connaître eux-mêmes et leur magie pour changer de paradigme.

- Si c'était aussi simple, on verrait plus de monde se remettre d'une dépression et ceux qui proposent de les soigner ne seraient pas tous des charlatans.
- Lyran
- Se mettre complètement à nu pour se reconstruire n'est pas chose aisée.
- Fianchetto

ÊTRE INITIÉ

Quand nous développons notre potentiel magique, notre esprit et notre corps évoluent et s'adaptent, ce qui affecte notre paradigme. Mais l'initiation est un changement bien plus radical que cette progression régulière et quotidienne. Le processus d'initiation, en particulier la première fois, remet fondamentalement en question notre identité. Aucun magicien n'est vraiment le même après son initiation et son paradigme s'ajuste en fonction de ces changements.

Cependant, les initiés ne sont pas seulement « plus forts ». L'initiation est une expérience extrêmement personnelle, même lorsque l'on est soumis à une épreuve ou que l'on veut rejoindre un groupe initiatique. Deux de mes étudiants, qui sont devenus assistants pédagogiques dans mon département, sont de vrais jumeaux. Ils ont tous deux accompli leur première initiation récemment. Je leur ai demandé de me décrire leur expérience et j'ai obtenu deux réponses complètement différentes. Chacun a vécu une rencontre unique avec son avatar, a appris des leçons différentes et en a tiré ses propres conclusions. Cela prouve à quel point l'initiation est personnelle :



nous donnons littéralement naissance à notre paradigme et nous le nourissons. À l'issue du processus, nous ne sommes plus vraiment les mêmes.

LA NATURE DES AVATARS

J'ai mentionné les avatars il y a quelques instants, mais je sais que la plupart des magiciens (initiés ou non) ne savent pas ce que c'est, puisque l'on me pose toujours des centaines de questions dessus pendant mes cours. C'est simple : un avatar est un esprit puissant qui s'est pris d'affection pour votre paradigme.

- ▶ Certains académiciens pensent que les avatars sont la manifestation métaphysique du paradigme d'un initié, pas un véritable esprit.
- ▶ Winterhawk

Chaque initié possède un avatar, mais beaucoup ne s'en rendent pas compte. Je n'ai pas pu élaborer de théorie recevable à ce sujet, mais mon hypothèse actuelle est que la TMU est une véritable connerie, qui a contaminé et handicapé une génération entière de magiciens. Mais ce ne sont que des recherches préliminaires...

Pour en revenir au sujet, qu'il le sache ou non, chaque initié a un avatar. Les magiciens avec un esprit mentor/totem ont souvent moins de mal à identifier leur avatar et à entrer en communion avec lui, mais jusqu'ici, j'ai toujours réussi à aider les initiés à le faire. Chaque avatar est aussi unique que son initié, bien sa conception de la magie aura tendance à être similaire à ce dernier, les traditions jouant un grand rôle dans notre paradigme, et il sera sûrement en rapport avec le mentor/totem de ce magicien, s'il en a un. Quand j'ai été initié pour la première fois en 62, on m'a dit que mon avatar était un « aspect de Loup, qu'il utilise pour communiquer plus facilement avec moi » et bien que j'aie découvert que ce n'est pas le cas de tous les initiés, en ce qui me concerne, c'est la meilleure des descriptions qui me vienne en tête.

Je pourrais parler des avatars et de leur nature pendant des heures, de la façon dont ils influencent la métahumanité et des avantages qu'il y a à communier avec eux. Mais ce n'est pas ce dont Bull m'a demandé de parler, alors pour le moment, je garderai ça pour moi.

TECHNIQUES MÉTAMAGIQUES

J'ai regroupé les techniques métamagiques par école de magie, comme le fait la SU (faculté de thaumaturgie de Seattle). Avant que quiconque me pose la question : oui, mes assistants-professeurs et moi-même acceptons d'enseigner les techniques que nous connaissons aux citoyens des Ombres ; si vous y mettez le prix. Rien n'est gratuit dans le Sixième Monde, les amis. Reste à savoir si vous êtes disposés à payer.

ÉTUDES ASTRALES / MÉTAPLANAIRES

Cette école étudie le plan astral et les métaplans. Elle se concentre sur l'exploration et la cartographie

métaplanaire, les empreintes astrales, les signatures et les auras, ainsi que les effets de la métahumanité sur la manasphère environnante. Presque tous les programmes académiques de magie incluent des cours de cette école.

CAMOUFLAGE ÉTENDU

PRÉREQUIS : CAMOUFLAGE

Cette technique avancée vous permet d'améliorer votre camouflage pour y inclure des sorts maintenus ou activés par un autre magicien ou par vous-même, ainsi que les préparations alchimiques que vous détenez.

INFORMATIONS DE JEU

Le magicien peut camoufler un nombre de sorts ou préparations égal à son grade d'initié (en plus des focus liés). Chaque sort ou préparation dont l'aura est camouflée de la sorte doit avoir une Valeur de Drain ou un Potentiel inférieur à l'attribut de Magie du magicien. Comme stipulé par les règles de Camouflage, un test opposé d'Observation astrale contre Magie + grade d'initié est requis pour voir ce type d'objets. Si l'observateur n'obtient aucun succès net, les choses camouflées donneront l'impression d'être des fluctuations normales du mana ambiant de la zone ou de l'aura du magicien qui utilise cette métamagie. Obtenir des succès nets permet de percevoir les deux auras, mais le niveau de détails décelés sur l'aura réelle est indiqué par la table Observation astrale (p. 162, SR6).

CHANGEMENT DE PARADIGME

Comme expliqué ci-dessus, le paradigme d'un magicien est à la fois complexe et extrêmement personnel. Cependant, ces dernières années, j'ai rencontré de plus en plus d'étudiants de premier cycle (et certains de formation supérieure ou en doctorat) qui semblaient avoir du mal avec certains concepts fondamentaux et pratiques de la magie. Je rejette la faute sur la propagation rapide de la TMU.

Ce n'est pas tant une technique à apprendre qu'un processus qui peut durer plusieurs mois. Le magicien doit analyser son paradigme et s'en défaire pour pouvoir changer l'un de ses éléments fondamentaux : sa tradition. J'ai remarqué qu'il était plus simple de faire cela avec un magicien expérimenté apte à conseiller l'initié afin de réduire les risques, mais ce n'est pas nécessaire.

INFORMATIONS DE JEU

Changement de paradigme permet à un magicien d'abandonner son ancienne tradition pour en choisir une nouvelle. Une fois choisie, cette nouvelle tradition définit son utilisation de la magie et il perd l'accès à son ancienne tradition. Cette métamagie peut être sélectionnée plusieurs fois pour changer de tradition.

Les modifications de paradigmes s'accompagnent souvent d'un changement ou de la sélection d'esprit mentor, mais ce n'est pas requis. Le meilleur moment pour évaluer la relation d'un magicien avec son mentor est souvent lorsque le joueur interprète ce changement pendant la partie, mais cela peut être fait n'importe quand. La seule exception est la tradition de chaman insecte, puisqu'il doit choisir un insecte similaire à son mentor (qui lui enseigne souvent cette métamagie et lui offre le grade d'initié nécessaire pour l'apprendre en guise de récompense pour l'avoir rejoint). Dans tous les cas, ce changement

est permanent. Les mages toxiques changent souvent leur paradigme pour adopter une version toxique de leur ancienne tradition, mais ce n'est pas une règle absolue.

DIVINATION

La métahumanité tente de prédire le futur depuis la nuit des temps. Ces dernières décennies, beaucoup se sont intéressés aux modèles de la Matrice pour tenter de prédire le résultat de nombreux projets, allant des simples algorithmes des services de rencontre matriciels jusqu'aux modèles complexes que les corpos utilisent pour prévoir quels produits vont avoir du succès et valent donc la peine d'être financés. Certains seront sans doute étonnés d'apprendre que la valeur du nuyen et les actifs des mégacorpos se basent majoritairement sur des modèles matriciels si complexes, qu'ils sont hors de portée de la plupart des cerveaux humains, hormis les esprits les plus brillants.

- ▶ Les corporations ont dépensé des trillions de nuyens pour leurs soi-disant « systèmes experts ». Et les serveurs dans lesquels ils tournent valent le coup d'œil.
- ▶ Vixen

Certains lecteurs pourraient se demander quel est le rapport entre ce traité sur la magie et les systèmes experts de la Matrice. Je l'utilise seulement comme exemple des moyens que la métahumanité est prête à employer pour prédire l'avenir. De plus, les corpos utilisent les informations obtenues grâce à la magie comme sources de données pour ces modèles.

La méthode employée par ces corpos qui s'en donnent la peine et par bien d'autres à travers le monde est la divination. C'est l'art d'utiliser les informations du plan astral, ainsi que les auras des êtres vivants et des lieux pour tenter de prédire l'avenir. La divination et la psychométrie sont deux faces de la même médaille, à bien des égards : l'une explore le passé, l'autre le futur.

Pour ma part, je ne suis pas un grand amateur de la divination. J'ai toujours trouvé les visions qu'elle offre particulièrement déroutantes et difficiles à interpréter. Tout comme les prétendues prophéties de Nostradamus, il est simple de trouver un lien avec un présage du passé, mais faire une prédiction relativement claire avant que les événements ne surviennent est l'une des tâches les plus difficiles qu'un magicien puisse tenter d'accomplir. Malgré tout, il serait idiot de ne pas profiter de chaque occasion, aussi je me suis essayé au fil des ans à cette discipline. À la SU, nous avons un petit groupe de divinateurs de toutes sortes et de toutes origines ; bien que je trouve leurs méthodes déconcertantes, je ne peux pas nier leur taux de réussite (pour les curieux, il se situe à environ soixante-deux pour cent). La magie n'est pas une science exacte et la divination encore moins. Je sais que mes collègues s'accordent à dire que connaître le cours des choses à l'avance peut altérer ces événements, souvent de manière imprévisible.

La divination peut être utilisée de multiples façons et les magiciens, tout comme les chercheurs, prennent souvent ces usages pour des rituels. Le plus couramment utilisé par les pratiquants de la TMU se nomme Augure et Cléromancie. Ce n'est pas la seule option. Pour ma part, celle que je préfère est bien plus rapide, mais souvent moins détaillée. Qui plus est, depuis que j'ai appris

la technique de la divination, j'ai découvert que je détiens comme un sixième sens en matière de danger, ce qui, après des tests intensifs et des discussions avec certains de mes collègues adeptes, serait semblable à l'une des capacités que les adeptes peuvent apprendre.

INFORMATIONS DE JEU

Les magiciens qui apprennent la technique métamagique de divination ont un sixième sens pour percevoir le danger : ils savent instinctivement quand il approche et peuvent s'y préparer. Les initiés obtiennent un point d'Atout situationnel avant leur test de Surprise. Ils ont également accès aux rituels de divination comme Augure et Cléromancie (voir encadré, ci-dessous). Des rituels supplémentaires figureront dans de futurs ouvrages.

Pour utiliser la divination en dehors d'un rituel, le magicien doit étudier un sujet astralement (ce peut être un lieu, un objet ou un être vivant) pendant quelques minutes, en autorisant son corps à s'ouvrir aux énergies qui entourent le sujet. Le magicien réalise alors un test d'Astral + Magie + grade d'initié contre un seuil de (10 - nombre de minutes passées à examiner le sujet ; seuil minimum de 3). Si le magicien obtient au moins un succès net sur ce test, il reçoit la vision d'un événement futur en rapport

AUGURE ET CLÉROMANCIE (LIEN MATÉRIEL)

Seuil : 8

Prérequis : Divination

Pour effectuer ce rituel, le magicien doit être capable d'observer astralement le sujet (personne, lieu ou objet) ou disposer d'un lien matériel exploitable. Au sein de la fondation, l'initié entre dans une légère transe, et interprète les symboles et métaphores qui lui sont présentés à travers l'éther. La cléromancie consiste à utiliser de réactifs spécifiques (lancer d'osselets, lecture de feuilles de thé, etc.) ou de fétiches (cartes de tarot) au cours du rituel de divination. Si le magicien surpasse le seuil, il peut poser une question sur un événement lié au futur du sujet pour chaque succès net. Il faut 8 heures pour accomplir ce rituel. Si le magicien ne parvient pas à égaler le seuil, il recevra une information inutile ; il aurait tout aussi bien pu utiliser une Boule magique numéro 8.

DIVINATION

Le maître de jeu doit prendre en compte le sujet et le cadre temporel de la question, afin de déterminer son niveau de spécificité et utiliser la valeur la plus haute pour définir le seuil.

QUESTION DE DIVINATION	SEUIL
Vague (est-ce que mes ennemis me rattrapent ? Vais-je me faire des amis ce mois-ci ?)	3
Générale (Vais-je me blesser en courant les Ombres ? Mes ennemis vont-ils me rattraper cette semaine ?)	4
Spécifique (M. Johnson acceptera-t-il un pot-de-vin ? Me blesserai-je pendant ce run ou dans les prochains jours ?)	5
Très spécifique (M. Johnson va-t-il accepter une offre du Yakuza ? M. Johnson est-il disposé à accepter un pot-de-vin aujourd'hui ?)	6

avec le sujet. Plus le magicien obtient de succès nets, plus la vision est détaillée. Le magicien doit également résister à une Valeur de Drain égale au nombre de succès qu'il obtient (pas seulement les succès nets). Si ce nombre est supérieur à l'indice de Magie du magicien, le Drain est Physique ; sinon, il est Étourdissant. Certains magiciens qui emploient cette méthode utilisent un fétiche, souvent sous la forme d'une boule de cristal, qui les aide à s'ouvrir à ces énergies. Ces fétiches réduisent le Drain de la divination de 2, avant le test de résistance au Drain.

Si le magicien ne parvient pas à atteindre le seuil, il n'obtient aucune vision, mais doit tout de même résister au Drain. En cas de complication, la vision est trompeuse et en cas d'échec critique, la Valeur de Drain double (après prise en compte d'un éventuel fétiche).

Le maître de jeu peut permettre au magicien de réaliser un test d'Astral + Logique pour déchiffrer les visions qu'ils obtiennent en utilisant Divination, avec un seuil adapté au sujet et à l'histoire qui l'implique, tel qu'indiqué dans la table de divination.

FORME ASTRALE AMÉLIORÉE

Un magicien puise de l'énergie dans son corps pour créer sa forme astrale, en laissant celui-ci derrière lui dans un état s'apparentant au sommeil. Ceux qui utilisent cette technique ont appris à puiser encore plus d'énergie, laissant leur enveloppe charnelle dans un état de sommeil profond, obtenant en contrepartie plus de temps pour voyager hors de celle-ci.

INFORMATIONS DE JEU

Cette technique permet au magicien d'ajouter son grade d'initié (en heures) à la durée pendant laquelle il peut se projeter en sécurité. Si cette technique est utilisée, le sommeil profond dans lequel le magicien est plongé implique qu'il faudra une minute à son corps pour se réveiller lorsqu'il retournera à l'intérieur, durée pendant laquelle il sera considéré comme Inconscient.

FORME ASTRALE RENFORCÉE

Cette métamagie est une nouvelle technique récemment découverte au cours d'une quête sur un métaplan inconnu, qui permet à un initié de renforcer sa forme astrale pour mieux résister aux dommages d'un combat astral. Cette technique est devenue très populaire auprès des explorateurs métaplanaires, des exorcistes, des mages de sécurité et des adeptes.

INFORMATIONS DE JEU

Forme astrale renforcée permet à un initié d'ajouter son grade d'initié/2 (arrondi à l'inférieur, minimum 1) à sa Volonté pour les tests de résistance aux dommages pendant un combat astral.

PSYCHOMÉTRIE

La psychométrie équivaut à avoir des flash-back, à recevoir un flux de données sensorielles et d'émotions parfois incontrôlable. Tous les lieux où se rend le magicien et tout ce qu'il touche contiennent des empreintes astrales. Il s'agit de rémanences de sentiments forts, survenus en présence de ces objets ou dans ces lieux, qui ne peuvent être perçues qu'au moyen de la métamagie

psychométrie. Voulez-vous vraiment connaître l'histoire de chaque verre à liqueur et tabouret de bar ? Les magiciens qui pratiquent la psychométrie apprennent à ignorer les empreintes astrales autour d'eux pour éviter de se laisser distraire dans leur vie de tous les jours.

Il faut noter que certaines émotions sont suffisamment fortes pour créer des creux mana permanents capables d'affecter tous les Éveillés et sont gérés par des règles dédiées (p. 160).

PSYCHOMÉTRIE

FRÉQUENCE DE L'ÉVÉNEMENT CAUSANT L'EMPREINTE	SEUIL
Journalier	-2
Hebdomadaire	0
Mensuel	+2
Annuel	+4

DURÉE ET ANCIENNETÉ DE L'ÉVÉNEMENT CAUSANT L'EMPREINTE *	SEUIL
Durée > 10 × Ancienneté	-3
Durée > 5 × Ancienneté	-2
Durée > 2 × Ancienneté	-1
Durée ~ Ancienneté	0
Durée < 2 × Ancienneté	+1
Durée < 5 × Ancienneté	+2
Durée < 10 × Ancienneté	+3
Chaque multiple de 10	+1

* La durée correspond au temps entre le début du premier événement et la fin du dernier. L'ancienneté est le temps entre la fin du dernier événement et la tentative de psychométrie. Les objets isolés des autres auras ou protégés de toute perturbation (tombe, sous-sols, villes abandonnées) peuvent garder leurs empreintes plus longtemps. Il est recommandé de réduire l'ancienneté des empreintes des objets au sein de la Gaïasphère (comme les objets souterrains).

AUTRES FACTEURS	MODIFICATEUR DE SEUIL
L'empreinte est imprégnée de violence ou d'émotions particulièrement fortes	-1
L'empreinte est imprégnée d'une mort violente ou soudaine	-2
L'objet ou le lieu est en rapport avec l'impression	-1
Un lien fort existe entre l'objet ou le lieu et l'impression	-1
Plusieurs impressions significatives (par impression supplémentaire)	+1
La métamagie Purification a été utilisée	+1 par succès au test de Purification

AUTRES FACTEURS	MODIFICATEUR DE RÉSERVE DE DÉS
L'objet est un focus lié à un mage associé à l'empreinte	+ Puissance
Signature astrale effacée (p. 162, SR6)	-1

INFORMATIONS DE PSYCHOMÉTRIE

SUCCÈS NETS	INFORMATIONS OBTENUES
0	Aucune
1	Éclair de clairvoyance, empreintes superficielles et décousues
2	Clairvoyance plus intense et longue, bien que les visions soient toujours décousues
3	Plus de détails et de cohérence, retours plurisensoriels
4+	Séquences plus longues et plurisensorielles, visions cohérentes, informations pertinentes

INFORMATIONS DE JEU

Pour lire une empreinte, le magicien réalise un test d'Astral + Intuition + grade d'initié contre un seuil dépendant de la fréquence, de la durée et de l'ancienneté des événements ayant créé l'empreinte, ainsi que d'autres facteurs. Ce seuil se calcule à l'aide de la table de Psychométrie : additionnez la valeur issue de la fréquence de l'événement à l'origine de l'empreinte, celle issue du rapport entre la durée et l'ancienneté, et toutes celles issues d'autres facteurs. Toute valeur finale négative est ramenée à 0. La table de psychométrie précise aussi certains modificateurs de réserve de dés qui peuvent s'appliquer.

Les informations recueillies dépendent des succès nets obtenus et sont décrites dans la table d'Informations de psychométrie.

Pendant que le magicien examine une empreinte, il subit un malus de -4 à sa réserve de dés pour toute autre action. Malheureusement, il ne contrôle pas le temps que lui prendra son inspection et ne peut pas s'arrêter avant de l'avoir terminée. Les observations durent généralement 1D6 minutes, mais le maître de jeu peut modifier ce délai selon l'expérience du magicien en psychométrie.

PURIFICATION

Cette métamagie est appréciée par les géomanciens, les maîtres du feng shui et les magiciens médico-légaux. À l'état pur, cela permet à un initié de nettoyer un objet ou une zone de ses empreintes astrales, comme celles créées par des émotions fortes (pendant un concert, un événement traumatique/heureux ou un office religieux exaltant). Elle permet aussi d'alléger temporairement les effets des creux manas.

INFORMATIONS DE JEU

Purifier les empreintes astrales d'un objet ou d'une zone est une action majeure, réalisez un test d'Astral + Magie + grade d'initié. Chaque succès augmente le seuil de toute tentative d'analyse des empreintes par la psychométrie (p. 116). Si la zone à purifier mesure plus de 50 m², le magicien souffre d'un malus de -2 dés.

Cette métamagie est également le moyen qu'utilise la métahumanité pour contrôler la pollution et la corruption astrale. Lorsqu'un magicien se trouve dans un creux mana (p. 160), il doit réaliser un test d'Astral + Magie + grade d'initié contre le seuil indiqué sur la table Purification. Par tranche de deux succès nets obtenus par le magicien, réduisez le creux d'un niveau (par exemple, un creux fort devient moyen), jusqu'à un minimum de zéro. Le magicien doit également résister à une Valeur de Drain égale au seuil lié au creux. La purification dure un nombre de rounds de combat égal au grade d'initié du magicien ; pendant ce laps de temps, un dé de sa réserve se transformera en dé libre à chaque fois qu'il utilisera la magie (quand l'attribut de Magie fait partie de la réserve de dés, y-compris pour de nouvelles tentatives de purification).

PURIFICATION

CREUX MANA	SEUIL
Faible	4
Moyen	6
Fort	8

Nettoyer les empreintes astrales et les creux mana sont deux actions distinctes qui ne peuvent être faites de façon concurrente.

SENSATION

Cette technique fait appel à la connexion innée entre un initié et le champ de mana qui l'entoure, et lui permet d'y devenir plus sensible, de façon consciente comme inconsciente. Le magicien apprend à s'harmoniser avec la Gaïasphère pour distinguer la façon dont le mana environnant se comporte dans les alentours, sans avoir à utiliser Perception astrale ou Projection. C'est incroyablement utile dans les régions les plus sauvages de la planète et m'a sauvé les miches plusieurs fois ces dernières années.

INFORMATIONS DE JEU

Le magicien utilise l'action majeure Observer attentivement (p. 48, SR6) et fait un test de Perception + Intuition (4). S'il réussit, cela signifie qu'il peut sentir les flux, les creux et les vides mana (p. 160) sur (grade d'initié) kilomètres. Si le flux ou le creux correspond à la tradition du magicien, le seuil du test est réduit de 1. Les adeptes qui n'ont pas le pouvoir Perception astrale peuvent apprendre cette technique. Sensation ne peut pas être utilisée pour détecter les formes astrales, les sorts, les barrières mana, les esprits ou les focus. Le maître de jeu peut aussi laisser le personnage essayer de détecter des changements étranges à proximité, même s'il n'est pas en train d'utiliser Sensation ; dans ce cas, le maître de jeu devrait cacher le test de Perception au joueur pour ne révéler aucun indice.

CONJURATION APPLIQUÉE

Cette école de magie se spécialise dans l'étude des esprits et de la conjuration. Je vous épargne la liste complète des cours, puisqu'elle est disponible sur la Matrice, mais autant dire que c'est l'une des disciplines les plus théoriques parmi les principales écoles de magie.

ADJURATION

Cette métamagie permet à un initié d'invoquer des esprits sous forme majeure. Ceux-ci sont presque toujours plus malveillants, plus têtus et ont une forme matérialisée bien plus puissante. Rien que songer à maîtriser ces entités redoutables demande de l'entraînement et une volonté de fer. Beaucoup d'initiés ont appris cette technique par leurs propres moyens, mais je me permets de vous mettre en garde : si l'adjuration devait mal tourner, la forme majeure tout juste adjurée serait fatalement hors de contrôle ; et ces esprits sont presque toujours colériques. C'est pourquoi je vous recommande d'adjurer l'esprit dans une loge et d'avoir le soutien d'un autre esprit ou magicien, afin d'intervenir au cas où vous perdriez connaissance.

INFORMATIONS DE JEU

L'invocation d'un esprit sous forme majeure est très similaire à celle d'un esprit normal. Après avoir réussi le test normal d'invocation, au cours de la même action majeure, le magicien doit adjurer l'esprit en effectuant un test opposé de Conjuración + Magie + grade d'initié

contre (Puissance \times 2) ; un des dés ajoutés à la réserve du magicien grâce à son grade d'initié doit être un dé libre. Si le magicien obtient au moins un succès net, il est ajouté aux succès nets du test d'invocation. Ce total sert à déterminer le nombre total de services dus par l'esprit sous forme majeure, ainsi que ses pouvoirs supplémentaires. Pour cela, sélectionnez la ligne de la table Pouvoirs additionnels des esprits sous forme majeure (chaque ligne incluant les pouvoirs des lignes précédentes), et si vous avez plus de succès nets que nécessaires, chaque succès restant est converti en un service. Si le magicien n'obtient aucun succès net, l'esprit devient fou furieux et attaque tout ce qui se trouve (objets comme personnes) autour de lui sur (Puissance \times 10) mètres pendant un nombre de rounds de combat égal à ses succès nets. Enfin, quoi qu'il se produise, le magicien doit de nouveau résister à un Drain égal au nombre de succès (pas seulement les succès nets) obtenus par l'esprit. Les dommages sont Étourdissants, à moins qu'ils n'excèdent le rang de Magie du personnage après le test de résistance au Drain, auquel cas ils sont Physiques. Si le Drain suffit à rendre l'invocateur inconscient (ou mort), l'esprit déchaîne sa colère pendant 1D6 rounds de combat (supplémentaires, s'il était déjà dans cet état).

L'évolution récente parmi les esprits implique qu'ils auront du mal à rester sous vos ordres et seront un peu plus... fougueux. Nous l'avons constaté pour la première durant confinement de Boston et depuis cet événement, et c'est devenu de plus en plus manifeste à travers le monde les années suivantes. Pour moi, c'est l'influence exercée par la TMU sur la majorité des Éveillés du monde qui en est la cause.

POUVOIRS ADDITIONNELS DES ESPRITS SOUS FORME MAJEURE

# DE SUCCÈS	RÉSULTAT
1-3	Un service par succès
4	Obtient le pouvoir Garde magique (p. 66)
5	Obtient un pouvoir optionnel supplémentaire (voir pouvoirs classés par type d'esprit, pp. 223-4, SR6)
6	Obtient un pouvoir d'esprit majeur correspondant à son type d'esprit (voir table dédiée)
7	Pouvoir Portail astral (p. 67)
8	Pouvoir Octroi (p. 67)
9+	Un pouvoir supplémentaire ou augmentez sa Puissance de un par succès qui surpasse ce nombre.

POUVOIRS DES ESPRITS MAJEURS PAR TYPE

TYPE	POUVOIR
Air	Tempête (p. 69)
Bêtes	Hurllement paralysant (p. 230, SR6)
Terre	Séisme (p. 68)
Feu	Tempête (p. 69)
Gardien	Tempête (p. 69)
Guide	Bulle temporelle (p. 64)
Aînés	Garde magique (p. 66)
Plantes	Régénération (p. 227, SR6)
Ouvrier	Richesse (p. 68 ; produit chaque jour 3 % de la valeur mensuelle en objets/matériaux en lien avec ses compétences)
Eau	Tempête (p. 69) Maître invocateur

Afin de contrer cela, une nouvelle métamagie était nécessaire pour pouvoir lier les esprits. Certains potes au MIT&T, mon ancienne université, ont mis au point cette technique spéciale, afin de permettre aux initiés de mieux gérer les aléas de l'invocation.

INFORMATIONS DE JEU

Un initié avec cette métamagie peut contrôler plus d'esprits que le conjurateur moyen par le biais d'un Lien d'esprit. Un maître invocateur peut contrôler un groupe d'esprits d'une Puissance combinée égale à (Magie + grade d'initié) \times 4.

CANALISATION

Ah, la canalisation. Cette métamagie m'a bien sorti de la merde pendant des années, à tel point que je dois plusieurs fois ma vie au koradji qui m'a appris la technique en 62.

- Notre lignée protège sa lignée, car un Enfant de Loup n'oublie jamais une dette de vie.
- Torch

INFORMATIONS DE JEU

Canalisation peut être employée par les magiciens de toute tradition, afin d'attirer un esprit dans leur corps, s'ils sont capables d'utiliser la compétence Conjurateur. Cela renforce la forme physique du magicien et lui permet d'avoir accès aux pouvoirs de l'esprit, mais cette technique a un prix. Au cours de la canalisation, le magicien et l'esprit s'allient pour former une seule et même entité de nature duale, dont le magicien garde le contrôle.

Pour canaliser un esprit, un magicien doit invoquer l'esprit et résister au Drain normalement puis, au cours de la même action majeure, effectuer un test de Conjurateur + Magie + grade d'initié contre Puissance \times 2. Les succès nets de ce deuxième test s'ajoutent aux services dus par l'esprit et les succès (pas seulement les succès nets) de ce dernier deviennent la Valeur de Drain à laquelle le magicien devra résister à l'issue de la canalisation, une fois que l'esprit aura quitté son corps (quelle qu'en soit la cause). Échouer à ce test implique que le magicien n'obtiendra aucun service supplémentaire, mais devra tout de même subir la Valeur de Drain imposée.

Par le biais de la canalisation, le magicien obtient le pouvoir de créature Nature duale (p. 231, SR6), ainsi que tous les pouvoirs de l'esprit ayant une durée « perpétuelle ». Le magicien peut également utiliser tout autre pouvoir de l'esprit, au prix d'un service par pouvoir utilisé (hormis Matérialisation et Engloutissement, naturellement). De plus, tout attribut physique d'un invocateur ayant un rang inférieur à la Puissance de l'esprit augmente de (Puissance/2, arrondi à l'inférieur, en respectant le maximum normal de +4 quel que soit le rang d'attribut) et le magicien ignore un nombre de points de modificateurs de blessures égal à la Puissance de l'esprit. Mais ne vous méprenez pas : vous n'êtes pas invulnérable.

Pour l'instant, ça a l'air plutôt cool, hein ? Seulement, il y a quelques inconvénients. Pour commencer, l'esprit cohabite avec vous, dans votre propre corps. Il n'est bridé que par votre magie, aussi il peut subir des dommages. Puisque votre corps agit comme un réceptacle vivant, vous êtes le seul à subir les dommages physiques, mais tous les dommages de type mana provenant des

sorts de combat et des combats astraux s'appliquent autant à l'esprit qu'à vous. Et bien que vous puissiez ne pas sentir la douce caresse de la douleur infligée par les dommages, si vous perdez connaissance ou que l'esprit est dissipé, la canalisation s'interrompt et vous devez immédiatement résister au Drain du deuxième test de Conjuración destiné à canaliser l'esprit. L'esprit retourne sur son métaplan d'origine sous les conditions suivantes : après un lever suivi d'un coucher de soleil (ou inversement), comme il est de rigueur pour les esprits invoqués, lorsque le magicien s'endort, si le magicien utilise la projection astrale, si l'on force l'esprit à sortir de son corps avec un Exorcisme ou quand le magicien choisit de libérer l'esprit.

Si un autre magicien observe astralement celui qui utilise canalisation et obtient 3 succès nets ou plus, il peut distinguer l'hôte de l'esprit, malgré leur aura combinée. Cela permet d'utiliser Bannissement sur l'esprit ; ajoutez le grade d'initié du magicien qui utilise la canalisation à la réserve de dés de l'esprit, le corps du magicien tentant de retenir l'esprit qui l'occupe.

CANALISATION D'ESPRITS MAJEURS

PRÉREQUIS : ADJURATION, CANALISATION

Je peux déjà vous entendre me demander « mais Canis, qu'est-ce qui arrive si on canalise un esprit sous forme majeure ? » Ce qui arrive, c'est que vous devez vous montrer foutrement prudents, sinon vous écoperez d'une migraine aussi balaise que la taille de l'ACHE.

INFORMATIONS DE JEU

La canalisation d'un esprit sous forme majeure est similaire à celle de n'importe quel autre esprit, à deux grandes différences près. Tout d'abord, il faut adjurer l'esprit normalement, ce qui a lieu entre la conjuration et la canalisation (voir Adjuration, p. 117). Cela signifie que vous devez résister au Drain deux fois avant de débiter la canalisation. Ensuite (et c'est la principale raison pour laquelle certains s'essaient à cette technique), vous serez immunisé aux Armes normales.

Immunité aux Armes normales : le magicien est maintenant immunisé aux Armes normales, comme si son Essence était égale à la Puissance de l'esprit/3 (arrondi à l'inférieur, 1 minimum), quelle que soit la véritable valeur d'Essence de l'invocateur.

EXORCISME

L'exorcisme permet à un Éveillé d'extraire un esprit de son réceptacle, alors si celui-ci n'en a pas (comme les esprits matérialisés), cette métamagie ne lui sera d'aucune aide. Pour clarifier (et oui, un étudiant en troisième année m'a déjà posé la question), cela n'affecte que les esprits qui utilisent Possession ou Habitation pour interagir avec le monde physique. Cela fonctionne également sur les esprits canalisés. Je l'ai appris à mes dépens il y a quelques années, lorsque j'ai été confronté à un groupe de Templiers.

INFORMATIONS DE JEU

Il est indispensable d'être au contact du réceptacle pour utiliser Exorcisme. Cette métamagie est une action

majeure, qui ne peut être dépensée qu'à l'initiative du magicien. L'exorciste réalise un test opposé de Volonté + Charisme + grade d'initié contre (Puissance de l'esprit $\times 2$) pour déloger l'esprit de son réceptacle. S'il possède la compétence Conjuración, il peut ajouter sa Volonté à toute tentative ultérieure de bannir l'esprit. L'exorciste subit une Valeur de Drain égale au double du nombre de succès (pas seulement les succès nets) obtenus par l'esprit à chaque tentative. Les magiciens résistent au Drain selon leur tradition ; les adeptes y résistent avec Constitution + Volonté.

Extirper l'esprit de son réceptacle nécessite un total de succès nets égal à la Puissance de l'esprit. En cas de réussite, l'esprit restera dans l'espace astral. Les succès nets de chaque tentative d'exorcisme durent jusqu'au prochain lever ou coucher de soleil, selon ce qui survient en dernier. L'exorciste dispose donc de plusieurs tentatives pour déloger l'esprit.

MAGIE APOTROPAÏQUE

C'est le domaine le plus défensif de l'école de sorcellerie et, sans conteste, mon propre champ de compétences. Bon sang, la première fois que l'on m'a demandé d'enseigner quelque chose, c'était en 62, jeune mage SINless qui voulait apprendre Bouclier.

Il ne faut pas se leurrer : la sorcellerie défensive n'est pas seulement une façon passive de protéger vos amis des magiciens hostiles, même si je suis le premier à admettre que ça en fait largement partie. Cependant, mes confrères et moi-même essayons toujours de découvrir de nouvelles techniques pour protéger la métahumanité de la magie en général et plus particulièrement de la sorcellerie.

ABSORPTION

PRÉREQUIS : BOUCLIER

Si Renvoi (voir plus bas) s'apparente à parer un sort, Absorption revient à le bloquer.

INFORMATIONS DE JEU

Lorsqu'un sort cible une personne que l'initié protège avec Défense augmentée, ce dernier peut dépenser une action mineure libre pour essayer d'absorber le mana à l'origine du sort. Effectuez un test de Sorcellerie + Magie + grade d'initié. Chaque succès sur ce test annule un succès sur le test de Lancement de sort initial, en capturant une partie du mana contenu dans le sort, afin de créer une « charge mana » au sein de l'aura de l'initié. S'il réduit les succès nets du lanceur à zéro, le sort échoue ; cela signifie également que l'initié a complètement absorbé le sort.

Les charges de mana sont assez instables, elles doivent donc être utilisées rapidement, avant d'infliger des dommages à la forme physique de l'initié auquel appartient cette aura, à savoir son propre corps. Les charges durent (grade d'initié) rounds de combat, après quoi elles atteignent un stade critique et expirent en blessant l'initié. Chaque charge qui expire cause un Drain d'une Valeur égale au nombre de charges actuellement stockées par l'aura de l'initié, y compris celles qui expirent. Ce Drain inflige des dommages Étourdissants, sauf si les dommages subis après le test de résistance au Drain excèdent l'indice de Magie de l'initié ; auquel cas, ils sont Physiques. Attention : cette technique peut être utilisée au cours

d'une projection astrale, mais puisqu'aucun corps ne renforce l'intégrité de la celle-ci, la Valeur de Drain est doublée.

Les charges mana sont néanmoins utiles, car elles donnent un avantage à l'initié quand il utilise sa propre magie. Chaque charge réduit la Valeur de Drain de sa prochaine action, que ce soit un lancer de sort, une conjuration ou toute autre utilisation de la magie infligeant du Drain. Toutes les charges sont déduites de la prochaine Valeur de Drain, chacune le réduisant de 1 (avec un Drain minimum de 2) avant le test de résistance au Drain. C'est la seule façon d'évacuer des charges sans subir de Drain. Absorption et Renvoi ne peuvent pas être utilisées sur le même sort.

RENOI

PRÉREQUIS : BOUCLIER

Cette technique est l'une de mes préférées : c'est une défense proactive contre les sorts qui, comme son nom l'indique, vous permet de les renvoyer à leur lanceur.

INFORMATIONS DE JEU

Lorsque quelqu'un ou quelque chose est ciblé par un sort alors qu'il est protégé par la Défense augmentée d'un initié, ce dernier peut effectuer un test opposé de Sorcellerie + Magie + grade d'initié comme action mineure libre contre le test initial de Sorcellerie + Magie du lanceur. Tout succès net obtenu par l'initié compte comme succès au test de Lancement de sorts pour le sort pour le retourner à l'envoyeur ; la cible initiale n'a pas à résister au sort. L'initié doit résister à un Drain d'une Valeur égale au sort lancé (y compris les modificateurs d'ajustement), +1.

S'il s'agit d'un sort de zone, seuls ceux qui sont protégés par la Défense augmentée de l'initié n'ont pas à résister au sort si Renvoi réussit ; toutes les autres cibles du sort initial doivent y résister normalement. La seule exception s'applique aux sorts de Combat indirects, puisqu'ils sont renvoyés en intégralité si Renvoi réussit.

Les sorts renvoyés peuvent l'être à leur tour, avec une Valeur de Drain augmentant de +1 à chaque renvoi. Cela peut mener à un « ping-pong de sorcellerie », à moins qu'un des magiciens n'épuise ses actions mineures ou perde connaissance à cause du Drain.

RUPTURE

PRÉREQUIS : BOUCLIER

L'un des domaines les plus terrifiants de la magie est la magie rituelle, en particulier la sorcellerie rituelle. Je suis sûr que tout le monde a une anecdote sur un ami qui s'est fait éliminer dans son sommeil, ou réfugié à l'intérieur d'une panic room ou d'un bunker. Personnellement, je connais plusieurs personnes à qui c'est arrivé ou qui en ont été témoins. Et il se peut que je l'aie fait quelques fois, moi aussi.

Il y a des précautions à prendre pour réduire les risques de la magie rituelle, comme les runes, les barrières mana et l'excès de prudence quand on utilise des liens rituels. Mais aucune ne vous assure d'être protégé si quelqu'un vous envoie un sort à travers le plan astral.

Je ne vais pas prétendre que Rupture constitue une garantie, mais c'est un bon début.

INFORMATIONS DE JEU

Cette technique offre à un initié la possibilité de détecter ce que l'on appelle un « envoi ». C'est là que se crée le lien mystique nécessaire pour que le sort cible quelqu'un. Cela se produit à l'Étape 5 : effectuez le rituel (p. 147, SR6). Une fois que vous avez détecté l'envoi, vous pouvez prendre des mesures pour vous protéger correctement.

Rupture permet à un initié ou à quelqu'un à (grade d'initié) mètres de lui de détecter un envoi qui le prend pour cible (qu'un observateur, un lien matériel ou autre ait été utilisé ou non). Pour cela, effectuez un test d'Astral + Intuition + grade d'initié contre un seuil de (4 + le nombre d'heures que demande normalement le rituel - le nombre d'heures consacrées au rituel au moment de la tentative). Si l'initié est endormi pendant que l'envoi est

EXEMPLE DE RUPTURE

Rikki Ratboy est une épine dans le pied d'un ancien M. Johnsondu simple fait d'être toujours en vie. M. Johnson a décidé de rassembler une équipe pour un rituel qui va le cibler, en utilisant un échantillon matériel qu'il a laissé derrière lui, sur les lieux de l'embuscade. Une fois que l'équipe a utilisé le lien matériel de Rikki (un échantillon de sang) à l'Étape 4 : utilisez des réactifs, un petit filament traverse le plan astral pour relier Rikki à la fondation du rituel.

Les statistiques de Rikki en Astral + Intuition + grade d'initié lui octroient 14 dés. Cependant, ces fourbes d'Aztlan l'ont surpris dans son sommeil, aussi un malus de -6 s'applique, ce qui lui donne une réserve totale de 8 dés. Le maître de jeu effectue le test pour Rikki contre un seuil de 4 + 4 (temps de base du rituel de Sort prodigue) - 0 vu qu'il s'agit de la première heure de rituel, soit un seuil de 8, et obtient 5 succès. Loupé.

Une heure plus tard, le maître de jeu de Rikki réessaie. Cette fois, le seuil est de 7 (1 heure s'est écoulée) et il n'obtient que 3 succès. L'horloge tourne pour Rikki, aussi le maître de jeu effectue un troisième lancer. Cette fois, le seuil est de 6 et Rikki obtient 6 succès.

Il se réveille en sursaut et sait qu'un rituel le prend pour cible. Il a appris la métamagie Bouclier, et utilise donc Défense augmentée pour mieux résister à ce qui l'attend. Il observe ensuite astralement l'envoi et obtient 4 succès, ce qui lui permet de savoir qu'un puissant sort d'illusion se dirige vers lui. Rikki réussit à résister à son envie de fuir et appelle une amie qui lui en doit une.

Avant même que Rikki n'ait eu le temps de raccrocher, la projection astrale d'une mage apparaît dans sa chambre : c'est son amie, Torch. Il lui fait un résumé de l'histoire. Torch l'observe donc astralement (il a abandonné son camouflage, vu que Torch est une vraie pote) et obtient 3 succès nets pour détecter l'envoi. Avec un sourire carnassier qui dévoile les longues canines de sa bouche astrale, Torch fait appel à plusieurs esprits qui lui doivent des services et fonce remonter la piste de l'envoi.

Rikki n'a plus qu'à maintenir sa Défense augmentée et attendre. Il se prend un soykaf et tente de ne pas frémir à l'idée de ce que Torch va infliger à l'équipe de rituel quand elle mettra la main dessus.

effectué, appliquez un malus de -6 à sa réserve de dés pour le test de Rupture. Ce test survient automatiquement une fois par heure de rituel et le maître de jeu peut cacher son lancer de dés s'il le souhaite.

Une fois qu'un magicien a détecté un envoi, plusieurs options s'offrent à lui : l'envoi peut être observé astralement (avec 2 succès nets pour déterminer le type de sort et la signature astrale du leader du rituel), le magicien peut utiliser Défense augmentée ou toute autre sorcellerie défensive pour résister au sort à venir ou il peut utiliser le pistage astral (p. 164, SR6) afin de remonter jusqu'à la fondation du rituel. Si le magicien choisit de faire appel à un esprit pour ce pistage, celui-ci n'a pas besoin de détecter l'envoi. Si l'initié demande à un autre magicien de pister l'envoi, ce dernier doit observer astralement la cible de l'envoi et obtenir 3 succès nets à son test d'Observation astrale (p. 162, SR6) pour repérer le lien.

ÉCOLE D'ENCHANTEMENT

Nous connaissons tous les focus, les objets alchimiques et les préparations qui viennent de cette école de magie.

CRÉATION SÉCURISÉE D'ARTEFACTS

Insérer du mana dans un telesma peut être dangereux : un mauvais mouvement et il peut vous exploser à la figure et écorcher votre aura au point de détériorer votre intégrité holistique de façon permanente.

- Et quand tu dis ça, tu sais de quoi tu parles, n'est-ce pas Canis ?
- Lyrar

La première fois n'est pas toujours critique pour un créateur, mais cela peut avoir des répercussions et vous attirer de gros problèmes... En particulier si vous êtes un créateur débordé au sein d'un atelier de production corporatiste.

INFORMATIONS DE JEU

Avec cette métamagie, un initié apprend à se protéger plus efficacement contre ce type de répercussions magiques. Ce n'est pas parfait, mais c'est déjà ça. En cas d'échec critique au cours de l'Étape 5 : créer le focus, l'Essence perdue est réduite de grade d'initié x 0,1 (jusqu'à un minimum de 0).

THAUMATURGIE APPLIQUÉE

Dans certains établissements, on enseigne la magie rituelle dans différents programmes scolaires, mais ici, à la SU, nous avons déterminé que la meilleure solution était d'adopter une méthode plus homogène : l'école de thaumaturgie appliquée. Alors soyez prévenus : si vous enquêtez sur un magicien et que vous vous rendez compte qu'il est directeur de recherche en thaumaturgie appliquée, vous feriez mieux de vous inquiéter.

- Je ne te le fais pas dire ! La sorcellerie rituelle est une saloperie effrayante. Personne ne veut se retrouver dans le camp adverse.
- DangerSensei

LIAISON SYMPATHIQUE

Chaque runner devrait savoir ce qu'est un lien matériel. Point barre. Pour ceux qui dormaient pendant le cours Béaba de la Magie pour les Ordinaires, je vais vous expliquer pourquoi.

Les liens matériels sont des prélèvements de tissus qui peuvent être utilisés pour vous cibler avec de la magie rituelle. Généralement, ce sont des prélèvements sanguins, mais cela peut être n'importe quel fluide corporel, à l'exception de la sueur (et j'insiste, *n'importe quel* fluide, alors n'oubliez pas de toujours vous protéger avant de coucher avec cette inconnue croisée dans un bar).

- Oh, l'ironie de la chose...
- Vixen
- Oh, ça va ! En fin de compte, tout ça c'était de ta faute, ma belle.
- Canis

Les liens matériels peuvent aussi être des éléments structurels ou d'autres objets. Et ça fonctionne dans les deux sens : glisser un morceau de plastobéton dans

LIAISON SYMPATHIQUE MATÉRIEL

Un lien matériel fait partie intégrante de la cible. Dans le cas d'un objet inanimé, le lien matériel doit être un élément essentiel de sa structure. Une brique provenant d'un mur pourrait être un lien matériel du bâtiment d'où elle provient, mais un objet décoratif à l'intérieur ne le serait pas. Si la cible est un être vivant, le lien matériel doit être un échantillon de tissu. Cependant, ce type d'échantillon se décompose au fil du temps et cesse d'être exploitable comme liens matériels. Le sang et les autres fluides corporels sont exploitables pendant quelques heures, tandis qu'un prélèvement de tissu de la taille d'un doigt ou plus peut durer quelques jours avant de devenir inutile. Un simple test de Biotech + Logique peut vous donner une estimation plus concrète du temps qu'il reste à votre échantillon. La conservation chimique vous empêche d'utiliser l'échantillon comme lien matériel.

SYMPATHIQUE

Une liaison sympathique ne peut être créée qu'avec des êtres conscients, puisque les objets inanimés n'ont pas d'empathie. Le sujet du lien peut être une chose que la cible utilise fréquemment ou à laquelle elle accorde une valeur sentimentale ou personnelle. Si un objet a été utilisé par la cible plus de cinq minutes (un stylo, l'emballage d'un burger McHugh's, etc.) alors cela peut aussi être considéré comme lien sympathique. Les objets ayant une valeur sentimentale peuvent être utilisés comme liens sympathiques pendant des semaines ; ceux qui sont utilisés quotidiennement plus de cinq minutes peuvent l'être pendant le double du temps durant lequel la cible l'a eu en main pour la dernière fois (cinq minutes ou plus). Les focus sont considérés comme des liens sympathiques tant qu'ils sont liés.

Note : les durées des liens matériels et sympathiques sont décomptées jusqu'à ce que le rituel débute.

la poche d'une cible avant qu'elle ne s'enfuit fonctionnera comme lien matériel, tant que vous effectuez votre rituel dans le bâtiment d'où provient le morceau en question.

Maintenant que nous avons appris à garder nos fluides corporels pour nous et à ne pas ramasser les ordures que l'on trouve sur notre chemin, je vais vous foutre une putain de trouille en deux mots seulement : liaisons sympathiques. Cela peut varier d'un objet auquel vous accordez une valeur sentimentale, que vous considérez comme précieux, à quelque chose que vous n'avez utilisé ou eu en main que quelques minutes.

INFORMATIONS DE JEU

Un initié ayant appris la métamagie Liaison sympathique peut utiliser ces liens pour donner une cible à un rituel ayant le mot clé Lien matériel ; augmentez le seuil du rituel de 2 s'il est fait usage d'un lien sympathique.

rites avancés

Cette technique a été découverte et codifiée ici même, à la Seattle University, par nulle autre que l'une de mes AP. Il va sans dire que je suis extrêmement fier de sa réussite.

- Merci beaucoup, trésor ; venant de toi, ça compte beaucoup.
- Covenant

Elle a trouvé le moyen de synchroniser la magie rituelle d'une équipe, en contournant certaines incohérences créées par les paradigmes individuels de ses membres.

INFORMATIONS DE JEU

Si le maître d'une équipe de rituel a appris cette métamagie, aucun membre de celle-ci ne recevra de malus s'il suit une autre tradition, mais si l'initié n'est pas le maître de l'équipe, alors il sera le seul à profiter de cette technique.

RITUEL EFFICACE

La magie rituelle demande du temps, mais parfois, vous avez foutrement besoin des effets d'un Cercle de soins ou d'un Sort prodigue sur le champ !

INFORMATIONS DE JEU

Si le maître d'une équipe de rituel connaît cette métamagie, réduisez le temps nécessaire pour effectuer un rituel de moitié (arrondi à l'inférieur).





CONCLAVES ET SABBATS

Depuis l'Éveil, les utilisateurs de magie se rassemblent pour apprendre et se protéger des ordinaires qui les entourent. Entre les dojos mystiques remplis d'adeptes physiques, les groupes d'études magiques universitaires, en passant par les écoactivistes Éveillés, vous trouverez forcément chaussure à votre pied.

Bien que l'objectif principal des groupes magiques (ou groupes d'initiation, sociétés magiques, loges, conclaves, coteries ou l'un des millions de synonymes de « groupe ») soit officiellement d'accompagner le développement et l'éducation de leurs membres, certains s'en sont détournés et poursuivent d'autres objectifs. En tant que groupes organisés, ils sont souvent politiquement actifs d'une manière ou d'une autre, et certains constituent le cœur d'un groupe non magique plus vaste.

Le but de ce fichier est d'aider les nouveaux Éveillés à découvrir quels groupes existent, quels avantages ils apportent et comment les rejoindre. Pour les shadowrunners, cela devrait constituer une bonne source d'infos.

Qui je suis ? Je vais ici et là, j'ai porté de nombreux noms au fil des ans et je mène une longue quête personnelle. Aujourd'hui, je préfère me faire appeler Many-Names. Vous me connaissez, et vous me connaîtrez désormais différemment.

- Y en a encore qui te connaissent pas ? T'es encore plus vieux que moi.
- Slamm-O!
- Tu as enfin réalisé que tu faisais partie des papys ?
- Bull
- Je me surprends à raconter à Jack les mêmes salades que toi, donc ouais, ça me file un coup de vieux.
- Slamm-O!

CRÉER UN GROUPE

En soi, créer un nouveau groupe magique n'a rien de compliqué. Il suffit que des individus magiquement actifs se réunissent et passent quelques heures à créer un lien magique mutuel. Pour certains, cela se traduit par un cercle de discussions abscones sur d'obscures théories magiques, pour d'autres par une journée d'entraînement intensif dans un dojo. On ménage aux groupes corporatistes des créneaux de « team-building » et les traditions les moins strictes se détendent avec pizzas et esprits pendant quelques jours (pourquoi s'arrêter quand on s'amuse ?).

CRÉER, REJOINDRE ET QUITTER UN GROUPE

Créer un nouveau groupe nécessite au moins quatre personnes qui dépenseront chacune 5 points de Karma lors d'une réunion ou cérémonie qui durera au moins une heure par membre. Cette cérémonie prend la forme de quelque chose qui unit le groupe et crée effectivement un lien mutuel entre chacun de ses membres. La plupart des groupes lui consacrent une nuit complète.

Des préceptes (voir plus bas) correspondant à la philosophie du groupe sont énoncés lors de la création. Chaque groupe doit en posséder au moins un, mais peut en ajouter autant qu'il l'estime approprié. Six représente une bonne limite pratique ; au-delà, un individu pourra trouver difficile d'y adhérer.

Chaque nouveau membre doit dépenser 6 points de Karma pour rejoindre un groupe existant et son admission doit être approuvée au minimum par 6 membres ou la moitié des membres locaux, le plus petit chiffre des deux.

En intégrant un groupe, vous gagnez celui-ci en tant que contact avec une Loyauté de départ de 3.

Un groupe peut constituer une organisation plus vaste et comporter des branches locales. Intégrer un groupe local entraîne automatiquement l'adhésion à toute organisation plus grande auquel il est rattaché, sans dépense de Karma supplémentaire. La seule différence entre ces deux types d'entités est qu'il est techniquement possible de quitter l'organisation supérieure (ou de s'en faire exclure), tout en restant au sein du groupe local, bien que cela puisse impliquer

que ce dernier s'en retrouve intégralement exclu.

Un membre peut quitter volontairement un groupe à tout moment en dépensant 1 point de Karma et en méditant pendant une heure. Un membre peut se faire exclure d'une organisation si plus de la moitié de celle-ci est d'accord. Notez que certains groupes magiques peuvent adopter une structure pyramidale, le droit d'exclusion pouvant être détenu par un conseil, comité ou inquisiteur. L'instance en question conserve ce droit, tant que plus de la moitié de l'organisation l'accepte. Dans certains cas précis, des membres peuvent désapprouver. En cas d'exclusion d'un membre très apprécié, jugée injuste par la majeure partie du groupe, le lien magique est maintenu, même si l'infortuné devient de fait un paria politique.

De la même manière, un groupe local peut quitter une organisation plus vaste, ou s'en faire exclure. En dehors du fait de ne plus pouvoir y faire appel, cela n'aura que peu d'effet sur les membres individuels.

Il n'y a aucune limite au nombre de membres. En ce qui concerne l'initiation et les rituels, tous les membres d'une société sont considérés comme faisant partie du même groupe.

La plupart des groupes exigent des membres qu'ils participent régulièrement à des réunions, événements, cérémonies et rituels. Certains encouragent la participation par projection astrale pour les membres initiés.

Après ce délai, le groupe se retrouve lié. Il est plus facile pour ses membres de travailler ensemble et de rebondir sur les idées des autres. Ils prétendent ressentir la différence au moment où le lien se crée, que la collaboration devient plus naturelle. Comme un genre d'effet « je pensais justement à toi quand tu m'as appelé ». En examinant attentivement leur aura, les membres pourront voir qu'en rejoignant un groupe, celle-ci change de teinte.

Au-delà de cette synchronisation magique, la plupart des individus trouvent que leurs différences semblent s'estomper et qu'ils sont plus enclins à travailler ensemble. Il y a toujours (en nombre) des frictions, débats, disputes et manigances, mais la plupart du temps, le lien mystique semble arrondir quelque peu les angles ; la majorité des dissolutions sont ainsi dues à des pressions externes plutôt qu'internes. Il est possible que le lien génère une forme d'énergie astrale, ce qui expliquerait pourquoi les esprits travaillent plus volontiers avec les groupes magiques.

Il est techniquement possible de faire partie de plus d'un groupe. Être membre d'un autre peut même être un prérequis pour rejoindre certains cercles, mais en réalité, l'activité au sein de la plupart d'entre eux occupe trop de temps pour que des adhésions multiples soient viables.

Il est possible pour un individu ou un groupe complet de se faire expulser de la branche principale en cas de désaccord insurmontable. Des shadowrunners peuvent alors se faire engager pour traquer d'anciens membres renégats ou éliminer un ancien sabbat qui aurait décidé de suivre sa propre voie.

- J'ai vu pas mal d'organisations hermétiques desquelles un individu s'était émancipé, tout en restant membre de l'organisation. De même, il y a un paquet d'adeptes qui se retournent contre leur dojo. J'ai vu parfois des groupes faire scission juste parce que telle ou telle personne a été traitée d'une certaine manière. Ce genre de querelles politiques arrivent bien moins souvent dans les groupes plus souples, mais c'est peut-être parce qu'on n'attire pas autant de tarés avides de pouvoir.
- Stalker-of-Behemoth
- IL Y A PAS UN AN TU TE PLAIGNAIS QUE QUELQU'UN S'ÉTAIT FAIT VIRER POUR AVOIR REMUÉ LA MERDE ! VOUS LES CHAMANS, VOUS ÊTES AUSSI POLITICARDS QUE NOUS AUTRES ! RRHHAAA !
- Neon Fireball

ESPRITS MENTORS

Tout comme un esprit mentor peut à l'occasion guider un individu Éveillé lors de son périple magique, certains acceptent de guider des groupes entiers. C'est en général plutôt à titre consultatif. L'esprit indiquera la direction que l'organisation devrait prendre et ce qu'elle devrait chercher à accomplir. Bien sûr, le temps aidant, certains membres développent une relation directe avec lui.

Les groupes qui attirent les esprits mentors le font souvent volontairement en usant de persuasion. Aucun rituel

de lien d'esprit n'est nécessaire, un simple accord mutuel suffit. Mais celui-ci peut inclure des sanctions.

L'esprit peut s'en aller si le groupe lui manque gravement de respect ou viole les termes de l'accord. Les esprits mentors vont et viennent au gré des objectifs de l'organisation, mais ils sont généralement des membres stables et de confiance. Même ceux qui la quittent restent souvent en contact avec ses membres, longtemps après leur départ.

ESPRITS MENTOR ET GROUPES MAGIQUES

Tant qu'un membre de groupe magique est en présence d'un esprit mentor, il peut acquérir le trait Esprit mentor pour 2 points de moins que le coût normal.

Les membres qui ont le même esprit mentor que le groupe gagnent 1 point d'Atout circonstanciel lors de leurs interactions sociales avec d'autres membres.

Les personnages qui n'acquièrent pas ce trait peuvent toujours s'entretenir avec l'esprit mentor et recevoir des conseils, comme s'ils parlaient à n'importe quel autre membre.

GAIN ET PERTE DE LOYAUTÉ ENVERS VOTRE GROUPE

Comme pour les contacts classiques, le gain et la perte de Loyauté est à l'appréciation du maître de jeu. Les groupes magiques entraînent des considérations supplémentaires. La puissance d'un lien magique est en partie déterminée par la cohésion du groupe et son aptitude à fonctionner en tant que collectif. La Loyauté représente également le statut et le rang d'un membre.

Comme dans toute autre relation, la Loyauté d'un groupe peut survivre à un occasionnel coup dur. En cas de violation sérieuse ou flagrante des principes du groupe, comme une attaque sur un autre membre, le sabotage d'un objectif à long terme ou l'agression d'un allié de l'organisation, le contrevenant sera généralement exclu et les membres les plus vindicatifs pourront chercher à se venger.

Mais la Loyauté peut aussi diminuer suite à des actes moins graves. La Loyauté d'une organisation ne peut en général évoluer que d'1 point par mois dans le jeu. Plusieurs petites actions peuvent avoir autant d'influence qu'un acte plus conséquent. Faire un don important peut temporairement effacer le fait que vous ne vous présentez pas aux réunions et que vous esquiviez toujours les corvées, mais vous ne progresserez pas beaucoup dans l'organisation si vous agissez de la sorte.

Maintenir la Loyauté requiert un minimum d'efforts, impliquant par exemple de :

- participer à toutes les cérémonies et réunions obligatoires ;
- assister les membres qui le demandent, pour toute tâche durant deux heures ou moins ;
- se porter volontaire pour une ou deux tâches par mois, incluant d'organiser une réunion, de représenter le groupe auprès d'autres personnes, de s'occuper de la comptabilité ou de nettoyer la salle de réunion.
- Ces tâches peuvent être accomplies hors du temps de jeu. À

INITIATION

Le lien magique qui unit les membres d'un groupe offre également à chacun une meilleure appréhension de la marnasphère ; je dirais que c'est comme escalader une falaise, encordé avec ses amis. En cas de faux pas, les autres sont là pour vous empêcher de tomber trop bas. Ça fonctionne bien, tant que personne ne tombe assez violemment pour entraîner tout le monde avec lui. Lier votre âme à celle des autres n'a pas que de bons côtés. Bien sûr, même si vous tombez de la falaise directement dans un gouffre de magie toxique, le lien avec votre groupe magique demeure. Si personne ne se rend compte que vous avez franchi la limite, vous pourriez bien tous les corrompre à votre tour...

COÛTS D'INITIATION

Faire partie d'un groupe magique réduit le coût de l'initiation d'une valeur égale à son indice de Loyauté. Cela reflète le temps que les autres membres consacrent à aider le mage à progresser sur la voie de l'Éveil.

Le temps nécessaire à l'initiation est également divisé par deux.

l'inverse, la Loyauté diminuera si le membre :

- rate plus d'une réunion au cours du mois ;
- refuse d'aider quand on lui demande ;
- passe plus de temps à débattre qu'à poursuivre les objectifs du groupe (peut varier en fonction de celui-ci).

Pour faire augmenter la Loyauté, il faut généralement se dévouer significativement au groupe. Les shadowrunners ont la possibilité unique de gravir rapidement les échelons en récompense d'actions bénéficiant au groupe ou en s'investissant particulièrement dans les objectifs de celui-ci, par exemple :

- en versant au groupe une somme d'argent significative (correspondant à la paye d'un run standard) ;
- en consacrant une grande partie de leur temps au groupe (pour les runners n'ayant pas de travail ou d'autres obligations) ;
- en faisant atteindre au groupe un but stratégique (celui-ci peut être plus ou moins approprié, mais même la Société des Libraires magiques peut apprécier de subitement disposer de trois cents Ares Alphas) ;
- en aidant un autre membre pour ses recherches, en lui fournissant potentiellement des réactifs ou des connaissances.

En plus des exigences minimums détaillées ci-dessus, un shadowrunner perdra de la Loyauté s'il enfreint les préceptes du groupe. Le viol d'un ou deux préceptes se répercute sur le lien astral qui unit ses membres. Même en l'absence de témoin, le groupe finira par se détourner du contrevenant. Chaque précepte enfreint au cours du mois coûtera 1 point de Loyauté, voire plus en cas de témoins crédibles ou de preuves compromettantes.

Cela implique que la conduite des nouveaux membres doit être exemplaire et que les anciens disposent de plus de chances de se racheter.

APPELER SON GROUPE À LA RESCOUSSE

Une fois intégré, demander de l'aide à son groupe est aussi simple qu'un coup de commlink. Les membres sont généralement très ouverts à l'entraide, quand c'est possible. Mais la loyauté n'est pas à sens unique : elle se renforce quand les gens l'entretiennent et s'affaiblit quand le groupe se sent délaissé.

- Donc si je m'abonne à des séances de lecture de poésie hebdomadaires ou quoi, ces gars couvriront mes arrières ? Ça a l'air trop cool !
- River Fish
- Ouai... mais il faut vraiment y assister, *les soutenir* et leur filer un coup de main. C'est comme pour les amis ; tu peux pas leur demander des trucs tout le temps, il faut aussi de temps en temps renvoyer l'ascenseur.
- Phantom Mix
- Ok, osef alors.
- River Fish

Les avantages précis qu'apporte un groupe dépendent de ses croyances et de sa composition. La plupart proposent de la formation magique, des réactifs, des focus, des connaissances arcaniques, du soutien rituel et une aide à la recherche. Certains peuvent vous donner accès à de la contrebande, une bonne réputation auprès des esprits, des armes ordinaires ou même à des investissements financiers. De ce point de vue, la plupart des membres apprécient de pouvoir employer des shadowrunners.

AVANTAGES D'UN GROUPE

Chaque groupe propose sa propre sélection d'avantages. Il s'agit généralement d'une Remise d'Atout pour certaines tâches ou obtenir certains articles. Il s'agira parfois d'une remise sur certains biens (généralement d'environ 10 %) ou la possibilité de se procurer certains objets obscurs ou arcaniques.

Quoi qu'il en soit, un runner ne peut faire appel à un groupe qu'un nombre de fois égal à la Loyauté de celui-ci, avant d'épuiser ses bonnes grâces.

PRÉCEPTES

Quand un groupe se forme, c'est autour de convictions qui auront poussé ses membres à se rassembler. Pour éviter de trop grandes dérives par rapport à leur objectif initial, la plupart des groupes adoptent un certain nombre de préceptes formels. Ils constituent une somme d'actes ou d'habitudes que les membres devraient idéalement respecter. Le vœu de pauvreté de l'Ordre de Saint-Sylvestre ou celui de l'Ordo Maximus de ne jamais aider les faibles en sont de bons exemples. Il est important de les connaître lorsque vous traitez avec un groupe, car elles vous indiqueront ce pour quoi il refusera de vous aider. De même, elles sont essentielles si vous comptez le rejoindre, et a fortiori rester membre.

PRÉCEPTES

QU'EST-CE QU'UN PRÉCEPTE ?

La plupart des groupes possèdent deux ou trois limites qu'aucun individu ne devrait franchir s'il compte devenir un membre productif. En théorie, tout peut constituer un précepte. En enfreindre un représente une trahison fondamentale envers l'organisation et ils doivent donc être définis à la création du groupe. En voici quelques exemples :

- **Vœu de pauvreté** : aucun membre ne peut vivre au-dessus du style de vie moyen.
- **Charité** : un membre doit toujours prêter une oreille à quelqu'un dans le besoin et l'aider si c'est possible.
- **Focalisation** : un membre ne doit pas accomplir de tâche autre que celles liées à sa mission principale.
- **Nouveauté** : un membre saisira toujours une occasion d'essayer quelque chose de nouveau.
- **Profit** : un membre ne s'engagera jamais dans une action s'il sait qu'elle entraînera une baisse des profits du groupe.

VIOLER UN PRÉCEPTE

Un Précepte est enfreint si son esprit l'est, peu importe sa formulation exacte (même si vous transférez la propriété de votre luxueux manoir à un proche, votre vœu de pauvreté n'en est pas moins rompu). Il est important d'écrire quelques mots sur ce qui est acceptable ou pas, pour éviter toute confusion ultérieure. La Loyauté de votre groupe envers vous diminue à chacune de vos infractions, qu'elle soit immédiatement découverte ou pas (voir l'encadré Gain et perte de Loyauté envers votre groupe).

Un individu violant régulièrement les Préceptes devrait se demander s'il est vraiment fait pour ce groupe ou s'il ne serait pas plus heureux dans un autre plus adapté à ses idéaux personnels.

MODIFIER OU AJOUTER DES PRÉCEPTES

Un Précepte peut être modifié si au moins les trois-quarts du groupe sont d'accord pour le faire. C'est beaucoup plus facile à réaliser dans un groupe réduit que dans une vaste organisation internationale.

GROUPE MAGIQUES

Il existe de nombreux groupes magiques. Certains ne tiennent que quelques mois, d'autres voient leur création remonter au retour de la magie dans ce monde. Voici quelques exemples de groupes sur lesquels vous pourriez tomber, mais gardez en tête qu'il y en a beaucoup d'autres.

LISTE DE GROUPE

Vous pouvez utiliser ces groupes tels quels pour des runners Éveillés, ou en tant que protagonistes ou antagonistes lors de vos parties. Ils peuvent aussi servir de modèle à partir desquels créer vos propres groupes.

AES SIDHE

TAILLE ET LOCALISATION

Plusieurs dizaines de membres, répartis dans le monde par groupes de deux ou trois.

OBJECTIFS

- Offrir soutien et enseignements magiques aux membres de la Cour Seelie se trouvant sur Terre.

PRÉCEPTES

Assistance : ne jamais refuser l'asile à un autre membre.

Secret : ne jamais parler de l'organisation avec des extérieurs.

SPÉCIALITÉS

- Magie et connaissances de la Cour Seelie
- Espace astral

DESCRIPTION

En dehors des Ombres, peu de gens sont au courant de ce qui se passe à Yellowstone Park. Des individus en sortent sans y être entrés auparavant et il semblerait que certains se soient regroupés pour se soutenir magiquement. C'est un groupe assez mystérieux, à tel point qu'il est difficile de dire s'il possède un chef ou si c'est juste un réseau informel d'Éveillés issus d'un lieu appelé Cour Seelie. Au-delà de l'origine gaélique de leurs noms, ses relations avec les elfes des Tirs sont plutôt floues.

C'est un groupe assez récent et la puissance magique de ses membres varie de très avancée à tout juste capable de lancer quelques tours. En fait, ça ressemble autant à un groupe social que d'initiés magiques. Ceci étant dit, ses membres semblent enquêter sur des sites particuliers partout dans le monde. La plupart de ceux que je connais ont été vus sur le site de la faille de Dunkelzahn, aux environs des Shattergraves et d'au moins un des volcans entrés en éruption lors de la Grande Danse des Esprits. Les plus grands désastres du siècle passé n'attirent généralement pas les foules, mais les membres de l'Aes Sidhe semblent fascinés par ces gouffres de chaos.

Pour ma part, je pense qu'à la base ils se sont réunis pour s'aider mutuellement, avant de se découvrir un intérêt commun pour les événements majeurs liés à la manaspère. Dans tous les cas, ils ne s'attardent pas pour mener des expériences détaillées, ils préfèrent examiner les lieux et partir avant qu'on les remarque. Ils ne semblent s'être attiré les foudres d'aucun acteur majeur jusque-là.

- En l'occurrence, je crois que c'est l'un d'eux qui m'a approché pour décrocher une autorisation de visite de la Zurich Orbital. Il ne s'est pas étendu sur la raison pour laquelle il voulait y aller et je n'ai pas posé de question, mais s'ils recherchent des trucs magiques à travers le globe, j'imagine que ça doit aussi être intéressant pour eux de se rendre dans le vide mana.
- Bull
- Un bon moyen de mourir ; le vide n'est pas franchement accueillant.
- Painted Horse

- Ouais, je l'ai renvoyé à de vieilles données sur toutes les expériences qu'Ares avait menées en orbite. Il m'a payé un extra, mais je n'ai plus jamais entendu parler de lui.
- Bull

CERCLE DES DOCTEURS OURS

TAILLE ET LOCALISATION

Plusieurs dizaines de chamans salish (totem Ours)

OBJECTIFS

- Soigner les malades
- Soigner la terre

PRÉCEPTES

Un ami dans le besoin : ne jamais laisser quelqu'un souffrir si vous pouvez l'aider.

Préserver les anciennes traditions : transmettre les traditions salishs, la voie d'Ours et les valeurs de la médecine.

SPÉCIALITÉS

- Soins magiques
- Savoirs et traditions des Américains d'origine
- Survie et récolte en forêt

DESCRIPTION

Le Cercle des Docteurs Ours a été formé peu après l'Éveil et a résisté à tous les afflux de la magie qui se sont produits depuis qu'elle a fait son retour. Au départ, il ne s'agissait que d'un petit groupe d'initiation local dont les membres se soutenaient mutuellement durant les prémices de l'Éveil, en se rappelant les histoires contées par leurs grands-parents et en les mettant en pratique. Ils évoquaient leur propre périple mystique sur la voie des soins et l'importance de veiller les uns sur les autres. Ces objectifs n'ont que peu évolué depuis tout ce temps.

Le groupe ne s'est que lentement agrandi au cours de ces quarante dernières années. Il semble que peu de gens soient altruistes, ou peut-être que les corporations s'arrachent les Éveillés trop vite, mais ils sont tout de même plusieurs dizaines de membres à être répartis dans les NAO et à Seattle.

Les Docteurs Ours sont apolitiques ; ils se refusent à s'immiscer dans les affaires des extérieurs. Ils ont en fait le sentiment qu'il est plus facile de soigner le corps que l'âme, ce qui, dans une société corrompue, est presque impossible. Contrairement aux autres groupes magiques ou non, les Docteurs Ours ne militent pas pour le changement et préfèrent œuvrer en coulisses, jouant le rôle de modèles plutôt que de critiques. Cela leur a valu quelques accusations de complaisance envers les pouvoirs en place ou d'acceptation tacite du monde tel qu'il est.

En tant que rare assemblée magique ayant des décennies d'existence, les Docteurs Ours ont amassé une expertise et des connaissances significatives en matière de soins magiques, d'essence astrale, des effets de la vie en mégaconurbations, ainsi que l'usage des plantes et animaux Éveillés. Il est impossible pour un non-membre d'approcher l'organisation dans son ensemble, mais ses membres isolés sont très utiles pour vous remettre d'aplomb. La plupart

font payer ce service, mais ils reçoivent même ceux qui n'ont pas les moyens de se payer le traitement. Ça ne veut pas dire qu'ils vous soigneront à l'œil (ils ne sont pas stupides) ; si vous abusez de la générosité d'un Docteur Ours, il vous retapera juste assez pour que vous surviviez et puissiez atteindre l'hôpital le plus proche en taxi.

À noter que presque tous les membres de cette société ont Ours pour totem.

Dans l'ensemble, c'est un bon groupe à connaître.

- Donc ces vieux charcutiers te retapent ? Gratos si tu ne peux pas payer ?
- River Fish
- Si tu es un ami, oui. Garde juste en tête qu'entre leurs tournées médicales, leurs recherches magiques et leur vie de tous les jours, ils ne pourront pas forcément tout plaquer pour te sauver les miches. Mais si tu arrives à te traîner jusqu'à leur porte, tu devrais être sur pied peu de temps après.
- Bull

CERCLE DRUIDIQUE

TAILLE ET LOCALISATION

Environ deux cents membres, répartis pour la plupart sur les anciennes îles Britanniques, mais avec un groupe significatif en Bretagne

OBJECTIFS

- Promouvoir le druidisme, régénérer la planète et lutter contre l'urbanisme

PRÉCEPTES

Engagement : les membres doivent être druides.

Écologie : les membres ne doivent pas contribuer à détériorer la planète et doivent la restaurer quand c'est possible.

Solidarité : les désaccords publics entre membres sont proscrits (les désaccords internes ne posent pas de problème).

SPÉCIALITÉS

- Connaissances sur le monde spirituel, surtout en Europe
- Sorts de soin et de divination, focus et fétiches
- Herboristerie

DESCRIPTION

Les druides modernes du Sixième Monde sont très différents des anciens Celtes tout en robes et en solennité. D'une part, leur magie fonctionne et, d'autre part, ils croient en la pensée globale et l'action localisée. Notez bien que le Cercle druidique est assez différent de la Grande Loge d'Oxford, un autre regroupement de druides. Cette dernière est plus un genre de salon pour gentlemen qui jouent de leur influence depuis des fumoirs. Le Cercle druidique rassemble activistes politiques, politiciens et réhabilitateurs urbains.

Il prône le respect de l'ancienne foi des druides et met fortement l'accent sur la cohabitation avec le monde



plutôt qu'exploitation à outrance. Il vise idéalement un retour à une symbiose préindustrielle avec la nature, mais en attendant, arrêter de polluer l'atmosphère et d'empoisonner la terre avec toutes ces tasses de soykaf en polystyrène serait déjà pas mal.

Son conseil central dispose d'une organisation efficace et de bonnes relations avec toutes les communautés hors enclaves corpos, qui l'informent rapidement des catastrophes écologiques. Ses Druides arrivent donc souvent très vite sur les lieux de déversements chimiques illégaux ou de dépôts sauvages. Une fois sur place, ils tentent généralement de réparer les dégâts et de découvrir les responsables en vue de représailles. En Europe, ils aident souvent à guider et à soutenir TerraFirst!, ce qui rend les deux organisations beaucoup plus efficaces. Ils sont trop peu nombreux pour inverser le cours des choses (il y a juste trop de gens prêts à ravager l'environnement pour quelques créditubes), mais ils font payer les dépôts sauvages de plus en plus cher, et contribuent donc progressivement à faire baisser leur nombre. Que cela ait un effet sur le bilan des corporations ou seulement sur la prime des transporteurs de déchets toxiques sous-payés est un sujet de débats véhéments au sein de l'organisation.

En plus de leur écoactivisme engagé, le Cercle druidique fait aussi office de groupe de réflexion sur la foi druidique. Même dépourvu de la direction d'un grand archidruid, il reste l'un des rares groupes religieux bénéficiant de relations et d'une influence certaines.

- Ce sont de vieux types en robe blanche, c'est ça ?
- River Fish
- Si tu t'arrêtes à leur réputation, mais ceux que j'ai rencontrés portaient plutôt un sweat à capuche en laine et parlaient de magie et d'invocation au fond d'un pub. Et ils peuvent être de tout sexe. J'en ai jamais vu un en robe, mais bon, vu ce que je porte, je suis mal placé pour juger. Peut-être qu'ils ne les portent que quand ils sont entre eux ?
- Neon Fireball

CHEVAUCHEURS D'ESPRITS

TAILLE ET LOCALISATION

Plusieurs dizaines dans les CAS et Aztlan

OBJECTIFS

- Soutenir et offrir une visibilité aux adeptes mésoaméricains

PRÉCEPTES

Allié des esprits : ne jamais attaquer sciemment un esprit non toxique, sauf pour se défendre.

SPÉCIALITÉS

- Connaissances sur la possession
- Arts martiaux aztlans et mésoaméricains

DESCRIPTION

La magie de possession semble moins pratiquée que les traditions plus répandues, à plus forte raison par les adeptes. Les Chevaucheurs d'esprits cherchent à rectifier

cela en créant un groupe visant à soutenir les diverses traditions de possession. Constitué à l'origine par les pratiquants du vaudou dans les CAS, il a vite attiré les adeptes aztlans, ainsi que ceux de la Ligue des Caraïbes. Avec une telle variété de membres, le groupe ne se cantonne pas à une unique tradition, mais cherche plutôt à mettre en relation les représentants de traditions similaires, si possible ; dans le cas contraire, il se contente de leur fournir un maximum de soutien. Il n'est par conséquent pas rare de croiser côte à côte un sorcier vaudou de Louisiane, un adepte du Popol Vuh et un prêtre de Tlaloc. Rassemblés initialement par des relations communes et le désir de bâtir un réseau d'assistance, il devint vite évident que les traditions et rituels des différents groupes étaient très éloignés.

Ses membres, ne souhaitant pas renoncer au seul groupe qu'ils aient connu pour la plupart, choisirent de faire perdurer cette association malgré tout. La recherche et le développement sont donc freinés par l'absence d'une direction commune pour l'organisation, mais au moins ses membres peuvent discuter entre adeptes de possession.

On peut s'attendre dans les prochaines années à ce que le groupe finisse par grossir suffisamment pour se diviser en sections distinctes, chacune centrée sur sa propre tradition.

Et donc, bien qu'il ne puisse pas forcément vous fournir tout de suite les herbes ou autres ingrédients de rituel dont vous avez besoin, un membre connaîtra sans doute l'ami d'un ami qui pourra vous aider. Et il pourra peut-être même servir d'intermédiaire si vous avez un problème avec un esprit.

- J'ai vu beaucoup de groupes de cette taille se séparer et en former d'autres. Selon mon expérience, on se retrouve avec un grand maître qui manipule des centaines de personnes dans l'ombre pour exécuter ses projets.
- Plan 9
- Tu es sûr ? C'est pas juste des réunions entre vieux potes qui se retrouvent dans un nouveau groupe ?
- Neon Fireball
- C'est ce qu'ils veulent te faire croire !
- Plan 9

GLITTER PARTY PEOPLE

TAILLE ET LOCALISATION

Une vingtaine d'Éveillés, majoritairement à New York

OBJECTIFS

- Mégateuuuuuf !
- Et aussi étudier les effets de la manipulation des émotions par la magie

PRÉCEPTES

À bras ouverts : aider les gens quand c'est possible.

Gloss et paillettes ! : ne cachez jamais ce que vous êtes, portez toujours du maquillage étincelant, un chapeau extravagant ou n'importe quel élément vestimentaire tape-à-l'œil.

Consentement : n'utilisez jamais de magie pour abuser de quelqu'un.

SPÉCIALITÉS

- Drogues et magie influant sur les émotions
- Faire une excellente première impression
- Échapper aux autorités
- Traquer ceux qui abusent de la magie mentale

DESCRIPTION

Ok, donc il y a quelques années, deux morveux ont décidé de laisser tomber leurs études dans une académie magique corporatiste. Ils n'avaient pas vraiment de problèmes d'argent et ils se sont mis à pimenter leurs fêtes avec un peu de magie. Ça a démarré par des effets de lumière et de l'invocation d'esprit pour se distraire et ils se sont vite fait un nom dans toutes les discothèques de New York. C'était super : ils avaient toute la drogue, l'alcool et l'attention qu'ils voulaient. Une nuit, en pleine gloire, ils ont utilisé des sorts de manipulation des émotions sur le public. La fête était dingue, mais ce n'est pas passé inaperçu.

Peu après, ils ont eu un petit entretien discret avec la mafia, de l'argent a changé de main et certains clubs ont vraiment touché le gros lot, jusqu'à ce que l'unité d'intervention magique de la Lone Star débarque et les inculpe d'utilisation frauduleuse de la magie. Chaque personne affectée constituait une charge distincte et la mafia a bien vite abandonné nos deux lascars. Lors du procès, à l'écoute des centaines de témoignages de leurs victimes, ils ont réalisé avec horreur la gravité de ce qu'ils avaient fait. Une fois relâchés de Rikers Island, ils ont juré de ne plus jamais manipuler les gens avec leurs pouvoirs.

Ils n'ont en revanche pas juré de ne plus faire la fête et ils ont vite attiré des chamans et hermétiques partageant leur goût pour les bonnes grosses bringues. Quand ils travaillent, ils s'assurent que toutes les cibles de leurs sorts sachent exactement à quoi elles s'exposent. Ces deux types cherchent toujours à se racheter auprès de leurs victimes. Ils n'y parviendront peut-être jamais vraiment, mais créer et mener ce groupe est sans doute un pas dans la bonne direction.

Ses membres sont unis par le désir de s'éclater la nuit, mais il s'avère que le jour ils sont plutôt doués pour les recherches magiques. Peut-être que les Glitter Party People finiront par perdre ce goût de l'éclate, mais pour l'instant ils tiennent bon.

Ils se font également un devoir de traquer les gens qui abusent de la magie mentale et de leur faire comprendre que c'est inacceptable. En cas de récidive, eh bien, c'est là que leur vaste réseau d'amis intervient.

- ▶ Pour des fêtards avec un nom aussi cool, ils ne plaisaient pas sur le fait de ne pas jouer avec la tête des gens. Je les aime bien, et ils acceptent tout le monde. Ils sont aussi très forts pour accorder de secondes chances.
- ▶ Neon Fireball

LOGE DU CHEVAL PIE

TAILLE ET LOCALISATION

Des centaines de membres à travers les Amériques

OBJECTIFS

- Encourager la pratique magique des habitants des NAO

PRÉCEPTES

Fraternité : assister les autres Américains d'origine dans leur apprentissage de la magie.

Bonnes relations spirituelles : entretenir de bonnes relations avec les esprits (autres que toxiques).

SPÉCIALITÉS

- Connaissance des nombreuses traditions magiques des Américains d'origine, anciennes et modernes
- Connaissance des mythes spirituels

DESCRIPTION

La Loge du Cheval pie est l'une des sociétés magiques les plus célèbres des NAO ; elle accueille les chamans issus d'Amérique du Nord et du Sud et les invite à partager leurs connaissances. Elle est très bien implantée dans les nations ute, pueblo et du Tír Tairngire et possède des loges plus modestes dans tous les autres pays du continent, y compris en Aztlan. Même Seattle, nouvellement indépendante, dispose d'une loge à la frontière des Barrens de Redmond.

Depuis ses origines en tant que petit groupe isolé, la Loge du Cheval pie a consolidé son statut de société chamannique panaméricaine. Ses branches locales sont plutôt rebelles, mais quand le vent tourne, elles travaillent généralement de concert. Elle fait également office de rempart contre l'inlassable vague d'hermétisme qui semble agiter les Amériques.

Ses membres sont souvent aigris et opposés à toute autorité. Cela entraîne quelques soucis les rares fois où les dirigeants de la Loge tentent de leur imposer des directives ou une conduite. Ce groupe milite pour la place du chaman dans la société, bien que la nature rebelle des individus qui le composent puisse éclipser cet objectif. Si une loge empiète sur le territoire d'autres Éveillés, ses membres tenteront soit de les recruter, soit de se les mettre à dos.

Pour intégrer la Loge, le postulant doit vivre avec un membre actif (son parrain) pendant un cycle lunaire complet, à l'issue duquel ce dernier fournira aux sages locaux une évaluation quant à la valeur de la candidature. Lors de la prochaine assemblée plénière, le postulant reçoit une quête de vision qu'il doit accomplir avec son parrain. Le reste du chapitre va alors invoquer un esprit qui emmènera le non-initié dans les métaplans. Durant cette quête, les autres membres vont débattre de son admission jusqu'à parvenir à un consensus. Lorsque le candidat revient des métaplans, la nature de sa quête et son résultat constituent le facteur décisif pour statuer sur son adhésion. Après l'assemblée, un des sages s'approche du nouveau venu et l'accueille en bonne et due forme, ou lui signifie clairement qu'il n'est plus le bienvenu.

Chaque branche locale comprend un conseil de sages qui gère les affaires courantes de la Loge. Pour un membre, être appelé à siéger au conseil est une marque de grande estime, mais il reste libre de refuser cette offre sans que son prestige en pâtisse. Il est fréquent qu'un membre siège quelque temps, fasse une pause pour régler d'autres affaires, puis revienne quand il en a la possibilité.

Les membres de la Loge du Cheval pie possèdent de nombreux contacts chez les TerraFirst!, les anarchistes, les gangs ou autres groupes en marge de la société et ils mettent volontiers les autres membres en relation avec leurs amis. La Loge bénéficie de la protection d'un esprit

Cheval pie, comme tous les groupes magiques qu'elle rassemble. Comme de nombreux membres passent du temps à communier avec les esprits des plaines et des montagnes, ils ont souvent accès à des ingrédients et réactifs trouvable dans la nature.

- Comment se fait-il que je n'aie jamais entendu parler d'eux ?
- River Fish
- Tu as cherché au moins ?
- Runes
- Et comment je suis censé deviner qu'il faut chercher ce genre de truc ?
- River Fish
- En lisant des fichiers comme celui-là.
- Grok

MANA

TAILLE ET LOCALISATION

Entre 100 et 200 membres, répartis dans les principales conurbs nord-américaines

OBJECTIFS

- Aider les mages urbains qui n'ont pas les moyens, les compétences ou la puissance pour survivre par eux-mêmes

PRÉCEPTES

Paix : toujours laisser à un autre mage une chance de s'exprimer.

Vie : empêcher votre gang de tuer quand vous le pouvez.

SPÉCIALITÉS

- Aider, quand personne d'autre ne le ferait
- Faire naître le dialogue entre ennemis

DESCRIPTION

Personne ne sait qui a créé Mana (sans doute un mago Halloweenier oublié de tous, que les Barrens ont dû dévorer depuis longtemps), mais le concept est resté. C'est un rassemblement de mages, de chamans et d'adeptes urbains qui forment un réseau informel d'assistance dans les rues, un groupe d'Éveillés auquel vous pouvez parler. Ils s'aident mutuellement à ne pas se sentir trop isolés, même quand votre gang affronte celui d'un autre membre. Les chefs de gang n'apprécient pas trop que leur mage traîne avec celui de leurs rivaux, mais ils savent qu'ils ont intérêt à laisser courir. Enfin, en général.

Être membre est un bon moyen de s'assurer que les messages atteignent tous les groupes ; si vous faites partie de Mana, il est recommandé d'être attentif quand les autres membres de Mana s'expriment. Ça ne veut pas dire que les rivalités, les affrontements et les meurtres n'existent pas (il y en a bel et bien), mais la plupart du temps, cela vous donnera au moins une chance de dire ce que vous avez à dire et d'être entendu.

Bien que la majorité des Mana habite dans les Barrens de Redmond, les chapitres de Los Angeles, Chicago, New York

et Amarillo sont assez bien implantés. Cette organisation s'étend quand deux ou trois de ses membres vont s'installer dans une nouvelle ville. Il est fort apprécié par les laissés pour compte de subitement disposer d'un petit soutien.

- Hein, les gangers ont droit à une cellule de soutien magique maintenant ? Lopettes.
- River Fish
- Je trouve que c'est une bonne chose. Dans les décombres de la DMZ, on se sent parfois un peu seul.
- ManaTwister

Les chapitres locaux ne sont en général rien de plus qu'un bâtiment sécurisé doté de plusieurs issues dérobées. Ils sont souvent très bien protégés par des runes et, la plupart du temps, quelques esprits gardiens. Les chamans urbains du groupe sont aussi assez doués pour se lier d'amitié avec les esprits libres et les animaux Éveillés (des entités qui apprécient rarement de traîner près des QG de gangs), qui pourront y trouver un refuge. Étant donné le faible nombre d'Éveillés alentour, gangers ou non, les membres ont souvent des arrangements avec les marchands de talismans locaux ; les gangers peuvent leur apporter tout animal exotique magique qu'ils trouvent, en échange d'un petit focus ou réactif de seconde main.

Le principal avantage de rejoindre Mana, c'est que si vous vous retrouvez en mauvaise posture dans les Barrens, le groupe viendra à la rescousse. En contrepartie, les membres sont de temps à autre appelés à venir en aide à l'un des leurs. On attend de chaque membre qu'il transmette à tous les autres toute offre d'emploi qui pourrait les intéresser.

MOONLIGHT THORNS

TAILLE ET LOCALISATION

Plusieurs dizaines de membres répartis dans toutes les zones de conflit

PRÉCEPTES

Fraternité : ne jamais abandonner un soldat.

Application : le client doit obtenir ce qu'il veut.

SPÉCIALITÉS

- Techniques et matériel de protection rapprochée
- Déplacements internationaux

DESCRIPTION

Les Moonlight Thorns ont commencé comme un groupe d'adeptes à mi-chemin entre business et mercenariat, visant à gagner un maximum d'argent grâce à un service de garde du corps. Ils existent depuis longtemps et se sont construits à partir d'une poignée d'adeptes dévoués, pour devenir une véritable franchise très prospère. Il s'avère que de nombreuses personnes sont prêtes à passer à la caisse pour se faire protéger par un adepte. Parfois, ces gens sont injustement pris pour cible pour raisons politiques ou personnelles, mais en général les clients sont de vraies pourritures.

Le groupe n'ayant pas d'autre objectif que l'amélioration de ses talents magiques et leur utilisation à des fins



pécuniaires, ses membres sont donc tout à fait disposés à travailler pour les pires personnes du monde, tant que la paye est à la hauteur des risques. Mais les seigneurs de guerre, chamans toxiques, criminels et fabricants de drogues ne sont pas les seuls à s'arracher leur service. Le groupe effectue également des missions de courte durée pour des chefs d'entreprise en visite qui ont le budget nécessaire pour les engager, y compris certains des plus gros bonnets. J'ai entendu dire que les Princes du Tír Tairngire n'engagent que les meilleurs et j'ai vu quelques Thorns en « vacances » au sud de Seattle. Il y a peut-être un lien.

Malgré la puissance et les connaissances de ces adeptes physiques, la protection rapprochée est une activité extrêmement dangereuse. Le salaire est cependant excellent et les adeptes qui survivent à quelques missions peuvent souvent se permettre de prendre leur retraite, ce qui explique un turnover très élevé. Il semble toujours y avoir de nouvelles recrues prêtes à mettre leur corps en jeu, si on les paie assez bien. D'anciens membres du groupe sont toujours actifs et certains d'entre eux tentent de monter une organisation rivale. Je n'ai jamais essayé d'entrer en force sur le territoire d'un groupe de mercenaires Éveillés armés jusqu'aux dents, mais si quelqu'un peut le faire, c'est sûrement eux. En ce qui me concerne, j'admirerai le feu d'artifice de très, très loin.

- Ils ont l'air bien balèzes. Ça ferait un bon soutien pendant un run.
- Scintillating Stitches
- Si tu peux te les payer. Ce qui n'est pas le cas de grand-monde.
- Harley

ORDO MAXIMUS

TAILLE ET LOCALISATION

Des centaines de membres répartis dans les villes principales d'Europe et d'Amérique du Nord

OBJECTIFS

- Soutenir les magiciens hermétiques fortunés et influents, et obéir aux ordres du Cercle intérieur

PRÉCEPTES

Obéissance : toujours suivre les ordres d'un membre de rang plus élevé.

Secret : ne jamais divulguer d'informations sur les membres, objectifs et recherches de l'Ordo Maximus.

Engagement à vie : les membres ne peuvent pas quitter le groupe volontairement.

SPÉCIALITÉS

- Novices aveuglément obéissants
- Magie noire et interdite

DESCRIPTION

L'Ordo Maximus existe depuis très longtemps. Pour bien des mages, il n'est qu'un prétexte pour fraterniser avec des gens riches et influents, tout en s'essayant à un peu de magie. Bien sûr, de temps à autre, vous devez porter une robe noire et psalmodier au cours d'un long rituel

LE CERCLE INTÉRIEUR

L'Ordo Maximus est impliqué dans tout un tas d'activités louches du Sixième Monde, mais les mages du cercle extérieur lui servent surtout de larbins et de boucs émissaires. Ceux qui le dirigent recherchent toujours une magie capable de changer le monde ou se battent les uns contre les autres pour le contrôle absolu sur les deux groupes.

Par le passé, le Cercle intérieur a été infiltré par des vampires, s'est adonné à la magie du sang, a mené des expériences sur la magie toxique, tout en se servant des fonds et de l'influence de l'Ordo Maximus pour pousser les membres du cercle extérieur à réaliser ses plans. Les factions s'éliminent parfois les unes les autres, ce qui peut propulser des individus inattendus au pouvoir. Les objectifs du Cercle intérieur changent chaque fois qu'un nouvel acteur en prend le contrôle, mais ils sont presque toujours source de destruction, de corruption et d'ambition.

Les runners fortunés sont les bienvenus au sein de l'Ordo Maximus, mais il est peu probable que l'on propose à l'un d'eux d'intégrer le Cercle intérieur. Une telle possibilité sort du cadre de la plupart des runs, mais il est possible de manipuler un mage ouvertement ambitieux en lui faisant miroiter cette opportunité devant les yeux... avant de briser tous ses rêves.

dans les bois, ou invoquer un esprit important pour des raisons obscures, mais la plupart du temps il ne s'agit que d'argent, d'intrigues et de socialisation avec vos pairs.

L'Ordo semble constituer une source de recrues et de puissance pour un groupe appelé le Cercle intérieur. Mystérieux même pour les membres de l'ordre, il développe l'influence de l'Ordo Maximus, afin de disposer de toute la puissance magique nécessaire à l'accomplissement de ses plans secrets. Il arrive que des membres parviennent à décrypter la structure du pouvoir et tentent de disputer le contrôle de l'ordre au Cercle intérieur. Ça n'a encore jamais fonctionné et les rebelles finissent soit par disparaître, soit par cesser soudainement de faire parler d'eux. Peut-être que le Cercle intérieur les recrute, mais il est plus probable qu'il soit question d'intimidation, chantage, pots-de-vin ou carrément de soumission magique.

Bonne nouvelle cependant : les membres de l'ordre sont en général des gens de la haute et très corrompus, ce qui veut dire que si vous trouvez de quoi les faire chanter, vous pourrez en tirer tout un tas de secrets. Le seul risque, c'est que si vous les pressez trop, ils risquent de s'en ouvrir au groupe, et vous vous retrouverez avec une horde de mages déterminés à vous écrabouiller.

- Les archives contiennent un paquet d'infos sur leurs activités. Inutile de dire que ces types ne sont pas très fréquentables.
- Slamm-O!
- Un bon tremplin vers la puissance, pour ceux qui ont l'ambition de s'en emparer et la volonté de la conserver.
- Master of Mysteries
- C'est clair que ça a tellement bien marché par le passé ; tiens-nous au courant.
- Bull

TURGAN MAGNU

TAILLE ET LOCALISATION

Plusieurs dizaines d'orks, trolls, nains et humains dans l'Underground ork

OBJECTIFS

- *Rekart et reken* : entraîner les gens de l'Underground pour qu'ils utilisent leur talent en toute sécurité
- *Nroto* : s'assurer que les horreurs magiques de l'Underground sauvage ne viennent pas troubler le reste du secteur

PRÉCEPTES

Greeah : donner accès à une formation magique à tout nouvel Éveillé résidant dans l'Underground ork.

Grumoge : répondre à tout appel à l'aide face à une entité magique dangereuse de l'Underground sauvage.

SPÉCIALITÉS

- Effets magiques du VVHMH
- Faiblesses des menaces Éveillées
- Formation et entraînement pour les novices

DESCRIPTION

Tous les Éveillés ne sont pas de riches mages corporatistes ou issus d'une communauté chamanique. Certains sont nés dans l'Underground de Seattle et cherchent à développer leurs compétences magiques, tout en protégeant les gens qui les entourent.

Les décennies de dur labeur commencent à porter leurs fruits dans ce secteur, mais ceux qui y ont grandi l'ont fait à la dure. L'Underground en lui-même est décrit dans d'autres fichiers, aussi je voudrais plutôt vous parler des Turgan Magnu, un groupe constitué majoritairement d'orks qui se sont Éveillés hors de tout cadre, terrifiés par ce qu'ils traversaient et se sentant esesulés.

La bonne nouvelle, c'est que si l'Underground est pauvre en ressource, il est riche de solidarité et d'individus capables de réfléchir à comment améliorer les choses. Après de nombreux échecs publics, quelques grands-mères attrapèrent métaphoriquement leurs petits-enfants par les oreilles et les collèrent dans un vieux garage, afin qu'ils « règlent ces histoires de magie ». Ça n'a pas fonctionné. Il n'y avait aucune chance pour qu'un ramassis de gamins magiquement actifs se transforme en bons petits individus modèles. Et puis quelques esprits toxiques se sont installés près d'une clinique et, une fois de plus, les grands-mères y ont envoyé les gosses en leur disant que « personne d'autre ne pouvait s'en occuper ». Deux personnes sont mortes, mais les esprits toxiques furent détruits. Le temps qu'un sabbat de sorcières vampires vienne s'établir près des principales canalisations d'eau, les gamins avaient mis en place un plan d'action pour lutter contre certaines menaces magiques. Comme quoi, il suffit de quelques grands-mères déterminées pour faire avancer la science arcanique. Aujourd'hui, elles continuent à s'impliquer dans le groupe, en offrant des « conseils utiles » et « quelques astuces ». C'est un mal pour un bien, car si le groupe doit composer avec cette ingérence

bienveillante, mais souvent malavisée dans le cas où les Skraacha feraient mine de vouloir absorber les Turgan Magnu, ils devront passer sur le corps d'une troupe de grands-mères déterminées.

Les Skraacha n'ont qu'à bien se tenir.

- Je pige pas : ces orks magiciens durs à cuire se font mener à la baguette par leurs mamies ? Ils sont Éveillés ! Pourquoi ils supportent ces conneries ?
- River Fish
- De toute évidence tu n'as jamais vu de grand-mère de l'Underground.
- Bull

GROUPES MINEURS

Bon, il existe beaucoup trop de groupes pour en tenir le compte et je ne les décrirai pas tous en détail ici, mais l'autre jour je traînais dans le tchat et quelques vieux de la vieille m'ont demandé des nouvelles de groupes pour lesquels ils avaient travaillé dans le temps. Voici quelques notes sur chacun d'entre eux ; contactez-moi si vous voulez des détails supplémentaires.

- Many-Names regarde ses messages tous les combien ?
- River Fish
- Sa dernière connexion remonte à la publication de ce fichier, avec un peu de chance il les vérifie de temps en temps.
- Slamm-O!

AMAZING BLASTERS

Ce qu'ils veulent : utiliser la magie pour racketter les gens.

Statut actuel : aah, ces gens-là... ils n'ont pas fait long feu, une fois tombés sur quelqu'un qui voyait clair dans leur jeu. C'était marrant à voir, ceci dit. Encore un groupe qui se croyait le plus malin du lot et s'est fait avoir en pensant que les ordinaires tomberaient dans le panneau.

AUTEL DES VENTS DU SUD

Ce qu'ils veulent : promouvoir le shintoïsme et se débarrasser de l'influence du Yakuza local.

Statut actuel : malheureusement, les actions de ce groupe à l'encontre du Yakuza local ont été éventées et l'Autel n'y a pas survécu. Certains de ses membres sont restés actifs, mais ils n'agissent plus en tant que groupe.

BENANDANTI XXV

Ce qu'ils veulent : mettre leur diversité au service des dragons.

Statut actuel : le chef du culte est mort il y a quelques années, mais ils semblent toujours en activité. J'ai cru entendre qu'ils cherchaient à contacter le Dragon marin.

BRISEURS D'OS

Ce qu'ils veulent : répandre le vaudou et bâtir des communautés.

Statut actuel : plus motivés et puissants que jamais, ils prennent une part plus active dans la politique locale et se servent de leurs pouvoirs et connaissances pour lutter contre les corpos, mais seulement en marge de la société.

CÓDIGO

Ce qu'ils veulent : se faire de l'argent illégalement en Amazonie grâce à leur magie.

Statut actuel : Código s'est mis un gang de dealers à dos il y a quelques années et la guerre a dégénéré. Le groupe a gagné, mais s'il veut survivre, il doit se remettre à flot et vite. Malheureusement les mages et chamans prêts à s'engager dans un groupe criminel pour le salaire qu'il propose ne se bousculent pas au portillon.

CONFRÉRIE DES TÉNÈBRES

Ce qu'ils veulent : combattre les shedims et les mages corrompus.

Statut actuel : sa rivalité avec l'Ordo Maximus a coûté la vie de plusieurs de ses membres. Le groupe cherche à se rebâtir et il a accumulé une vaste collection d'artefacts magiques au cours de ses diverses quêtes.

CONFRÉRIE DU CROISSANT DE FER

Ce qu'ils veulent : soutenir les mercenaires Éveillés.

Statut actuel : a fait faillite, s'est fait absorber par Ares puis scinder pour soutenir diverses unités déployées.

CONSEIL POUR LE DÉVELOPPEMENT MAGIQUE

Ce qu'ils veulent : protéger l'environnement grâce à la magie.

Statut actuel : le Conseil est lentement en train de se désagréger. Ses membres l'abandonnent pour rejoindre les druides, TerraFirst! ou des groupes d'action locales.

CROISÉS MYSTIQUES

Ce qu'ils veulent : protéger la Fondation atlante.

Statut actuel : ces types ont eu leur lot d'action et se sont rempli les poches en se retrouvant pris entre deux feux. Ils ont aussi perdu un paquet de membres.

DEAD WARLOCKS

Ce qu'ils veulent : devenir le meilleur gang de mages.

Statut actuel : ils ont péché par assurance et se sont fait balayer par un gang d'ordinaires avec de gros flingues. Il faut croire qu'avec un peu d'effort, il est possible de tuer un mage. J'imagine que leur nom est devenu parfaitement approprié.

ÉCLAIREURS

Ce qu'ils veulent : former et faire progresser les chamans.

Statut actuel : le groupe grossit lentement ; ils n'ont pas l'air pressés.

ENFANTS DU DRAGON

Ce qu'ils veulent : vénérer et servir les Grands Dragons, explorer les métaplans.

Statut actuel : l'apparition de nouvelles failles métaplanaires a renouvelé leur espoir de retrouver Dunkelzahn. Donc ils cherchent de toutes leurs forces.

EXARQUES ORTHODOXES

Ce qu'ils veulent : étudier la magie orthodoxe.

Statut actuel : eh oui, ce groupe de vieillards est toujours dans le coup. Ils semblent surveiller l'Institut de Sorcellerie de près. Peut-être qu'ils cherchent à se réformer ?

FILLES DE YEMAJA

Ce qu'elles veulent : défendre les femmes yorubas des Royaumes du Nigeria.

Statut actuel : elles font toujours autant profil bas ; on ne connaît toujours pas leurs cheffes et le nombre de membres, mais les violents décès qui frappent les prédateurs misogynes dont elles entendent parler laissent entendre qu'elles sont toujours actives dans leur partie du monde.

FILS DU TONNERRE ET DE LA MER

Ce qu'ils veulent : chasser les fantômes et les démons.

Statut actuel : ils ont disparu après un baroud d'honneur face à l'invasion des shedims d'il y a quelques années. La Confrérie des Ténèbres semble être le seul groupe restant avec ce type de mission.

GLADIO

Ce qu'ils veulent : réduire la discrimination qui entoure la magie.

Statut actuel : ils œuvrent toujours en coulisse, mais leurs efforts sont passés de la magie à la technomancie. Ils n'obtiennent pas encore les résultats auxquels ils étaient habitués, mais vu que les gens semblent un peu mieux accepter la magie de nos jours, ils sont sur la bonne voie.

GRANDE LOGE D'OXFORD

Ce qu'ils veulent : s'immiscer dans la politique britannique.

Statut actuel : ces druides britanniques ont survécu aux intenses remous politiques des dernières années et tentent toujours de relier la magie à l'ordinaire. Ils semblent totalement ignorer le Cercle druidique et vice versa.

GROUPE DES INVESTISSEURS MAGIQUES

Ce qu'ils veulent : se faire beaucoup d'argent en renforçant magiquement des investisseurs.

Statut actuel : leur nom a été associé à des types d'expérimentations magiques radicales, voire potentiellement inhumaines. Cela pourra leur valoir une grosse montée en puissance, ou un violent retour de flamme, au choix.

ILLUMINÉS DE L'AUBE NOUVELLE

Ce qu'ils veulent : placer des mages aux postes-clés à travers le monde.

Statut actuel : ils peinent à faire le moindre progrès dans le chaos du Sixième Monde, mais ils sont toujours là.

INSTITUT DE SORCELLERIE

Ce qu'ils veulent : étudier la magie et partager leurs connaissances avec tout le monde.

Statut actuel : ils publient toujours gratuitement leurs recherches magiques sur la Matrice ! Ils ont acquis de nouveaux chercheurs à leur cause, mais commencent à se heurter aux limites du monde universitaire.

JAMIL ISLAMYAH

Ce qu'ils veulent : utiliser la magie, interdite par l'Islam, pour la mettre au service de l'Islam.

Statut actuel : très actif au Moyen-Orient ; avec la libéralisation progressive de l'Islam, ils sont de mieux en mieux acceptés dans le monde islamique.

MIROIR FUMANT

Ce qu'ils veulent : utiliser la magie pour le compte de l'Aztlan.

Statut actuel : ce groupe est une calamité. Le soutien officiel d'une nation et d'une mégacorporation lui offre des ressources conséquentes. Il trempe clairement dans la magie du sang.

NOUVEAU PARTI OUVRIER

Ce qu'ils veulent : unifier le peuple grâce à la magie.

Statut actuel : l'idéalisme c'est bien, mais ils ne semblent pas parvenir à accomplir grand-chose. Enfin quoi, les gens sont unis, par chez vous ?

NOUVEAUX TEMPLIERS

Ce qu'ils veulent : protéger le monde des menaces existentielles.

Statut actuel : ils sont submergés de travail. Il y a tellement de menaces sur le monde qu'ils ont du mal à toutes les traiter, mais ils arrivent à limiter la casse dans certains endroits.

ORDRE HERMÉTIQUE DE L'AURORE AURIQUE

Ce qu'ils veulent : soutenir et développer la magie hermétique.

Statut actuel : leur politique interne a presque eu raison d'eux, mais depuis un an, ils semblent s'être remis sur pied. C'est sans doute le groupe hermétique le plus simple à intégrer et le moins susceptible de vous tuer.

PORTE D'ISHTAR

Ce qu'ils veulent : explorer la magie hermétique et renforcer le pouvoir de ses membres.

Statut actuel : ils semblent entretenir une rivalité amicale avec l'Ordre hermétique de l'Aurore aurique. C'est une société tellement pompeuse qu'il lui faut une éternité pour faire quoi que ce soit.

RAT PACK

Ce qu'ils veulent : améliorer la vie dans les rues grâce à leur magie chamanique.

Statut actuel : on m'a dit qu'ils s'étaient scindés en deux groupes. Le premier poursuit son action de chamanisme urbain ; d'après les rumeurs, l'autre suit une voie bien plus sombre.

SOCIÉTÉ DU PHÉNIX

Ce qu'ils veulent : restaurer la magie des mages grillés.

Statut actuel : ce groupe est toujours actif et reste le meilleur moyen de vous purifier si vous avez déconné avec votre magie. Il semble avoir temporairement mis de côté son intense rivalité avec la Société d'Aleph.

SOCIÉTÉ PRESTATION POUR LE CONSEIL CORPORATIF DE SEATTLE

Ce qu'ils veulent : devenir des consultants en magie.

Statut actuel : ils ne sont plus directement sous contrat pour la ville de Seattle et sont désormais consultants pour plusieurs entreprises de Los Angeles, pour étudier des effets des alcheras sur les affaires.

SOEURS D'ARIANE

Ce qu'elles veulent : promouvoir la wicca.

Statut actuel : toujours en activité. Il y a eu du mouvement parmi leurs membres, mais elles restent fidèles à leur objectif. On en a vu quelques-unes dans de petites villes, mais difficile de dire si elles y étaient pour recruter ou juste pour des vacances.

TECHNOMAGES

Ce qu'ils veulent : intégrer la magie à la technomancie.

Statut actuel : ils tiennent clairement quelque chose d'intéressant, mais rien de concret n'en est encore sorti. Ils continuent de grandir et sont bien implantés, maintenant que les technomanciens sont un peu moins persécutés. L'intérêt semble aussi fort du côté de ces derniers. Je n'ai encore rien vu qui ressemble à de la magie technomancienne, mais tout le monde a l'air très enthousiaste.

THÉURGISTES DE WESTPHALIE

Ce qu'ils veulent : purger leur branche de l'Église catholique de toute hérésie.

Statut actuel : ils ne sont plus très nombreux. J'admire leur dévotion fanatique à détruire l'hérésie, mais presque tout est hérétique pour eux. Ils ne sont pas assez focalisés pour représenter une menace à l'heure actuelle.

TREASURE HUNTERS, INC.

Ce qu'ils veulent : utiliser la magie pour piller des tombes et en extraire des objets dont la place est dans un musée.

Statut actuel : ils continuent à piller des sites archéologiques majeurs avant de disparaître. Les peuples à qui appartiennent ces tombes commencent à élever la voix, mais les riches n'en font apparemment que peu de cas.

UNITÉ DE RECHERCHE 13 DE MCT

Ce qu'ils veulent : former et développer la pratique magique au sein de leur corporation.

Statut actuel : les recherches vont bon train en ce moment. Mais on dirait qu'ils ont perdu en motivation.

VIGILANT IRON SCHOOLING HOUSE

Ce qu'ils veulent : apporter une formation aux adeptes urbains.


Statut actuel : leur croissance a ralenti (il n'y a pas tant d'adeptes physiques qui courent les rues), mais ils ont un bon effectif et semblent bien se porter. Ils ont désormais des dojos dans la plupart des mégaconurbations.

VIGILIA EVANGELICA

Ce qu'ils veulent : se servir de la magie pour espionner les gens et les organisations.

Statut actuel : qui peut le dire ? Ces types sont si mystérieux que leurs secrets ont des secrets. J'imagine qu'ils sont toujours là, mais ils ont très bien pu succomber à un genre de guerre des Ombres.

- Waouh ! Ça en fait un paquet !
- River Fish
- Ce n'est que la surface ; il n'a pas parlé de la Loge noire, de Ash Unions, des Shujenka de Yomi, de la Confrérie Universelle, de la Société d'Aleph...
- Plan 9
- Ce ne sont que ceux sur lesquels on a interrogé Many-Names sur le tchat, mais j'ai entendu dire que l'Union des Cendres se portait bien. Ils envisagent de changer de nom apparemment, mais Lothan préfère le garder tel quel.
- Bull
- Je sais que les Shujenka existent toujours, je traquais un enfoiré à Néo-Tokyo quand je me suis retrouvé face à une demi-douzaine d'orks et de trolls. C'est vite devenu trop dangereux pour le salaire proposé.
- ThatsYamatoSanToYou



MYSTÈRE, TÉNEBRES ET MINUIT

LA VOIE DU SANG

PUBLIÉ PAR : CANIS

- Avec toutes les bizarreries magiques auxquelles on a droit ces temps-ci, je me suis dit qu'il était temps de se mettre à jour sur la magie du sang. J'ai donc fait appel à notre professeur attiré, qui s'avère être un mage du sang. J'en profite pour rappeler à chacun les règles du JackPoint, qui s'appliquent autant à Canis qu'aux autres.
- Bull
- J'ai toujours su que quelque chose clochait chez lui.
- /dev/grrl
- Ouais, il me met un peu mal à l'aise aussi, /dev/. Mais c'est plus à cause de tout son chrome, que de la souillure due à la magie du sang.
- Winterhawk

Le sang. Ce mot caractérise à lui seul la vie dans les Ombres et évoque bon nombre d'images mentales. Nombreux sont ceux qui y voient le sang que nous, nos coéquipiers ou nos adversaires versions sur les trottoirs. Pour d'autres, il évoque la manière dont les corps nous

saignent à blanc avec leur marketing de masse et leur contrôle abusif. Et pour certains, ce sont des fontaines de sang jaillissant de la gorge d'un pauvre type, tranchée par un mage du sang qui s'en sert pour vous balancer un éclair mana. C'est de cette dernière image que j'aimerais parler.

Je ne vais pas prétendre que cette vision ne se produit jamais, parce que beaucoup y ont été confrontés, moi y compris. Si vous restez dans les Ombres assez longtemps, vous finirez par tomber sur un taré accro à la magie du sang ou une équipe de Bloodpanthers ou de Bloodwolves d'Aztechnology, quelqu'un capable de transformer vos blessures et votre douleur en puissance magique.

- J'ai déjà entendu parler des Bloodpanthers, mais jamais des Bloodwolves.
- Slamm-O!
- L'équivalent des Bloodpanthers, infectés par la souche II. Des adeptes mystiques pour la plupart, mais il y a d'autres Éveillés aussi. Pas aussi respectés et reconnus, mais quand même très haut dans la chaîne alimentaire.
- Pyramid Watcher

Mais la magie du sang ne se résume pas à des gerbes d'hémoglobine et des sorts tape-à-l'œil. Red, EB et

d'autres se sont déjà étendus sur le sujet dans le dossier Arcanes Interdites, je ne reviendrai donc pas dessus. Mais je vais vous donner un aperçu de ce que ça fait de garder la magie du sang dans sa manche, sans pour autant vouloir vendre son âme.

DE LA NATURE DES OUTILS

Pour ceux qui ne me connaissent pas ni ma façon de voir les choses, voici quelques principes fondamentaux. Pour moi, la magie n'est qu'un outil, comme tout le reste en ce bas monde. Un outil très utile, certes (le couteau suisse ultime, pourrait-on dire), mais rien de plus. La magie n'est pas l'alpha et l'oméga, comme voudraient vous le faire croire les demeures et autres lèche-bottes de mes cours élémentaires de Théorie thaumaturgique. L'une des plus grandes forces de la métahumanité est de pouvoir recourir au bon outil au bon moment, qu'il s'agisse de magie, de cyberware ou de cette bonne vieille huile de coude. Je sais que les rangs du fond vont vouloir la ramer, mais j'ai bâti toute ma carrière sur cette croyance et elle m'a gardé en vie jusque-là, donc je ne vais pas en changer maintenant.

Si on réfléchit à une tâche, quelle qu'elle soit, et qu'on analyse les outils permettant de l'accomplir, la magie fait quasiment toujours partie du lot. Et c'est parfois le plus approprié, même si c'est loin d'être le seul. Appliquons cela aux armes : la magie est-elle toujours la meilleure arme, quelle que soit la situation ? D'expérience, la réponse est souvent non. Elle peut être efficace, mais contrairement à un sort, une arme à feu ne vous expose pas au drain. Peu importe votre grade d'initiation ou à quel point vous vous pensez bon, mentalement fort, doué pour canaliser ou conduire le mana, je peux vous dire qu'il existe une loi immuable et inexorable : la magie vous drainera. Ajoutez à cela une situation dans laquelle Murphy pointe le bout de son nez (parce qu'il le fait toujours), et vous vous ferez tuer à cause de votre mauvais choix d'outil.

- Ou pire, un de vos potes se fait fumer parce que vous avez merdé.
- Torch
- Enfin des mages qui parlent ma langue !
- Danger Sensei

Allons plus loin : vous avez analysé la situation et la magie est effectivement le meilleur outil. Mais la tâche est d'envergure, il va vous falloir jouer gros pour y arriver ; vous avez peut-être une horde de goules sauvages au train, ou un Samouraï rouge se prépare à décapiter votre nana, ou un pauvre gosse innocent est sur le point de morfler. Vous n'avez qu'un seul essai, donc vous remontez vos manches et envoyez la sauce. Votre succès ou votre survie se résume toujours à des probabilités.

Et si je vous disais que vous pouvez tourner les chiffres à votre avantage ? Si (toujours hypothétiquement) je pouvais vous montrer comment transformer ce « quitte ou double » en un succès quasi-garanti ? Sans se reposer sur la Chance (parce que c'est une garce capricieuse) ? Quand tout se joue entre eux ou vous, et que les conséquences d'un échec vous hanteraient jusqu'à la fin de vos jours, que seriez-vous prêts à faire ?

Si votre réponse est « je donnerais ma vie pour en sauver d'autres », je peux vous conseiller un outil qui rend cela possible.

LE POUVOIR DE VIE ET DE MORT

Dans les Ombres, on fait des choses que certains d'entre nous préféreraient oublier. Chaque fois que nous allons au turbin, nous détenons un pouvoir de vie et de mort, et quand tout se passe bien, nous n'avons même pas à envisager de l'exercer. Ce principe s'applique aussi aux assassinats.

- Comment c'est possible, un assassinat où on ne tue pas ?
- Whippet
- Quand tu ne tues que ta cible et personne d'autre.
- Balladeer
- Bande de chiffes molles.
- Clockwork

Avec la magie, ce qui compte (au-delà de ses conséquences mortelles ou non), c'est la puissance. Une puissance concrète, tangible, que nous pouvons maîtriser si nous savons comment faire. Nous canalisons tous notre magie via un paradigme personnel, qui dépend de ce que nous jugeons important. C'est pourquoi l'intention qui motive l'acte magique influe souvent sur son résultat et, plus important pour nous, sur la signature que l'usage de la magie laisse derrière lui.

La magie du sang, que j'ai été amené à utiliser à l'occasion (oui, c'est un témoignage de première main), m'a permis d'intégrer cette intention à mon paradigme. Cela m'offre la puissance dont j'ai besoin dans ces instants décisifs, sans pour autant risquer de souiller mon aura. On la désigne par de nombreux noms, mais je garde celui qu'on m'a enseigné : la magie de vie. Quand j'emploie ma propre vie pour alimenter ma magie, quand les conséquences d'un échec seraient si terribles que je suis prêt à me soigner à blanc pour l'éviter, ma conviction (passée au filtre de mes intentions) me permet de puiser (presque) librement dans la puissance de mon sang pour arriver à mes fins. Je ne suis pas en train de dire que tout le monde doit avoir le cœur pur et être blanc comme neige, parce que je ne crois pas que quiconque sur cette terre puisse correspondre à cet idéal. Mais sur le moment, si vous êtes sincèrement prêt à verser votre sang pour votre cause, cela suffit.

L'autre versant de la magie du sang, celui auquel nous pensons tous en premier lieu, est ce que j'appelle la magie de mort. Les magies de vie et de mort sont les deux faces d'une même pièce ; l'une ne va pas sans l'autre. Mais voilà le truc : la plupart des gens recourent à la puissance du sang pour de mauvaises raisons. Pour eux, ce n'est qu'un raccourci pour un plus grand pouvoir. Et cela mène à une pente glissante d'où aucun retour n'est possible : démenche, dépendance psychologique à ce pouvoir, arrogance, outrecuidance, perception des autres comme du bétail à utiliser à l'envi. En clair, la damnation véritable.

LA MAGIE DE VIE A UN COÛT

Rien n'est gratuit dans ce monde et la magie de vie ne fait pas exception. Oui, vous pouvez verser votre sang pour renforcer votre magie quand le besoin est grand et que l'échec serait véritablement funeste. Mais ce n'est pas aussi simple. Commençons par le côté dérangent : la magie de vie se pratique sur soi-même. Vous devez



effectivement vous entailler pour que suffisamment de sang s'écoule de la plaie. J'utilise mes griffes ou mes crocs cyber, mais j'ai vu des gens recourir à des cailloux pointus ou à toutes sortes de choses. Ce qui compte, c'est que se blesser volontairement fait partie du processus. J'entends déjà les petits malins me dire : « Eh bien je n'aurai qu'à utiliser un sort de Soins ! » Désolé omae, ça ne fonctionnera pas. Les blessures infligées dans le cadre de la magie du sang sont très semblables au Drain ; une barrière arcannophysiologique empêche de les soigner magiquement. C'est comme si la magie était consciente et vous disait « cherche pas à m'arnaquer, je veux ma bidoche ! » Le bon côté des choses, c'est que les blessures peuvent être soignées médicalement : transfusions de sang, de solutions physiologiques et d'agents coagulants (tous présents dans les médikits qu'on trouve dans tout bon PharmaFarm ou Stuffer Shack), et bien sûr repos. C'est plus long qu'un sort de Soins, mais si vous en arrivez là, c'est que ça barde assez fort pour que vous ayez de toute façon manifestement besoin d'un médikit et de quelques jours de repos.

L'autre danger qui accompagne la magie de vie, c'est l'addiction. Elle n'est pas aussi violente que pour la magie de mort, mais elle existe. Après tout, on a déjà vu des métahumains devenir accros à la douleur.

- C'est le cas des flagellants et d'autres groupes religieux. Sans parler de ceux pour qui la douleur est un stimulant sexuel.
- Butch

Mais même si la douleur ne vous fait aucun effet, l'afflux de puissance le peut. Ce n'est pas si différent de l'addiction aux focus ; si un recours exagéré peut les transformer en béquille (conseil de pro : n'en arrivez jamais là), il

en va de même pour l'afflux de pouvoir que vous puisez dans vos veines.

- Je dois te poser la question, Canis, est-ce que tu as déjà...
- Bull
- Non, mec, je n'ai jamais été accro à la magie du sang. J'ai pris les leçons de mon professeur au pied de la lettre et mes amis ne me laisseront pas emprunter cette voie. Et les esprits savent ce qu'ils me feraient si je ne faisais que penser à utiliser la magie de mort.
- Canis

Comme pour tout ce qui entraîne une dépendance, la clé est une exposition minimale. Depuis que je connais la métamagie sacrificielle, je peux compter le nombre de fois où je m'en suis servi sur une main. Mais c'est un outil que je conserve, parce qu'il est utile. Dans la bonne situation.

LA MAGIE DE MORT N'EST PAS LA MAGIE DE VIE

Pour les non-initiés, toutes les magies du sang sont les mêmes. Et tous ceux qui y recourent sont des « mages du sang » qui devraient être traqués et abattus, car maléfiques. C'est faux. Comme pour beaucoup de choses dans la vie, c'est une simplification grossière de la situation, exacerbée par l'ignorance et l'incompréhension. J'ai dû intervenir à trois reprises dans ce qui était, dans les faits, un lynchage en règle où une foule essayait de tuer ou capturer un magicien qui avait utilisé la magie de vie. Dans un cas, c'était une sorcière urbaine, une autodidacte qui avait appris à

se servir de la magie du sang pour soigner son entourage et atténuer leurs douleurs et la souffrance. J'ai dû faire baisser les yeux à un homme qui voulait tuer celle qui avait sauvé la vie de son fils moins de vingt-quatre heures plus tôt, parce qu'il pensait qu'elle était une mage du sang malfaisante. Ça s'est bien terminé, mais c'était juste.

Les gens croient pouvoir identifier les mages du sang en les regardant lancer leurs sorts, mais ça ne constitue pas une preuve valide. La seule manière de le faire est d'observer astralement leur aura pour y détecter la souillure de la magie de mort. Les premières fois qu'un mage y recourt, les traces sont assez subtiles et dissimulables grâce à un camouflage métamagique. Mais au-delà d'un certain point, elles deviennent impossibles à cacher ; quiconque peut observer votre aura vous reconnaîtra comme un mage du sang. La Fondation Draco a mené quelques études et a découvert que même les métahumains dotés d'un niveau et d'une compétence rudimentaires dans la lecture d'auras peuvent identifier la marque de la magie de mort, la sensation prédominante qu'elle convoie étant la puanteur doucereuse d'un cadavre. Si vous voyez quelqu'un présentant cette souillure se diriger vers vous, je vous conseille de vous inquiéter.

D'ailleurs on devrait tous s'en inquiéter, parce que les autres effets secondaires de l'usage de la magie de mort sont l'addiction et une perte totale de santé mentale. L'une des différences majeures entre les magies de vie et de mort est que cette dernière entraîne toujours une dépendance. Vous pouvez utiliser la magie de vie quelques fois sans devenir accro pour autant. Avec la magie de mort, une seule fois suffit. Et les crochets se plantent très profondément, bien plus qu'avec le soykaf, la novacoke ou la hot-sim. Ces addictions affectent votre corps par le biais de votre physiologie. La magie du sang affecte votre âme.

Les utilisateurs de magie de mort ont besoin de leur fix, comme les rats des Barrens de leurs BTL, mais là où un puceux peut se poser et se détendre loin des autres (la plupart du temps), un accro à ce type de magie doit l'utiliser pour avoir son fix. Et cela implique d'infliger des blessures et de la douleur à un pauvre diable qui ne se doute de rien !

L'autre effet secondaire de la magie de mort, que j'ai mentionné plus haut, est la folie. Je ne sais pas si c'est la dégradation de l'aura du mage due à l'addiction qui a un impact sur son état mental ou si l'effet provient d'une corrélation plutôt que d'une causalité (et franchement les mecs, je n'ai pas envie de m'approcher de ces types pour mener une étude en bonne et due forme), mais plus un initié devient accro à la magie de mort, plus vite sa santé mentale décline.

Les mages concernés présentent de nombreuses psychoses, comme le syndrome du surhomme, le narcissisme, jusqu'à la psychopathie pure et simple et autres pathologies. Il n'y a pas de règle, la seule constante étant qu'ils semblent toujours voir la métahumanité (voire toutes les espèces conscientes) comme de petits fragments de pouvoir à leur pleine et entière disposition. Ils ont aussi tendance à faire preuve d'une assurance exagérée, au point qu'ils ne verront leur éventuelle défaite au combat que comme triviale et négligeable, renforçant ainsi leur complexe de Dieu.

- ▶ Tiens donc, Canis, c'est toi qui parles de narcissiques avec un complexe de Dieu ?
- ▶ Haze

LES PREMIERS PAS

Quand on s'engage dans une voie, les premiers pas sont toujours les plus dangereux et la magie du sang ne déroge pas à la règle. Je pense que c'est en partie son côté nouveau qui donne envie de se la raconter et de s'en servir. Mais il est possible que ce ne soit pas seulement ça. Que quelque chose nous pousse à utiliser la magie du sang.

C'est pourquoi je fais très attention à qui j'enseigne la technique du sacrifice. Je ne suis pas le meilleur juge des âmes qui soit et il m'est arrivé plusieurs fois de devoir faire le ménage après une appréciation erronée, mais j'ai toujours pris toutes les précautions possibles pour m'assurer que je ne lâchais pas un nouveau psychopathe rendu fou par la magie du sang dans la nature. Il y en a déjà bien assez comme ça (merci Aztechnology).

Ma première incursion sur la voie de la magie du sang date de 2062. J'étais en Australie pour une mission, supposément un simple boulot pour localiser quelqu'un qui avait disparu. Ça s'est fini en séjour prolongé de neuf semaines dans l'Outback, pourchassé par des individus très déterminés. La nuit suivant notre entrée dans la zone proprement dite, mon équipe et moi avons été pris dans une tempête mana, et je tirais sur mes capacités apotropaïques depuis si longtemps, rien que pour nous garder en vie, que j'étais sur le point de m'effondrer. C'est alors que tout semblait perdu qu'un homme a surgi des ténèbres et s'est avancé vers notre campement. À débouler sans s'annoncer en apparaissant comme par magie à deux mètres de nous, il a bien failli se faire descendre. C'était un koradji (je l'appellerai Bruce), un mage aborigène, et son totem l'avait averti en rêve que nous étions en danger. Il nous a aidés à survivre à la nuit et nous a guidés à travers les terres de sa tribu.

Bruce et moi avons passé la nuit à discuter de magie en général et de celle des koradjis en particulier. Il m'a parlé de son totem, Kangourou, qui emporte tout ce dont elle a besoin dans sa poche, et il m'a fait découvrir les merveilles de son pays. Bruce m'a appris énormément de choses, et mon équipe et moi avons accepté d'aider sa tribu au sujet d'un de ses problèmes... à la manière dont Loup vient en aide à ceux qui en ont besoin. En plus de nous tirer plusieurs fois du pétrin pendant cette mission, Bruce m'a enseigné la technique de canalisation qui allait me sauver la vie à plus d'une reprise.

Mais surtout, il m'a ouvert les yeux. Mon entraînement de magicien m'avait imposé des ceillères, mais grâce à son aide, j'ai pu m'en défaire et contempler la réalité. Même si ça allait à l'encontre de ma manière de percevoir la magie. Il m'a aussi montré que l'utilisation de la magie du sang pouvait se faire sinon sans risque, du moins en les limitant. J'avais déjà croisé des mages du sang aztlans qui m'avaient convaincu que toute pratique était mauvaise, corrompait et rendait fou.

En 2063 je suis retourné dans l'Outback dans le cadre d'une épreuve d'initiation et j'ai passé deux mois lunaires dans la tribu de Bruce. C'est là qu'on m'a montré la bonne façon d'utiliser la magie du sang. On m'a appris la différence entre magie de vie et de mort, et j'ai même été témoin des effets de cette dernière. Bruce hésitait à m'enseigner le sacrifice ; c'est un art en voie de disparition parmi les koradjis et rares sont ceux capables de réussir les tests imposés par les rêves et les ancêtres, et en tant qu'étranger, je ne pouvais même pas parler à ces derniers. Mais il finit par le faire. Je ne sais pas ce qui l'a fait changer d'avis, mais je soupçonne Kangourou d'avoir joué un rôle.

PASSER À L'ACTE

Une fois qu'on a appris le sacrifice, les choses deviennent différentes. Un peu comme après avoir appris un nouveau sort, lié un nouveau focus ou acheté une nouvelle arme ou un autre super équipement. Mais dans le même temps, ce n'est pas pareil. C'est dû à la subtile tentation dont j'ai parlé plus tôt. La magie du sang offre un pouvoir presque illimité, utilisable quasi à volonté. Mais comme la magie elle-même, elle n'est qu'un outil, et celui-ci m'a bien servi quand j'en ai eu besoin. Ça m'a fait un mal de chien à chaque fois que j'ai dû m'ouvrir le bras ou m'arracher un morceau de l'intérieur de ma joue, mais en ce qui me concerne, chaque utilisation était justifiée.

Il est rare que j'admette connaître cette métamagie, parce que les gens ne comprennent pas ce qu'est réellement la magie du sang. Et la dernière chose dont j'ai besoin, c'est d'une bande de débiles assoiffés de nuyens qui déboulent pendant un de mes cours, pour me capturer et me livrer à la Fondation Draco ou autre. La prime ne s'applique pas à moi de toute façon, vu que je n'ai jamais utilisé la magie de mort, mais les non-initiés ne sont pas au courant. J'aurais préféré que Big D fasse la différence et je suis interloqué par ce manque de précision.

PRIME SUR LES MAGES DU SANG

La Fondation Draco offre une prime sur tout mage du sang vivant, en fonction de sa puissance et de son infamie. En termes de jeu, cela correspond à son score de Magie et à son niveau d'addiction à la magie du sang.

La prime pour un mage du sang mineur (dont la Magie + Addiction est inférieure ou égale à 5) vivant va généralement de 5 000 à 10 000 nuyens ; cependant, après la capture de plusieurs utilisateurs de magie de la vie, la Fondation refuse de payer la moindre prime, jusqu'à ce qu'un magicien qualifié ait authentifié le prétendu « mage du sang » et l'ait identifié comme un adepte de la magie de mort. Les témoignages oculaires, photos et vidéos ne constituent plus une preuve suffisante. Malheureusement, de nombreuses sociétés de maintien de l'ordre à travers le monde ne prennent pas tant de précautions et de nombreux mages ont été incarcérés pour avoir recouru à la magie du sang.

Les mages du sang plus puissants (Magie + Addiction de 6 ou plus) peuvent valoir de 20 000 à 50 000 nuyens. La Fondation Draco ou une mégacorporation intéressée ne paiera généralement cette somme que si le mage est livré vivant.

Les mages du sang vraiment puissants (Magie + Addiction de 10 ou plus) sont souvent considérés comme trop dangereux pour être pris vivants et peuvent être livrés morts. Dans ce cas, la preuve peut être apportée par plusieurs témoignages, des images fiables (potentiellement d'une tierce partie) ou par analyse magique médico-légale. Ces contrats sont parmi les plus dangereux du Sixième Monde et chacun a causé la mort de multiples chasseurs de prime et shadowrunners qui s'y sont frottés. Mais il y aura toujours des gens prêts à risquer leur vie pour une prime comprise entre soixante-quinze mille et trois cent mille nuyens.

- Il l'a peut-être fait exprès. Les dragons ont toujours une raison de faire quelque chose.
- /dev/grrl

Il ne suffit pas d'entrer dans mon bureau, de demander gentiment et de m'agiter un créditube sous le nez pour que j'enseigne le sacrifice. Toute magie peut être mal employée, mais c'est encore plus vrai avec la magie du sang ; j'évalue chaque étudiant indépendamment de ce que je dois lui enseigner, mais je suis beaucoup plus strict avec celle-ci. Dans tous les cas, je m'assure que l'étudiant comprenne les tenants et les aboutissants de la magie du sang, ainsi que la différence entre magie de vie et magie de mort. Je me penche également sur sa vie, ses antécédents et m'efforce de faire connaissance avant de rendre mon jugement. Et si j'accepte, il arrive que l'étudiant trouve que mes méthodes ne lui conviennent pas ou que le prix que j'exige n'en vaut pas la peine. La connaissance de la technique du sacrifice entraîne une responsabilité plus grande que celle d'être simplement Éveillé. Non seulement parce vous disposez du pouvoir de vie et de mort, mais aussi parce que vous pouvez puiser votre puissance dans la vie elle-même. Et dans la mort aussi.

- Un grand pouvoir implique de grandes responsabilités. Désolé, il fallait que je la sorte.
- Slamm-O!

Je sais quelle sera la prochaine question : à combien de mages ai-je enseigné la magie du sang et combien sont devenus fous ? Je ne dévoilerai pas le nombre exact, mais je dirai que dans plus de 99 % des cas, mon jugement a été correct. Dans les cas où je me suis trompé, j'ai fait le ménage, car cela faisait également partie de mes responsabilités. Mais je raconterai ça une autre fois.

- Dis donc Canis, tu as des étudiants en cours d'apprentissage ou d'évaluation en ce moment ?
- Winterhawk
- Pour des raisons évidentes, je ne répondrai pas, mais par souci de transparence, je peux admettre avoir récemment rencontré une mage que je suis prêt à former. Elle n'a pas encore décidé si le prix que je demande est trop élevé ou non.
- Canis

CONCLUSION

La magie du sang n'est en soi pas plus mauvaise qu'un pistolet, des augmentations, un cyberdeck ou tout autre type de magie. C'est celui qui l'utilise et ce qu'il en fait qui peuvent être maléfiques. Les Éveillés initiés au sacrifice sont à prendre comme les autres mages, les gilettes ou les hackers, à vous de les évaluer pour voir si vous voulez bosser avec eux. La plupart d'entre nous n'avons pas appris la technique à des fins de puissance ; nous l'avons fait pour disposer d'un outil supplémentaire pour faire face au monde dans lequel nous vivons. Si vous voyez une personne en entailler une autre et utiliser son sang, ne tirez pas trop vite de conclusions. Rappelez-vous ce vieux proverbe à propos des apparences et posez directement la question. Et faites votre foutu boulot d'investigation !

Je n'essaye pas de me faire de la pub en écrivant ceci. Ce que j'essaye de faire, c'est d'empêcher qu'un pauvre type se fasse

arrêter ou descendre, juste parce qu'il admet que de temps en temps il a besoin d'un peu plus de patate pour faire le boulot. Et parfois la seule chose qui vous offre assez de puissance pour cet Éclair mana de la mort ou ces Soins de folie, c'est votre sang. Parce que l'abnégation est l'une des choses qui séparent la métahumanité du reste de règne animal.

Oh, et une dernière chose. Si vous croisez un esprit du sang, vous pouvez compter sur la DIP (Division d'Investigations Paranormales) de la Lone Star, les Firewatch d'Ares (même si je ne leur fais absolument pas confiance), la Fondation Draco et autres corporations associées. Ou alors, appelez-moi. On ne peut pas permettre que les âmes des pauvres créatures utilisées pour invoquer une telle abomination restent piégées à l'intérieur trop longtemps. Mais quoi que vous fassiez, par tous les esprits soyez prudents !

VILAINES BÉBÊTES

PUBLIÉ PAR : RED

Avec le recul sur ces trente dernières années, il est amusant de voir le chemin parcouru en ce qui concerne les invae. Je me souviens d'une époque où personne n'en avait entendu parler. Personne de vivant ou sain d'esprit en tout cas. Le concept d'envahisseurs insectoïdes géants venant d'une autre dimension relevait plus du cinéma de série Z du milieu du vingtième siècle et le monde avait de plus gros problèmes. Entre la guerre corporatiste imminente et la course à la présidence des UCAS de Dunkelzahn... nous avions largement de quoi faire. C'était l'époque des premiers jacks filaires et des rumeurs sur les IA. On dit toujours que les choses étaient plus simples, mais c'est faux. L'Histoire nous a prouvé que la simplicité n'est généralement qu'une illusion née de l'ignorance. Ce qui me fait m'interroger, ou m'inquiéter, sur notre avenir.

- > J'ai arrêté de croire qu'on avait un avenir.
- > Pistons
- > Il y a un truc à propos de se lever tôt, mais demain c'est jour de repos, tant pis.
- > Baka Dabora

Ce qui est marrant (si tant est qu'il y ait quoi que ce soit de marrant dans cette histoire), c'est qu'à l'époque on ne savait absolument rien des insectes. Légende urbaine, théorie du complot, délire d'illuminé prêchant dans le métro, rien de sérieux. Et aujourd'hui ? On trouve du Bugiuce d'Ares dans toutes les bonnes crèmeries, des documentaires à la pelle sur l'incident de Chicago et même un genre musical dérivé du plus gros TSPT de notre époque. Les insectes n'ont plus rien d'un secret ou d'un complot ; ils sont devenus de notoriété publique. Mais la vérité, c'est que la plupart des gens n'en savent pas plus. Ils tirent leurs renseignements de la tridéo qui se contente de dire « Les insectes sont méchants et effrayants, améliorez votre contrat Knight Errant pour inclure le Pack de Protection spéciale Firewatch. » Quand on est sur le terrain comme nous, on a besoin de savoir comment ils bougent, pensent, opèrent et comment les tuer.

Maintenant que Sticks n'est plus là et que Many-Names est devenu... disons cryptique, il semble que je sois la nouvelle autorité du JackPoint en matière d'insectes. Et croyez-moi, ce n'est pas une bonne chose. J'ai

roulé ma bosse et connu mon lot d'expériences bizarres, mais quand on est le plus malin de la bande, ça veut dire qu'on n'a plus rien à apprendre et ce n'est vraiment pas bon. Surtout que, comme beaucoup de choses ces dix dernières années, les insectes n'ont pas cessé de changer. C'est pourquoi, et même si je ferai de mon mieux, je me suis permis d'inviter quelques experts qui pourront nous faire part de leur point de vue et opinions respectifs. La connaissance est un pouvoir et, avec les invae, ce pouvoir est aussi essentiel qu'une grenade et quelques runes bien senties.

- > La connaissance a bien plus de valeur quand elle est acquise par soi-même. Le professeur avisé se contente d'ouvrir la porte et attend que la pluie pousse l'élève à entrer.
- > Many-Names
- > Content de voir qu'on peut compter sur ton aide.
- > Red
- > Franchement je me sentirais plus investie si tout ça était un peu moins abscons.
- > Lyrn
- > Bienvenue dans mon monde.
- > Ethernaut
- > J'ai hâte de pouvoir vous donner tous les moyens de traquer mes semblables. Et rappelez-vous : je suis plus que prêt à payer pour tout spécimen vivant. Soyez assurés qu'il ne le restera pas longtemps, contrairement à ce que fait Ares. Vous pourrez même regarder si vous voulez.
- > Praxis
- > J'apprécie cette occasion de plaider la cause de mon peuple et de vous démontrer en quoi nous ne sommes pas comme les invae que vous avez affrontés par le passé. Nous sommes ici pour vous aider et nous mériterons notre place au sein de ce monde que nous chérissons tous.
- > Ellis
- > Je me réjouis d'avance des fruits que portera cette collaboration. Sommes-nous prêts à commencer, jeunes gens ?
- > Mamelu

QU'EST-CE QUI FAIT TOUT CE BOUCAN ?

PUBLIÉ PAR : PRAXIS

Il me semble qu'il y a longtemps, votre Many-Names a décrit ce que nous sommes à un célèbre journaliste. Veuillez me pardonner, mais je souhaiterais offrir une compréhension plus personnelle de ce que vous chassez... ou de ceux avec qui vous chassez.

- > La sagesse vient de l'expérience. Le parti pris vient de la familiarité.
- > Many-Names
- > Et la familiarité engendre la sagesse, mon ami.
- > Praxis

ASSISTANT UTILISATEUR JACKPOINT : EN LIGNE

Recherche du profil utilisateur : Praxis, Ellis, Mamelu

Identifiant : Praxis

Statut : Probatoire, intervenant spécialisé

Membre référent : Red

Moyenne d'évaluation de la communauté : 3,5/10

Se présente comme une « forme de chair » d'esprit mante. Spécialiste de la chasse aux insectes. Appartient au go-gang des Desolation Angels. Motivée par des intérêts personnels, objectifs inconnus.

SNOPE.SBOT>

Messages non vérifiés—72 %. Messages invalidés—0,02 %

Identifiant : Ellis

Statut : Probatoire, intervenant spécialisé

Membre référent : COMPTE SUPPRIMÉ

Moyenne d'évaluation de la communauté : 2,1/10

Reine beta sous « forme de chair » soi-disant fusionnée au Dr Aubrey Ellis, chercheuse chez Ares. Dirigeante de la Ruche libre de Détroit. Connaissance étendue des recherches et opérations d'Ares concernant les insectes et la fusion métagénétique. Convictions politiques, cherche à faire accepter la Ruche libre.

SNOPE.SBOT>

Messages non vérifiés—86,8 %. Messages invalidés—0 %

Identifiant : Mamelu

Statut : Probatoire, intervenant spécialisé

Membre référent Recherche...

Moyenne d'évaluation de la communauté : 8,8/10

Grand serpent à plume connu sous le nom d'Arleesh. Relativement jeune pour un grand dragon. Spécialisée dans l'élimination des menaces métaplanaires. Motivée par des intérêts personnels, cherche à détruire les envahisseurs surnaturels. Activité confirmée par Shadowland. Note : Énigmatique, mais moins que la plupart des dragons.

SNOPE.SBOT>

Messages non vérifiés—13,8 %. Messages invalidés—0 %

- > Je connais assez bien la vie pour me méfier des excès de vertu.
- > Many-Names
- > Alors, colore-la de tes propres perspectives, comme le peintre, qui sait que chaque œuvre change sous le soleil d'un nouveau jour.
- > Praxis
- > La lumière apporte la connaissance.
- > Many-Names
- > Les ombres apportent la perspective, shadowrunner.
- > Praxis

Ce que vous désignez par « esprits insectes » se dit invae dans l'ancienne langue ; c'est une classe d'esprits natifs

d'un métaplan lointain nommé la Ruche. Qu'est-ce que la Ruche ? Un lieu si éloigné du nôtre qu'il nous serait fatal d'y vivre, une dimension gigantesque en perpétuelle expansion faite de tunnels et de chambres serpentant à l'infini, dénuée de ressources et surpeuplée de créatures dont la forme n'est pas sans rappeler les insectes de la Terre.

Je suis incapable d'expliquer la corrélation entre insectes et invae. Je fais pour ma part partie des mantes et nous partageons plusieurs similarités avec votre mante religieuse, en termes de psychologie et de cycles de vie. Plus encore, de nombreux types d'invae et d'insectes semblent synchronisés entre les dimensions ; cela ouvre la porte à des théories fascinantes sur la relation entre nos deux mondes, surtout si l'on considère à quel point ils sont antinomiques.

- > Ça veut dire que tu ne sais pas ?
- > Ethernaut
- > Ça veut dire qu'il existe une ancienne connexion entre ce monde et les métaplans lointains. N'est-il pas possible que la Terre soit en réalité un carrefour entre mondes distants ? Elle mêle tellement d'aspects de mondes différents qui sont bien plus homogènes quant à leur but et leur expression ; sa nature est vraiment unique.
- > Mamelu
- > Notre monde ne serait donc qu'un point de jonction entre des dimensions extraterrestres ?
- > Ethernaut
- > Ou un trop-plein ?
- > Lyran
- > Je préfère y voir un mélange du meilleur et du pire de l'univers tout entier. Nous avons vraiment de la chance.
- > Mamelu
- > Ouaaaaais.
- > Slamm-0!

ÉCOLOGIE ENTOMOLOGIQUE

Surpeuplée comme elle l'est, la Ruche a besoin de place pour s'étendre. Ce métaplan est bourré à craquer d'invae et ceux-ci ont, comme toute autre forme de vie, un besoin psychologique de reproduction et d'expansion. Ce n'est pas la haine qui nous a menés à la Terre, mais la faim. Il nous faut de l'espace et il nous faut des reproducteurs. La Terre est parfaite pour nous.

La reproduction est un procédé délicat. Dans la Ruche nous n'avons pas besoin d'hôtes. Mais ici, dans ce métaplan hostile, nous avons besoin de vous pour nous adapter. Nous appelons cette hostilité l'évanescence et l'adaptation prend la forme d'une occupation.

L'évanescence est l'effet qui s'applique à un corps astral, dans un environnement auquel il n'est pas accoutumé. La dissolution dans l'éther de l'âme métahumaine, une fois séparée trop longtemps de son corps, pourrait en être une expression. J'aime l'idée selon laquelle nous avons tous notre place ici, mais que vous avez juste l'avantage d'être nés dans un corps conçu pour, dès le départ. Nous devons nous procurer le nôtre et vous ne nous fournissez pas de

corps clonés viables à occuper. Pour être plus concret, c'est comme vivre dans un endroit avec trop peu voire pas d'oxygène ; on étouffe lentement. Il faut s'adapter ou périr.

- > Je parie que les clones hôtes « viables » dont elle parle sont les mêmes que ceux dont les Infectés peuvent se servir pour se nourrir et qui disposent d'une pleine conscience.
- > Doc Fangs
- > On peut tout à fait les considérer comme viables, en effet. Mais c'est le minimum ; tout le reste n'est que déchet et constitue environ 70 % des résultats de clonage. C'est une industrie très inefficace, mais pour l'instant irremplaçable.
- > KAM
- > Oh, donc Tamanous est une industrie artisanale maintenant ? Des produits organiques faits maison ?
- > Bung
- > Arrête ça tout de suite.
- > Hannibelle

L'habitation est notre meilleure solution. En enfermant un hôte métahumain dans un cocon, un esprit reine ou mère peut y introduire un de ses enfants, qui consomme l'âme présente et prend sa place. Plus l'hôte est coopératif, plus la « forme de chair » conservera son apparence, ses compétences et ses souvenirs. Les volontés les plus fortes pourront refuser leur corps à l'invaie, mais cela ne sauvera ni leur vie ni leur âme. C'est une forme véritable qui sortira de l'œuf, telle qu'elle était dans la Ruche, mais désormais apte à exister dans votre monde. Le compromis le plus fréquent est ce que vous appelez la forme hybride, un corps métahumain présentant divers degrés de mutations évoquant la forme de l'esprit. Certaines sont mineures et facilement dissimulables ; une paire de lunettes de soleil peut masquer des yeux à facettes, et une chemise peut couvrir des plaques dermiques chitineuses. Les mutations les plus extrêmes donnent des formes que vous considérez vraisemblablement comme monstrueuses, déformées, mais puissantes.

- > Comment peux-tu parler de ça aussi calmement ? C'est répugnant.
- > Chainmaker
- > J'ai parcouru ton profil. Pour une personne si prompte à se dresser pour défendre les droits des métahumains, tu parais incroyablement oublieuse de la nature cruelle de ton espèce. Y a-t-il vraiment tant de différences entre nous ?
- > Praxis
- > C'est contre nature.
- > Pistons
- > La nature dépasse les limites de votre petit monde. En fait, je dirais que c'est parfois elle qui nous enseigne l'horreur. La gastrophile pond dans les yeux de créatures vivantes, y compris les enfants métahumains. Elle s'extrait en se grignotant un passage. Est-ce la nature que tu défends ? Si c'est la norme selon laquelle vous nous jugez, nous sommes les innocents et vous les fous.
- > Praxis

L'INVITATION

Il est important de noter que notre passage dans ce monde requiert une complicité humaine. Nous ne pouvons venir ici et paver la voie à nos semblables sans aide ni hôte. Nous avons besoin que des chamans fassent le lien entre les mondes, aménagent le lieu qui deviendra la ruche ou le nid et préparent les hôtes pour les premiers arrivants.

- > Quelle personne saine d'esprit ferait un tel marché ?
- > /dev/grrl
- > Il n'y a à ce jour aucun chaman insecte connu qui puisse être considéré sain d'esprit. Les avatars insectes visent généralement les psychés vulnérables et exploitent les crises de foi et les troubles de la personnalité pour offrir un sentiment d'appartenance. La nuée consomme l'avatar des chamans qui y survivent ; ceux qui suivent des traditions plus hermétiques voient leurs pensées être envahies de formules extraterrestres qui redéfinissent leur perception de la réalité. De ce que je sais, pour un Éveillé sain, le contact se traduit tout au plus par un rêve étrange et vite oublié. Ceux qui deviennent chamans insectes ne s'en réveillent jamais.
- > Ellis
- > Pourquoi ils ne peuvent pas faire le trajet sans chaman ?
- > Beaker
- > Le chemin est très, très long. Plus long que ce que tu peux imaginer. Et l'emprunter revient à traverser un vaste océan de dangers, sans le moindre phare pour se guider. Il est très facile de se perdre. Je t'assure que nombreux sont les invae à tenter le pèlerinage depuis la Ruche, inondant l'éther à la recherche de nouvelles terres et opportunités. Ici nous devons d'abord établir un contact. Un esprit qui pourrait accomplir le voyage sans assistance, relations ou guide devrait être d'une puissance inimaginable au départ et arriverait estropié et affaibli, et sans hôte pour l'héberger.
- > Praxis

Les lentes prémices d'une ruche requièrent un chaman, qui fait office d'intermédiaire. Celui-ci paie un lourd tribut lors du rituel d'invocation de l'invaie, qui peut prendre des semaines. Les serviteurs de la ruche sont créés un par un. La tâche du chaman demande patience et dévouement, et c'est cette allure laborieuse qui les rend si difficiles à détecter. Il est facile de dissimuler la disparition occasionnelle d'un métahumain indésirable. Une fois que la reine est invoquée, un engagement à plus large échelle devient possible. Les pouvoirs du chaman font pâle figure à côté des siens, mais l'ambition de la ruche s'en trouve décuplée et les disparitions se multiplient, parfois très audacieusement. C'est généralement à ce moment que les métahumains la découvrent et ont encore une chance de la détruire.

Le chaman est de facto le leader du nid ou de la ruche, jusqu'à ce qu'il ait gagné assez de puissance ou de savoir pour invoquer la reine ou la mère ; il ne devient alors rien de plus qu'un pion, une marionnette, un jouet ou un repas. Il est fréquent qu'une reine devore son chaman en guise de première action incarnée. Après tout, il a rempli son rôle et devient plus une gêne qu'autre chose. La reine peut accomplir tout ce que faisait le chaman et même plus, et ses plans s'accommodent facilement de l'élimination d'un élément instable, quelle que soit sa loyauté.



- > J'ai entendu dire que les mantes étaient différentes.
- > Rifleman
- > Pour nous le chaman est un partenaire. Toutes les femelles peuvent engendrer, nous n'avons donc pas de mère unique. Une fois que nous avons dévoré suffisamment d'invaes rivaux, nous pouvons nous-mêmes donner naissance à une nouvelle mante. Et nous trouvons que les hôtes consentants sont plus simples à trouver, nous ne nous soucions donc pas vraiment de notre forme véritable.
- > Praxis
- > Étrange. Cela ressemble à la voie que nous suivons. Penses-tu qu'une alliance soit possible ?
- > Ellis
- > Avec tout le respect que je vous dois, votre majesté, il nous est difficile de voir les autres invae autrement que comme des proies. Mais qui sait ? L'adaptation est la clé de la survie et votre espèce est effectivement... différente.
- > Praxis
- > Il y a donc de l'espoir.
- > Ellis
- > Papa, maman, les monstres complotent dans le salon !
- > Bung

Le but de toute ruche est de s'étendre. C'est un instinct naturel qui motive tous les actes de la majorité des esprits insectes naturels que vous croiserez. La forme que prend cette expansion dépend de l'espèce de la reine ou de la mère qui les guide. Certaines conservent une posture relativement militante, d'autres privilégient l'intégration ou le subterfuge. Certaines recherchent l'influence des mortels, d'autres préfèrent l'isolement et la chasse. Certaines travaillent en cellules, d'autres en vastes ruches. Les invae sont définis par leurs stratégies et leur philosophie ; un cafard ou une luciole ne se combattent pas de la même manière, et affronter deux ruches de guêpes distinctes peut nécessiter des stratégies très différentes.

- > Après ces précisions, jetons un bref coup d'œil à l'histoire des esprits insectes dans le Sixième Monde. De larges portions de ce texte proviennent de nos contributeurs, vous ne serez donc pas dépayés.
- > Glitch

LA CONFRÉRIÉ UNIVERSELLE

PUBLIÉ PAR : RED

Pour la plupart des métahumains, le premier contact (conscient ou non) avec les esprits insectes s'est fait par le biais de la Confrérie Universelle. Cette organisation caritative internationale a été créée en 2043 et offrait un nouveau départ à ceux qui étaient au bout du rouleau. Du corpo désabusé à la star désenchantée, du samouraï tout en chrome traumatisé au mage grillé, en passant par le flot de démunis, sans-abri et SINless, tous ceux que les dernières décennies avaient laissés sur le carreau pouvaient y trouver nourriture, refuge, réconfort et oreille attentive. L'Éveil, la gobelinisation, la Matrice, le cyberware, ainsi

que l'apparition et la chute d'une flopée d'identités nationales et corporatistes ont prélevé un lourd tribut sur le bien-être psychologique international, et la CU se proposait de combler les besoins qu'ils avaient créés.

Mais la sempiternelle question demeurait : à qui cela profitait-il ? Il était facile de réaliser que son influence politique et son incroyable réseau de relations, à tous les niveaux de la société, lui octroyaient des ressources considérables. Le fait d'employer des gens en mal de seconde chance, qu'il s'agisse d'un puceux sans-abri ou d'un cadre cherchant un sens plus profond à sa vie la plaçait à la tête d'une main-d'œuvre prodigieuse, et ses actions publiques et levées de fonds généraient un revenu à faire tourner la tête des grandes AAA. C'était une réponse suffisante pour le salarié moyen, mais les niches culturelles comme les complotistes, les réseaux clandestins et les journalistes d'investigation voulaient savoir ce qui se cachait au-delà. La CU avait fait irruption sur la scène avec des ressources et une main-d'œuvre déjà conséquentes, et ses dirigeants étaient des maîtres dans l'art d'esquiver les questions sur ses origines, grâce à des discours pompeux à base d'intentions bienveillantes.

C'est de ce côté que la première fissure est apparue. À l'époque, la Confrérie Universelle possédait plus de trois cents chapitres en Amérique du Nord et cent de plus dans le reste du monde, et le nombre de ses membres était passé d'une petite centaine à plus de 35 000 en à peine sept ans et continuait à grimper. Les journalistes de NewsNet Zebediah Wanderly et Frederick Davitt découvrirent que derrière la Confrérie se cachait un culte des invae issu d'une communauté de néo-psychologues. Grâce à l'aide de quelques shadowrunners, ils ont survécu de justesse à une rencontre avec des protecteurs et gardiens hybrides de la Confrérie. Mais ils ne leur ont pas échappé longtemps. Davitt a été le premier éliminé pendant la préparation de leur exposé, puis Wanderly fut tué alors qu'il uploadait le fichier de leurs découvertes, aujourd'hui connu sur Shadowland sous le titre « Confrérie Universelle : les rouages de la supercherie ». Même alors, ce rapport fut largement ignoré et peu pris au sérieux, traité comme un délire conspirationniste, de la diffamation ou de la pure calomnie. Par le biais de son réseau, la Confrérie Universelle discrédita totalement Davitt et Wanderly, et coupa l'histoire à la racine. Les forces de la CU travaillant avec la Lone Star couvrirent les découvertes et il fallut attendre quelque temps avant qu'un autre groupe de runners ne découvre une copie du fichier et le diffuse.

- > Hé, Many-Names, tu étais dans le coup si je me souviens bien ?
- > Slamm-O!
- > Nous avons tous un rôle à jouer. Je savais que la nuée approchait et comment ne pas croiser sa route.
- > Many-Names
- > J'hésite à dire si ça fait de toi un traître ou un lâche.
- > Clockwork
- > Peu importe, tu restes un imbécile.
- > Many-Names

Ce n'est que cinq ans plus tard, en 2055, que l'existence des esprits insectes, de leurs ruches et de leur lien avec la Confrérie Universelle sera révélée aux agences de

renseignement mondiales, grâce entre autres au Projet Hope de Seattle. Le partage rapide de cette information entre les gouvernements permit une action conjointe pour fermer les chapitres de la CU, appréhender leurs employés et saisir autant de ressources aussi vite que possible, tandis qu'Ares, qui semblait s'être préparée à ça depuis longtemps, déployait ses équipes Firewatch pour s'occuper de la menace directe des esprits et des ruches. On dissimula la réalité au public pour éviter tout mouvement de panique ou de représailles personnelles, et sans doute aussi pour empêcher que la mèche ne soit vendue auprès des insectes qui tiraient les ficelles. Mais en dépit de tous ces efforts, la vérité allait jaillir cette même année et de la manière la plus désastreuse qui soit.

- > Comment se fait-il que les gens aient mis tant de temps avant de comprendre ? Toutes ces disparitions, ça aurait dû leur mettre la puce à l'oreille.
- > Chainmaker
- > Tu n'as pas suivi ? La CU avait toute la puissance bureaucratique pour noyer le poisson. Il y avait pas mal de formes de chair qui prenaient juste la place du disparu et contribuaient à prêcher la bonne parole. Et toutes les horribles formes véritables pouvaient se cacher dans les ruches.
- > /dev/grrl
- > Et pour accomplir cela, il ne leur aura fallu que patience et vraisemblance. Il n'y a besoin de rien d'autre pour que ça marche. De la patience et une bonne excuse. C'était révolutionnaire pour les invae et un vrai coup de maître. Sans des shadowrunners tels que vous, tout aurait continué jusqu'à ce qu'il soit trop tard.
- > Mamelu
- > Et ça a failli être le cas.
- > Praxis

L'EXPLOSION

C'est en 2055 que nous avons perdu Chicago. Ce fut une perte très personnelle en ce qui me concerne. J'ai grandi là-bas, avant le monde que vous connaissez tous. Je peux encore ressentir les échos de ce qui fut, malgré les cendres et les ruines.

Veillez m'excuser. C'est dur de voir ce que mon foyer est devenu.

À l'époque, Chicago avait déjà connu son lot de tragédies. L'attentat à la bombe d'Alamos 20K sur la Sears Tower qui a entraîné l'apparition des Shattergraves hantées et valu au Loop d'être rebaptisé Noose, ainsi que les épreuves subies par la communauté de goulas de Cabrini Green sous la houlette du visionnaire Tamir Grey avaient depuis longtemps empreint la ville d'une atmosphère de conflit et de désespoir. Ces blessures avaient offert un terrain fertile à la Confrérie, dont les effectifs sur place étaient très importants. Personne n'aurait pu savoir que la ruche qui se cachait sous la surface était la plus grande jamais vue en Amérique du Nord (et peut-être dans le monde entier), ni que des milliers de nouveaux insectes étaient en cours d'implantation. L'équipe Firewatch envoyée pour éradiquer la super-ruche n'était pas prête pour l'opposition à laquelle elle allait faire face. Les esprits insectes submergèrent les troupes, déferlant en masse de la ruche sur la ville, dans une frénésie

meurtrière. La réaction du gouvernement fut à la fois excessive et insuffisante (et de toute façon trop tardive). L'armée des UCAS établit la Zone de Quarantaine autour du centre de Chicago grâce à des barricades, des postes et patrouilles armés visant à limiter le chaos. Les forces d'Ares piégées dans cette zone réussirent à éliminer plusieurs reines réunies au même endroit, grâce à une charge nucléaire tactique, mais le mal était déjà fait, et aucune pirouette ne pourrait le couvrir.

Le monde avait découvert l'existence des esprits insectes.

LA GUERRE DES RUCHES

Au cours des années qui suivirent, les insectes devinrent de notoriété publique, mais la guerre pour leur faire face se limita aux Ombres. Le sarariman lambda préférait ne pas trop penser à des cafards extraterrestres, surtout avec la guerre corporatiste qui couvait à l'horizon et toutes les autres bizarreries auxquelles il avait déjà eu droit. Pour la plupart des gens, Chicago était loin, et les ruches d'Afrique, d'Australie et des régions reculées d'Asie et d'Amazonie n'étaient pas de leur ressort. Mieux valait écouter les infos disant qu'Ares avait annihilé un autre nid de cafards. Hourra, vive Ares !

Loin de moi l'idée de vouloir minimiser le rôle des équipes Firewatch dans le nettoyage de ces chambres de ponte, mais le monde ne saura sans doute jamais que c'est à des runners comme nous qu'on doit bon nombre de ces succès. Des détectives privés aux mercenaires, en passant par les miliciens et ces bons vieux rebuts issus de la rue, c'est à nous qu'on a fait appel pour retrouver les victimes des insectes. Les racontars n'ont fait que brouiller la vérité. Certains, par leurs histoires à dormir debout, ne cherchaient qu'à s'attribuer un peu de gloire ou améliorer leur réputation, alors que d'autres, persuadés que coller deux balles dans la tête d'une mante un peu bizarre ou d'un proto-changelin insectoïde faisait d'eux des chasseurs d'insectes, n'auraient pas reconnu un invae s'ils en avaient eu sous le nez. Je crois personnellement que plusieurs groupes de runners ont pénétré dans l'Octogone (le chapitre de la CU à Seattle) avant que tout n'explose, mais que personne ne les a crus. D'après les légendes, l'Éventreur d'Emerald City serait lié aux insectes ; ces derniers auraient enlevé l'ancienne star du simsense Euphoria et la tridéo Against the Hive Masters (« les Seigneurs de la Fourmilière ») contiendrait des prises de vues réelles des runners qui ont tenté de la sauver ; Renraku se serait fait avoir avec le Projet Hope ; Kyle Haeffner aurait collaboré avec les insectes après que sa femme soit devenue une reine ; la Gelée d'Ambre serait un genre de nectar d'insecte qui préparerait les hôtes pour l'Habitation ; la chute de Fuchi ne serait qu'une mascarade pour dissimuler l'éviction d'un conseil d'administration infesté ; la Donna Allegra Fuselli de la N'drangheta serait l'hôtesse d'une reine Guêpe ou Fourmi... et la liste est encore longue.

- Quelqu'un a déjà remarqué que la Gelée d'Ambre était bleue ? Pourquoi appeler ça « Gelée d'Ambre » si c'est pour la rendre bleue ?
- Bung
- Je n'arrive pas à croire que Renraku n'était pas au courant pour les insectes quand elle a fait alliance avec la CU pour le Projet

Hope. Transformer tous ces sans-abri en drones... ça lui ressemble bien.

- Pistons
- On se détend. C'est Aneki qui tirait les ficelles à l'époque et il s'intéressait plus aux sociétés corporatistes utopiques en arcolologies dirigées par des méga-IA.
- Renraku Fox
- Juste un autre type de ruche.
- Many-Names
- Qu'importe le flacon, hein ?
- Bung
- Hein ?
- Bung
- Sérieux, personne ?
- Bung
- C'est bon, on a capté.
- Netcat
- Tu m'as franchement pas manqué.
- Bull
- Mais bien sûr que si. *Je vous ai manqué à tous.*
- Bung
- D'autres rumeurs disent que Dunkelzahn avait flairé ce qui allait arriver et a tuyauté Knight. Ou alors il a juste exigé qu'il agisse en contrepartie de l'aide apportée lors du Rachat en une nanoseconde.
- Mr. Bonds
- Comment le déploiement de Firewatch aurait été possible aussi vite, sinon ? Et comment il aurait eu l'idée d'acheter à Telestrian les prototypes Aegis d'arme bactériologique à base de BAF ?
- MDG
- Comment tu es au courant de ça ?
- Nightfire
- C'est en 2058 qu'Ares déploya la BAF souche III (Beta ou Delta, suivant votre source) pour lutter contre l'infestation de la Zone de Quarantaine de Chicago. Ça n'a évidemment pas eu l'effet escompté et, en plus de stagner pendant des années, cette bactérie a tué la majorité des goules réfugiées à Cabrini. L'astral local est toujours un bordel sans nom malgré toutes les tentatives de le restaurer.
- Hannibelle

Depuis lors, les insectes n'ont plus jamais réussi à prendre pied aussi largement qu'à l'époque de la CU. Celle-ci était un organisme politique et social gigantesque, qui leur offrait un accès à des hôtes, des ressources et une influence sans précédent. Une fois les masques tombés, les gens avaient tendance à voir des insectes partout et les chasses aux sorcières étaient monnaie courante. On peut affirmer que les insectes ont perdu leur avantage et ils ne parviennent à s'implanter que dans les lieux de désespoir

et d'isolement extrême, comme la Citadelle de Kowloon ou l'Outback Australien. Il y a bien eu quelques tentatives ici et là pour établir de nouvelles têtes de pont clandestines, mais si elles ont réussi, leurs actions sont restées discrètes, à moins qu'elles soient parvenues à s'intégrer ouvertement.

- > Ouvertement ? Comment ça ?
- > Pistons
- > C'est parfois une alliance de circonstance, qui représente la majorité des cas reconnus. Prends les Desolation Angels. Ils ont (et parfois nous avons) tout intérêt à chasser les invae les plus agressifs et intrusifs, et nos hôtes sont prêts à se dévouer à la lutte contre notre ennemi commun. D'autre part, certaines espèces, comme les abeilles, sont connues pour se réclamer d'une existence symbiotique, même si je pense que c'est du flan.
- > Praxis
- > Les fous et les désespérés acceptent souvent l'hybridation dans l'espoir d'une vie meilleure, mais n'y gagnent que plus d'affliction. Comme à Kowloon, mais aussi à Chicago (pour n'en citer que deux), où la faim et l'isolement ont créé un mythe dans lequel le fait de se faire absorber est plutôt vu comme une forme d'ascension. Ce sont des mensonges, mais pour certaines personnes c'est mieux que rien.
- > Chainmaker
- > À nous de choisir comment considérer ces gens : avec dégoût ou avec pitié ?
- > Kay St. Irregular
- > C'est peut-être ce que nous faisons pour eux qui compte le plus, non ?
- > Sunshine

LE RÉSEAU DE DÉTROIT

Dans les années 50 et 60, les rumeurs (ou les rapports si vous y croyez) affirment qu'Ares avait « pris le contrôle » de plusieurs reines et chamans de types divers. Le plan était de leur laver le cerveau et de forcer l'hybridation avec des animaux, pour créer une nouvelle race de paracréatures sur mesure à lancer contre les insectes et autres menaces Éveillées.

- > Ares disposait d'installations bien plus sécurisées pour ses raids directs contre la Ruche, dont des bulles mana abritant des portails permanents sur la Station Daedalus.
- > Ellis
- > Ils maintiennent des manasphères (dans l'espace) ? *Juste pour attaquer la Ruche ?*
- > Ethernaut
- > On fait difficilement plus sûr en cas de contre-attaque des insectes.
- > Lyrn
- > Ellis, je crois que tu devrais prendre le relais. En ce qui concerne Détroit, tu connais bien mieux l'histoire que moi.
- > Red

ALPHA, BETA, ÉVOLUTION, ADAPTATION

PUBLIÉ PAR : ELLIS

Les projets d'Ares visant à apprivoiser les invae remontent à des dizaines d'années, avec la capture des premiers hybrides sous forme de chair. Le concept de transformer l'ennemi en arme ne date pas d'hier et s'il est logique de vouloir convertir un adversaire qu'on a soi-même fabriqué en force armée, c'est bien plus délicat quand il s'agit d'une forme de vie métaplanaire étrangère. Mais s'il y a une chose dont Damien Knight ne manque (ou plutôt ne manquait) pas, c'est d'ambition.

Je dois les percées majeures de mon projet à deux événements. Premièrement, la capture d'un beau spécimen de forme de chair, qui a révélé la capacité des insectes à absorber les connaissances de l'hôte, compétences et formations comprises, ce qui étendait les possibilités d'usage de nos agents invae. Deuxièmement, la mort du Grand Dragon Dunkelzahn. Sa mort a entraîné un afflux soudain de financement pour le projet. Je ne peux que supposer que la perte d'un tel atout a poussé Knight à combler l'écart de puissance que même le président semblait craindre.

- > C'est pour chacun d'entre vous qu'il avait peur. Nous avions déjà survécu aux invae et ils ne représentaient alors pas une menace véritable, du moins en apparence. C'est leur capacité à subvertir et à conquérir de l'intérieur qui représente le plus grand danger, et Dunkelzahn considérait la métahumanité avec un respect et un optimisme immense. L'idée ne manquait pas de noblesse et l'Histoire lui donnera peut-être raison. Mais cela ne dépend que de vous tous.
- > Mamelu
- > Vous autres, vous savez vraiment pas prendre les gens autrement que de haut, hein ?
- > Bull
- > Montrez-vous de la gentillesse envers les rats du diable et les chiens ? Vous êtes peut-être destinés à la grandeur, mais à notre échelle vous êtes extrêmement éphémères, et très sots. J'espère que vous ne le prendrez pas comme une insulte, mais comme un défi. Prouvez-moi que j'ai tort. Prouvez que le Gardien des Traditions avait raison. Améliorez votre monde et prenez votre destin en main.
- > Mamelu

Le projet débuta avec l'hybridation d'animaux. Un conditionnement par SISA et psychopharmacologie des chamans insectes les rendit loyaux envers Ares, mais de manière malsaine. Les chamans procédaient ensuite à l'implantation d'esprits insectes, à la volonté ou intelligence faible, dans des animaux à la fois incapables de se soumettre à l'habitation ni de résister suffisamment pour manifester une forme véritable ; le résultat était donc presque toujours une forme de chair. Celles-ci constituèrent nos premières armes biologiques.

- > Peux-tu développer le terme « malsaine » ?
- > Red
- > Certainement. Nous avons découvert que la loyauté des chamans était absolue et dévorante ; la supplanter provoquait des

dépresseurs incluant catatonie, fugue, troubles dissociatifs extrêmes et fragmentation de la personnalité. C'est ce dernier cas qui nous a permis d'avancer significativement, en nous offrant un moyen de réintégrer des personnalités loyales envers Ares ou une reine, au choix. Le résultat ne subvertissait pas les loyautés envers la Ruche, mais dépeignait Ares comme une faction alliée dans le développement de la population et de son contrôle.

- Ellis
- Ce qui n'est pas complètement faux.
- Lyran
- C'était juste une ruse pour les pousser à coopérer, mais je comprends ce point de vue. Les faits vont effectivement dans ce sens, non sans une certaine ironie.
- Ellis

Ce n'est qu'au cours de ces dernières années que les attaques sur la Ruche ont révélé qu'à l'instar des invae habitant un réceptacle métahumain pour repousser l'évanescence, les métahumains pouvaient à leur tour « habiter » les invae sur leur plan d'origine, gardant le plein contrôle de leurs capacités, tout en étant immunisés contre le syndrome de dissonance astrale métaplanaire. Certains se transformaient effectivement en formes de chair, mais avec un humain aux commandes, et d'autres adoptaient une forme véritable métahumaine, insensible à la sourde fréquence métaplanaire de la Ruche. Les « meilleures » étaient les formes véritables, qui pouvaient se fondre dans la population d'une ruche et l'infiltrer à des fins de recherche et de sabotage.

J'ai déjà décrit les événements qui ont suivi dans un autre fichier traitant de Detroit et comment je suis parvenue à la tête du Projet Beta, destiné à créer des agents d'infiltration. La mission avait un objectif secondaire : trouver un moyen d'employer le protocole d'harmonisation utilisé pour l'hybridation, afin de « forcer » l'Éveil des métahumains grâce aux invae. Là où la fusion réussie d'un métahumain résulte en une forme de chair capable de s'infiltrer, un échec donne un esprit insecte qui ne gagne qu'une harmonisation à ce plan ; cela implique donc qu'une « fusion inverse » ratée avec un insecte résulte en un métahumain, toujours sous forme naturelle, mais améliorée par les capacités de l'invae.

- Bordel, c'est le Saint Graal. L'Éveil à la demande. L'immortalité commercialisable.
- Lyran
- Je... peux pas... C'est pas...
- Plan 9
- 9 ? 9 ?
- Plan 10
- Bah voilà : la réalité est devenue tellement bizarre qu'elle a cassé Plan 9.
- Snopes

Le projet aurait pu être un succès, sans quelques effets secondaires qui ne faisaient pas partie du paradigme initial. Le processus d'hybridation n'écrase pas la conscience ni la personnalité du métahumain ou de l'invae, mais les fusionne véritablement en une identité distincte. Aucune

des deux âmes ne meurt, elles s'hybrident en une nouvelle forme. Cela a donné lieu à l'apparition de nombreuses capacités, mais sans moyen fiable de prédire laquelle émergera d'un hybride donné.

Du point de vue de mon supérieur, c'était un défaut de conception irrécupérable, mais pour le Dr Ellis et la reine qui allait devenir une partie d'elle-même, c'était le signe du besoin d'évolution des invae. La métahumanité est trop puissante, trop intelligente pour être traitée comme une ressource. Nous ne pouvons espérer survivre en tant que prédateurs ou parasites. Nous devons au contraire devenir des membres symbiotiques de sa société et de sa civilisation.

La chute des UCAS, initiée par les événements de Détroit, nous a offert une chance de sortir de l'ombre et nous avons depuis fait de notre mieux pour prouver notre bonne volonté. La route sera longue, mais elle mérite d'être parcourue. La scientifique qui est en moi voit une métahumanité en plein essor. La Reine qui est en moi voit toutes les horreurs qui se profilent. En tant qu'Ellis, je prie pour que nous fassions front commun face aux ténèbres, pour émerger côte à côte à la lumière d'un jour nouveau.

INFORMATIONS DE JEU

Note : les magies décrites dans ces chapitres sont vues comme obscures et dangereuses, c'est pourquoi elles sont séparées des autres. Joueurs et maître de jeu doivent être d'accord pour intégrer ces éléments dans leur partie, et la manière dont le monde perçoit ces pouvoirs et phénomènes devrait être intégrée à l'histoire. Ce n'est pas une puissance que les gens acceptent à vue ; ils réagiront s'ils sont témoins de son utilisation.

NOUVELLE MÉTAMAGIE : SACRIFICE

Cette technique métamagique permet à l'initié d'emprunter la voie du Sang, communément appelée magie du sang, et est accessible aux magiciens, magiciens spécialisés et adeptes. Fondamentalement, elle permet au magicien de puiser dans la puissance du sang, en infligeant des blessures physiques à une victime vivante, ce qui génère des points de magie du sang (PMS) qu'il pourra utiliser pour renforcer ses propres pouvoirs. Le type de magie du sang impliqué dépend du quand, qui, comment et pourquoi et détermine ce que l'utilisateur peut accomplir. Seul un esprit qui le maîtrise ou un autre initié peuvent enseigner le Sacrifice ; il est impossible de l'apprendre par soi-même.

La magie du sang se décline en deux versions : magie de vie et magie de mort. De l'usage de l'une ou l'autre dépend la manière d'obtenir des points de magie du sang et leur utilité, ainsi que la damnation potentielle de l'initié.

GÉNÉRATION DES POINTS DE MAGIE DU SANG

Pour générer des points de magie du sang, l'initié doit infliger des dommages physiques au moyen d'une arme de mêlée. Les couteaux et autres armes tranchantes, ainsi que griffes et crocs sont la norme, mais n'importe quelle arme de mêlée infligeant des dommages physiques fait l'affaire. Toute créature vivante possédant un corps

physique peut servir à générer des PMS, esprits avec le pouvoir Habitation compris (comme les esprits insectes).

Les attaques de mêlée générant des PMS peuvent être portées dans le cadre de l'action majeure Lancer un sort ou séparément, et même en tant que résultat d'une action libre. Les PMS subsistent deux rounds de combat en plus du tour au cours duquel ils ont été générés, après quoi le pouvoir reflue de l'initié sans effet négatif (hormis le fait d'être couvert de sang).

Victime consentante : si la victime (qui peut être l'initié lui-même) est consentante, aucun test n'est requis pour l'attaque visant à générer des PMS et l'initié inflige un nombre de cases de dommages égal à la VD de l'arme utilisée. Mais du fait de la nature des corps vivants, il faut toujours un test de résistance aux dommages, sauf si la blessure est auto-infligée. Utiliser une victime consentante autre que soi-même est donc plus risqué. Un mage du sang génère 1 PMS par tranche de 2 cases de dommages physiques, mais l'initié peut toujours choisir de s'infliger une case unique pour générer 1 PMS.

Victime non consentante : générer des PMS grâce à une victime non consentante est plus rentable, mais relève toujours de la magie de mort et expose à tous les risques qui en découlent. Si la cible est entravée d'une manière ou d'une autre, l'initié gagne un bonus de +4 à sa réserve de dés pour son attaque de mêlée et le test se fait sans opposition. Dans le cas contraire, l'action d'attaque est résolue normalement. Pour chaque case de dommages physiques infligés, le mage génère 1 PMS. L'initié peut choisir de ne pas inclure l'intégralité de ses succès nets à sa VD finale (qui sera comparée au test de résistance aux dommages de la cible), mais les dommages infligés risquent d'être moindres, ainsi que les PMS générés. Pour les cibles entravées, comme souvent dans les diverses cérémonies religieuses en Aztlan, considérez que la cible est non-consentante pour ce qui est de la génération de PMS. Les créatures non conscientes sont toujours considérées comme des victimes non consentantes.

Décès de la victime : il arrive que la cible, même consentante, meure. Ainsi va le monde après tout. Puiser dans la puissance du sang peut constituer une ultime action. Si l'initié utilise toutes les cases de dommages infligées pour générer des PMS et que la victime dépasse son surplus maximal autorisé, elle meurt définitivement, son âme est arrachée à son corps et disparaît instantanément, et l'initié génère un nombre de PMS supplémentaire égal à l'Essence de la victime (arrondi au supérieur, minimum 1). Si le magicien contrôle suffisamment le niveau de dommages pour ne pas faire dépasser son surplus maximal à la victime, elle peut être stabilisée et soignée normalement.

UTILISER LES POINTS DE MAGIE DU SANG

Il y a plusieurs manières d'utiliser les PMS, mais certaines sont plus risquées que d'autres.

- Réduire la Valeur de Drain d'un pouvoir ou d'un sort de 1 pour chaque PMS dépensé (jusqu'à un minimum de 0), avant le test de résistance au Drain.
- Après un test de résistance au Drain, chaque PMS dépensé augmente de 2 le rang de Magie de l'initié, afin de déterminer si les dommages subis suite au Drain sont physiques ou étourdissants.
- Acheter des ajustements de sorts, comme Amplification ou Extension de zone, à raison d'un ajustement par PMS

dépensé. Pour chaque ajustement acheté de la sorte, remplacez un dé du test de Sorcellerie par un dé libre. Si tous les dés sont transformés en dés libres, aucun PMS supplémentaire ne peut être dépensé pour ce sort.

- Réduire le seuil des sorts de Santé (ou tout autre sort dans lequel l'Essence entre en jeu) de 1 par tranche de 2 PMS dépensés, jusqu'à un minimum de 0.
- (Adeptes uniquement) Pour une action mineure, augmenter tout attribut physique de 1 par tranche de 3 PMS dépensés (le maximum de +4 par attribut s'applique normalement). L'adepte peut augmenter plusieurs attributs physiques avec la même action mineure, et l'amélioration dure (Magie × grade d'initié) rounds de combat. Si l'adepte dépense un total de Karma égal au nombre de points d'attributs ajoutés, l'amélioration dure (Magie × grade d'initié) jours.
- Stocker des PMS dans un athamé (voir plus bas).
- Alimenter des sorts, rituels et préparations alchimiques possédant le descripteur Sang. Sauf indication contraire, cela relève de la magie de mort.
- (Magie de mort uniquement) Invoquer un esprit du sang (p. 153).
- (Magie de mort uniquement) Remplacer tout ou partie des dépenses d'Atout pour les bonus et actions d'Atout ; 1 PMS = 1 point d'Atout.

MAGIE DE VIE

On peut considérer qu'un usage altruiste de la magie du sang relève de la magie de vie, comme dans le cas d'un soigneur qui alimenterait un sort de soin ou un protecteur qui améliorerait un sort de combat pour éliminer une menace envers un être cher. Un joueur qui fait appel à la magie du sang doit expliquer en quoi il considère que c'est dans un but altruiste, mais c'est au maître de jeu de trancher.

La magie de vie est presque exclusivement utilisée sur soi-même, l'initié offrant sa propre énergie vitale pour alimenter le sort ; dans de rares occasions, on peut utiliser un sujet consentant ayant un lien fort avec la cible ou l'objectif du sort. Il s'agit généralement d'un membre de la famille (comme une mère acceptant de se faire blesser pour aider son enfant) ou d'une relation à forte implication émotionnelle (comme un amant ou un ami très proche). Le maître de jeu a tout intérêt à prendre les actions du joueur envers un PNJ en considération pour déterminer si celui-ci peut faire l'affaire, mais le plus plausible serait un contact ayant une Loyauté de 9 ou plus. Décider si un personnage joueur remplit les conditions est sujet à l'appréciation du maître de jeu, mais le roleplay des joueurs devrait être pris en compte.

L'usage de la magie de vie ne risque pas de ternir l'aura du magicien, mais présente tout de même un petit risque d'addiction. Après une scène ou une rencontre au cours de

DÉSINTOXICATION

Les règles pour décrocher, rester clean et par conséquent se débarrasser de ses addictions apparaîtront dans un prochain ouvrage. Quoi qu'il en soit, la magie du sang possède un aspect mystique qui complique encore le fait de décrocher. Si vous devenez accro à la magie du sang, voyez ça comme un signal pour lâcher du lest.

laquelle l'initié a fait appel à la magie de vie, faites un test de Logique + Volonté avec un bonus de +4 à la réserve de dés. Le seuil est égal au nombre total de PMS qui a été gagné durant la scène, divisé par 4 et arrondi au supérieur (minimum 1). Si le personnage échoue, il gagne le trait négatif Addiction (Magie du sang, 1) sans recevoir de Karma bonus en échange. Chaque fois qu'une personne échoue à ce test, le niveau d'addiction augmente de 1 ; mais le « bon » côté de la chose est qu'elle passe au pire pour un flagellant.

MAGIE DE MORT

Extirper des volutes de sang d'une malheureuse victime, tout en balançant de redoutables sorts de combats en tous sens : voilà l'usage de la magie du sang que les habitants du Sixième Monde connaissent (même s'ils n'ont aucune idée de ce qu'est la magie du sang). La magie de mort est le domaine des PNJ et tout personnage joueur qui y recourt en devient immédiatement un.

La magie de mort présente deux inconvénients majeurs : elle souille l'aura du magicien qui l'utilise et elle est hautement addictive. La première fois qu'un personnage utilise la magie de mort, il gagne automatiquement le trait négatif Addiction (Magie du sang, 1) sans recevoir de Karma bonus en échange. De plus après une scène ou une rencontre au cours de laquelle l'initié a fait appel à la magie de mort, faites un test de Logique + Volonté avec un bonus de -4 à la réserve de dés. Le seuil est égal au nombre total de PMS qui a été gagné durant la scène, divisé par 3 et arrondi au supérieur (minimum 2). Si un magicien échoue à ce test, le niveau d'Addiction (Magie du sang) augmente de 1 et peut dépasser la limite normale de 6 ; les personnages dépassant cette limite sont des fous dangereux ayant totalement perdu toute trace de santé mentale, vraisemblablement à jamais. La plupart des PNJ devraient posséder ce trait négatif au niveau 3 au moins, le maître du jeu pouvant l'augmenter pour le faire correspondre à son récit et à l'historique du personnage.

Les pratiquants de la magie de mort doivent également faire face à une véritable souillure de leur âme, visible grâce à une Observation astrale. Un magicien doit obtenir 6 - (niveau d'Addiction de la cible) succès nets sur son test d'Observation astrale pour détecter ces signes ; il doit s'agir de succès nets, car les utilisateurs de magie de mort peuvent tenter de les dissimuler grâce à la technique de métamagie Camouflage.

SOIGNER LES DOMMAGES DE MAGIE DU SANG

Les dommages physiques infligés lors de la génération de points de magie du sang ne peuvent être soignés par la magie ou les premiers soins, mais le repos et les médicaments permettent de récupérer sans conséquences physiologiques durables, tout comme l'Atout bien sûr.

NOUVEAU FOCUS MÉTAMAGIQUE : ATHAMÉ

Un athamé est un type de focus particulier servant exclusivement aux mages du sang. Il s'agissait à l'origine de dagues ou de couteaux cérémoniels, et c'est cette forme

que les premiers focus modernes ont adoptée. Les mages du sang aztèques furent parmi les premiers à les utiliser après l'Éveil, sous forme de dagues aiguisées faites d'obsidienne. Plus récemment, leur utilisation s'est étendue aux autres traditions avec une forme qui leur est propre, comme les hachettes affûtées des chamans du sang américains d'origine ou la faucille des mages du sang indiens. Pour fabriquer (ou se lier à) un athamé, l'initié doit connaître la métamagie du sacrifice.

L'athamé doit avoir la forme d'une arme de mêlée capable d'infliger des dommages physiques et fonctionne comme un focus d'arme de Puissance identique (p. 157, SR6). Il a cependant une utilité supplémentaire : il est capable de stocker les points de magie du sang. Pour ce faire, le focus doit être activé (et donc actif dans le plan astral) au moment où le mage utilise la métamagie sacrificielle pour générer des PMS. L'initié peut choisir de stocker un nombre de PMS allant jusqu'à la Puissance de l'athamé et les y transférer avant leur expiration pour une action mineure durant son tour. Cette action peut transférer autant de points que l'athamé est capable de contenir.

Les points de magie du sang stockés dans l'athamé durent tant que le focus reste actif ; s'il est dissipé ou désactivé, tous les PMS sont perdus. L'initié peut utiliser les points stockés à tout moment en suivant les règles normales d'utilisation des PMS.

Il est possible de déterminer si un athamé est chargé grâce à l'observation astrale. Une fois qu'un magicien a découvert qu'un autre Éveillé possède un athamé, il peut observer l'aura du focus pour en apprendre plus. Avec un ou deux succès nets sur son test d'Observation astrale, il n'y voit qu'un focus d'arme classique ; trois succès nets lui apprennent qu'il s'agit d'un athamé ; quatre succès nets lui disent s'il est chargé (il sait que des PMS sont stockés, mais pas combien). Cela vient en plus des informations habituelles obtenues par l'observation astrale d'un focus (voir la table Observation astrale, p. 162, SR6).

ATHAMÉ

COÛT DU LIEN (EN KARMA)	DISPONIBILITÉ	COÛT
Puissance × 4	(Puissance + 4) (I)	Puissance × 12 500 ¥

ESPRITS DU SANG

L'application la plus effrayante de la magie du sang est sans doute l'invocation d'esprits du sang. Ceux-ci sont souvent des simulacres de vie, à la forme torturée, telles des nuées de gouttelettes de sang agglomérées où défilent des visages mourants et terrorisés, ou d'abominables amalgames de traits bestiaux dotés de griffes ou de crocs dégoulinants d'hémoglobine. Les plus terrifiantes sont cependant les parodies de métahumains déformés, aux plaies mortelles béantes et au visage rappelant étrangement celui de la victime sacrifiée pour invoquer cette abomination.

Les esprits du sang sont des êtres éphémères qui s'étiolent en même temps que les énergies mises en œuvre lors de leur invocation initiale (et très violente). Afin de régénérer leur énergie, les esprits du sang disposent du pouvoir Drain d'Essence. Même si n'importe quelle créature vivante peut faire l'affaire, ils privilégient l'Essence métahumaine et s'éloignent rarement des lieux où l'on peut en trouver. Un esprit du sang restera toujours dans un rayon de (Puissance × 100) mètres autour de métahumains.

La Puissance maximum de l'esprit dépend des créatures sacrifiées ; plusieurs victimes peuvent servir à invoquer un seul esprit. Consultez la table Esprits du sang et ajoutez la Puissance générée par chaque victime sacrificielle pour obtenir la Puissance maximum de l'esprit à invoquer.

ESPRITS DU SANG

SACRIFICE	PUISSANCE
Petit animal (chat, rat, poulet)	1
Animal de taille moyenne (chien, ocelot)	2
Grand animal (jaguar, cheval)	3
Très grand animal (éléphant, hippopotame)	4
Créature Éveillée	+1
Conscient ordinaire	Essence
Conscient Éveillé	Magie ou Essence, le plus élevé des deux

INVOQUER DES ESPRITS DU SANG

L'acte de conjurer un esprit du sang prend du temps et doit forcément inclure un sacrifice rituel ; ce sont les énergies mystiques libérées durant celui-ci qui donnent l'impulsion amenant l'esprit dans notre monde.

Avant toute chose, un magicien initié à la métamagie sacrificielle doit trouver une ou plusieurs créatures vivantes à sacrifier. Elles n'ont pas forcément besoin du pouvoir Conscience ; en fait la plupart des créatures utilisées ne l'ont pas, mais elles doivent satisfaire aux conditions de génération des points de magie du sang. Hors d'Aztlan (la seule nation où cela n'est pas hautement illégal), les victimes consentantes sont rares, la plupart doivent donc être attachées. Les liens doivent être solides, car le rite d'invocation dure plusieurs heures et les victimes doivent être conscientes pendant toute sa durée ; leur peur est une composante essentielle du rituel.

Une fois les victimes prêtes, le mage du sang peut commencer l'invocation à proprement parler. Elle nécessite un nombre d'heures égal à la Puissance de l'esprit invoqué ; le sacrifice se fait à l'issue de cette durée. Le mage du sang peut, s'il le souhaite, générer des points de magie du sang à partir des victimes, tant qu'il n'en tue aucune prématurément.

Une fois le sacrifice accompli, le magicien effectue un test de Conjuración + Magie contre (Puissance × 2), puis doit résister à une Valeur de Drain égale au double des succès de l'esprit (pas seulement ses succès nets). Les dommages sont étourdissants, à moins qu'ils n'excèdent le rang de Magie du personnage après le test de résistance, auquel cas ils sont physiques. Il est possible de dépenser des points de magie du sang lors de cette invocation, en accord avec les règles sur la magie de mort.

Si le mage du sang est rendu inconscient, l'esprit échappe à tout contrôle, ce qui n'est pas une bonne chose, car il absorbera sans doute l'Essence de l'invocateur pour survivre. Si le mage du sang est toujours conscient après l'invocation, l'esprit lui doit un nombre de services égal aux succès nets obtenus lors du test de Conjuración. Un esprit du sang n'est pas limité par le temps ; il demeure dans ce monde jusqu'à ce qu'il soit éliminé, banni ou que le mage du sang qui l'a invoqué meure, auquel cas il se retrouve libre. Il est possible de renouveler l'invocation d'un esprit du sang invoqué, grâce à un nouveau test de Conjuración +

Magie contre (Puissance × 2), avec une nouvelle Valeur de Drain égale au double des succès de l'esprit. Les succès nets s'ajoutent aux services dus au magicien. Il n'est pas nécessaire de sacrifier une nouvelle victime (même si la plupart des mages du sang le font quand même), mais la dépense d'un nombre de PMS égal à la Puissance de l'esprit est requise. Les esprits du sang sont des êtres bestiaux, aucun autre esprit ne se soucie donc de la manière dont ils sont traités ; les actions de l'invocateur vis-à-vis d'eux n'ont aucune influence sur sa Réputation astrale. En revanche, l'invocation en elle-même en a une ; la Réputation astrale du mage du sang diminue de la Puissance de l'esprit invoqué.

Un mage du sang ne peut disposer que d'un seul esprit du sang à la fois et sa Puissance compte dans le maximum d'esprits invoqués simultanément.

INVOCATION D'ESPRITS DU SANG SOUS FORME MAJEURE

Un mage du sang maîtrisant la métamagie Adjuration peut tenter de faire entrer dans notre monde la plus terrifiante des abominations connues : un esprit du sang sous forme majeure. Si vous trouviez les esprits sous forme majeure vicieux, attendez d'avoir affaire avec ceux-là.

Pour invoquer un esprit du sang sous forme majeure, au moins l'une des victimes doit être Éveillée (métahumaine ou paracréature disposant du pouvoir Conscience, comme un sasquatch). Le rituel suit les règles décrites plus haut et l'invocation sous forme majeure suit les règles de la métamagie Adjuration (p. 117).

ESPRIT DU SANG

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	MAG	ESS
P+4	P+2	P+1	P+3	P+1	P	P	P-1	P	P
SD	I/DI		PA		ME		DÉPLA.		
P + 4	[(P × 2)+1]+2D6 (physique) (P × 2)+3D6 (astral)		MAJ 1, MIN 3 (physique) MAJ 1, MIN 4 (astral)		(P/2) + 8		5/10/+2		

Compétences : Astral, Athlétisme, Combat rapproché, Perception, Plein air

Pouvoirs : Drain d'Essence, Engloutissement, Forme astrale, Lien d'esprit, Matérialisation, Peur, Sens accrus (odorat)

Faiblesses : Perte d'Essence (1 point par jour)

Pouvoirs optionnels : Arme naturelle (griffes/morsure), Confusion, Dissimulation, Garde, Mouvement, Souffle nocif

Attaques :

Griffe/morsure (optionnelle) [VD (Puissance/2)P, Scores Offensifs

(P × 2)+2/-/-/-/-]

Engloutissement [(VD (P+2)E + Fatigué I, Scores offensifs

(P × 2)+1/-/-/-/-]

RITUELS DE MAGIE DU SANG ET ALCHEMIE

Cet ouvrage n'inclut aucun rituel ou préparation alchimique affublés du descripteur Sang et relevant donc automatiquement de la magie de mort.

Quand la magie du sang est utilisée avec l'alchimie et la magie rituelle, les points de magie du sang peuvent se substituer aux réactifs sur une base de un-pour-un. Qu'il s'agisse de magie de vie ou de mort dépend de l'intention et de la provenance des PMS. Comme toujours, le dernier mot revient au maître de jeu.

SORTS DE MAGIE DU SANG

Chacun des sorts ci-dessous a un coût de base d'1 PMS, qui n'offre d'autre bénéfice que d'en permettre le lancement. Ce point ne peut pas être dépensé dans un autre but.

ANTICOAGULANT (SANTÉ, SANG, NÉGATIF)

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN	DOMMAGES
Contact	P	L	4	—

Le mage enchante le sang de la cible pour qu'elle subisse plus de dommages. Il réalise un test de Sorcellerie + Magie contre Constitution + Volonté ; les succès nets obtenus donnent la durée maximale du sort en rounds de combat ; tant que le sort est maintenu, la cible subit l'état Sanguinolent. Quand la cible subit des dommages physiques, augmentez de 1 le nombre de cases de dommages. Ce sort annule le sort Coagulation.

BORDEAUX BIEN FRAIS (COMBAT DIRECT, SANG)

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN	DOMMAGES
LdV	P	I	4	E, Spécial

Le mage refroidit le sang qui coule dans les veines de sa cible, ce qui la ralentit pour faciliter sa capture, tout en lui infligeant des dommages étourdissants. Ce sort applique l'état Entravé pendant (succès nets) rounds de combat. Si les succès nets dépassent la Constitution ou à la Volonté de la cible (la plus haute des deux), celle-ci subit également l'état Désorienté pendant 1 round de combat. Compatible avec l'ajustement Amplification.

COAGULATION (SANTÉ, SANG)

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN	DOMMAGES
Contact	P	L	4	—

Le mage puise dans la puissance du sang pour augmenter son taux de coagulation et réduire les blessures. Il effectue un test de Sorcellerie + Magie (5 - Essence) ; les succès nets obtenus donnent la durée maximale du sort en rounds de combat. Quand la cible encaisse 2 cases de dommages physiques ou plus, réduisez les dommages de 1. Ce sort annule (et immunise contre) l'état Sanguinolent. Coagulation ne se cumule pas avec le bioware Producteurs de plaquettes et annule le sort Anticoagulant (vois ci-après). Ce sort peut être considéré comme relevant de la magie de vie.

POUPÉE DE SANG (MANIPULATION, SANG)

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN	DOMMAGES
LdV	P	L	4	—

Le lanceur de sort en appelle au sang de la cible, la forçant à obéir à ses ordres. Il peut lui infliger des états jusqu'à une durée de (succès nets) rounds de combat ; il peut changer d'état pendant la durée du sort, ce qui n'a pas d'incidence sur la durée. Les états pouvant être imposés sont : Sanguinolent, Enflammé 1 (les moyens physiques ne peuvent le contrer ou l'annuler, mais la magie oui), Frigorifié, Fatigué I et Paniqué.

SANG BRÛLANT (COMBAT INDIRECT, SANG)

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN	DOMMAGES
LdV	P	I	7	P, Spécial

Le mage arrache un filet de sang à la cible, le chauffe violemment et le renvoie à son propriétaire, ce qui l'affaiblit tout en lui infligeant des dommages de Feu. Ce sort applique l'état Enflammé dont la valeur est égale au nombre de succès nets obtenus sur le test de Lancement de sorts, ainsi que l'état Sanguinolent pendant (succès nets) rounds de combat. Compatible avec l'ajustement Amplification.

ÉTAT SANGUINOLENT

Que vous ayez été frappé assez fort pour que vos organes internes soient endommagés ou que vous ayez été déchiqueté par un shrapnel (ou de la bonne vieille magie), cet état reflète une perte de sang interne ou externe. Si vous êtes Sanguinolent, subissez 1P de dommages sans test de résistance (à la fin de votre tour d'initiative, comme pour les autres états) pendant une durée égale au chiffre associé à l'état (l'unité de temps est définie par la source ayant infligé cet état). Annuler l'état Sanguinolent nécessite un traitement médical quelconque (Premiers soins, médikit, sort de Soins). Le bioware Producteurs de plaquettes et le pouvoir de créature Régénération immunisent contre cet état.

TOILE DE VISCÈRES (MANIPULATION, SANG)

PORTÉE	TYPE	DURÉE	DRAIN	DOMMAGES
LdV	P	F	6	—

Ce sort abominable provoque des déchirures sur tout le corps de la cible alors que ses vaisseaux sanguins en jaillissent pour adhérer aux surfaces qui l'entourent. Les matières inertes (comme les vêtements, l'équipement et le cyberware) ne sont pas affectées. Ainsi neutralisée par des dommages et une douleur extraordinaires, la cible est aussi immobilisée dans une ignoble toile fixée aux murs, sol et plafond. Le lanceur fait un test de Sorcellerie + Magie contre Volonté + Agilité. Si le lancement est un succès, ce sort inflige l'état Immobilisé ; si les succès nets dépassent la constitution de la cible, le statut passe à Figé.

La cible du sort peut utiliser une action majeure lors de son tour pour faire un test de Constitution + Force pour se libérer, mais cela lui fait subir l'état Sanguinolent pour une durée égale à (succès nets du lanceur) rounds de combat, et inflige (succès nets) dommages physiques, auxquels elle résiste normalement. Un allié peut libérer le personnage en tranchant ses liens, supprimant l'état Immobilisé ou Figé, mais cela inflige également l'état Sanguinolent et les dommages comme si la cible s'était libérée seule. Si l'allié prend les précautions nécessaires (grâce à un test de Biotech + Logique (4)), la cible ne subit ni les dommages ni l'état Sanguinolent. Cela requiert 1 minute et du matériel médical (comme un médikit).

ÉVANESCENCE

Au sein des vastes étendues de l'espace métaplanaire existe un nombre incalculable de formes de vie. D'une manière générale, plus on s'éloigne de « chez soi », moins

l'environnement est hospitalier. Pour un esprit insecte issu des métaplans lointains, la Gaïasphère est un endroit hostile. Chaque jour passé dans notre espace astral local fait définitivement baisser sa Puissance d'1 point, sapée par notre plan. Après dissolution complète, l'esprit disparaît de la Gaïasphère (qu'il meure ou soit simplement renvoyé dans son plan d'origine, personne ne le sait vraiment). Son seul moyen d'auto-préservation est de s'ancrer grâce à l'Habitation ou la Possession. Certains êtres peuvent ainsi exister au sein d'un objet ou d'un reliquaire, mais les insectes et leurs semblables ont besoin d'hôtes vivants.

Les esprits sujets à l'Évanescence peuvent la ralentir en se faisant invoquer ou lier par un mage ; la perte permanente d'un point de Puissance se fait alors chaque semaine au lieu de quotidiennement. Cette protection perdure même si l'esprit se libère.

Leur nature extraterrestre rend les esprits évanescents plus difficiles à détecter via l'observation astrale tant qu'ils sont en forme astrale complète et leur permet de franchir les barrières magiques plus facilement. Le seuil des tests d'Observation astrale qui les visent augmente de 1 et ils bénéficient d'une remise d'Atout de 1 quand ils tentent de franchir une barrière magique.

L'exorcisme d'un esprit insecte en habitation est à ce jour considéré comme impossible, mais si cela devait se produire, il serait à nouveau immédiatement soumis aux effets de l'Évanescence.

TRADITION INSECTE

ATTRIBUT DE TRADITION : INTUITION

Les chamans insectes sont généralement recrutés parmi les Éveillés, qui voient leur paradigme magique effacé et remplacé par celui de la Ruche, ou plus spécifiquement par celui de l'esprit reine ou mère avec lequel ils sont en contact. Le choc psychique causé par ce chamboulement est si violent que la plupart n'y gagnent aucun avantage ou désavantage, mais un chaman insecte aguerri peut finir par adopter les bénéfices et inconvénients de son nouveau mentor comme n'importe quel autre mage.

Les chamans insectes n'ont aucun moyen d'acheter leurs sorts dans le commerce. La nature de la magie d'un mentor insecte varie de l'un à l'autre, surtout entre espèces différentes. Pour l'observateur, l'incantation ressemble à une succession de mouvements brusques et spasmodiques, accompagnés de cliquetis, chuintements et gazouillis ; le fait qu'ils sortent d'une bouche métahumaine, qui n'est clairement pas conçue pour les émettre, ne les rend que plus étranges, mais leur nature devient horriblement évidente lors de la manifestation du masque chamanique (voir p. 110). C'est la reine ou la mère qui enseigne directement ses sorts au chaman et le coût de la formule correspond aux composants du rituel de communion visant à les apprendre.

Il est fortement déconseillé aux joueurs de jouer des chamans insectes. La nature de leur conversion en fait une expérience épouvantable qui réduit leur santé mentale en miettes. Devenir chaman insecte signifie abandonner sa volonté à la Ruche et renoncer à tout libre arbitre, pour devenir un instrument des invae. À moins que le joueur apprécie de ne faire que suivre les instructions d'un antagoniste joué par le maître de jeu, cela n'est guère propice au jeu à long terme. Sa mission regroupe l'acquisition d'hôtes pour l'invocation d'insectes et la construction d'une ruche (pour une reine) ou d'un nid (pour un esprit

mère solitaire). Une fois ces tâches remplies, il est souvent dévoré par celle qu'il a invoquée et accueille généralement son sort avec dévotion, imaginant de manière extatique son nouveau rôle pour la gloire et la croissance de la ruche. Ceux qui survivent au choc psychique causé par la mort de leur reine sont toujours dépouillés de toute magie, irrémédiablement aliénés et souvent catatoniques. Notez également que les corporations et la Fondation Draco ont placé des primes, allant de 15 000 à 75 000 nuyens et plus, sur la tête des chamans insectes. Vous serez payés même si vous les ramenez morts, mais ils rapportent plus vivants.

L'espace en perpétuelle évolution consacré au nid ou à la ruche constitue la loge magique d'un chaman insecte. Il est composé de biomatériaux insectoïdes (sous forme de pâte, résine ou chitine) sentant fortement la levure. Les fétiches et focus sont souvent fabriqués dans la même matière ; hormis pour les expériences corporatistes, ils sont inutiles à tout autre mage. Il est bon de noter que si ces matériaux ont une grande valeur sur le marché noir, ils sont extraordinairement illégaux.

HABITATION

Pour qu'un esprit insecte puisse exister sur le plan physique et stopper la dégénérescence causée par l'Évanescence, il doit prendre possession d'un réceptacle vivant, préparé de préférence préalablement par un chaman. L'hôte en devenir est placé dans un cocon soit créé par la reine ou la mère (si elle est présente), soit fabriqué par le chaman à partir de matériaux organiques appropriés.

L'Habitation suit les règles p. 66. Si un esprit reine ou mère est présent, il peut aussi ajouter sa Puissance en plus de la compétence Conjurateur du chaman pour influencer sur le résultat de l'Habitation.

Les formes hybrides ont des caractéristiques physiques immédiatement reconnaissables : yeux à facettes, mandibules, peau chitineuse ou membre insectoïde sont fréquents.

ESPÈCES

COMMUNAUTAIRE

FOURMI

Les ruches de fourmis abritent des colonies gigantesques peuplées de tous les types d'esprits insectes : gardiens, nymphes, éclaireurs, soldats et ouvriers, tous organisés autour d'une reine. Cette espèce est la plus grégaire qui soit ; une fourmi ne travaille jamais seule et se déplace toujours en groupe d'au moins deux individus. Les fourmis consacrent en général de nombreuses ouvrières à la moindre tâche, mais la reine ou un chaman peut envoyer un petit contingent pour les missions requérant plus de subtilité. Les esprits fourmis sont extrêmement territoriaux et attaqueront tout intrus métahumain ou autre avec une force écrasante.

TRAITS UNIQUES

- Tous les dommages infligés par les esprits fourmis sont de type Acide.
- Les fourmis sont très dépendantes de leur esprit de ruche. Si un esprit fourmi est séparé de tout autre membre de sa ruche ou que son chaman ou sa reine est tué, il subit un malus de -2 à sa réserve de dés pour tous ses tests.

GUÊPE

Les esprits guêpes forment une société matriarcale au sein de leurs ruches. Si leurs ouvrières et soldats ne sont pas particulièrement futés, les nymphes et la reine sont extrêmement intelligentes et surnoises ; elles recourent à l'espionnage, aux pièges, à la trahison et aux leurres. Les ruches de guêpes sont bâties en hauteur, comme aux derniers étages de grands immeubles, et sont plus petites que celles des autres esprits, mais bien plus densément peuplées.

Bien que le nom « guêpe » s'applique à tous les esprits de ce type, elles prennent souvent la forme d'autres espèces similaires, comme les abeilles ou les frelons.

Tous les esprits guêpes possèdent une vitesse de vol et le pouvoir Venin (p. 233, SR6).

SAUTERELLE

Contrairement aux autres espèces disposant d'une ruche physique unique, les esprits sauterelles forment un essaim migratoire. Ils se déplacent de lieu en lieu selon les ordres de leur reine, dévorant tout sur leur passage et ne s'arrêtant que pour regarnir leurs rangs.

TRAITS UNIQUES

- Les sauterelles possèdent une vitesse de vol et le pouvoir Dévoration (voir plus bas).
- Elles sont extrêmement déterminées. Quand elles se nourrissent ou combattent un ennemi, elles subissent toutes (sauf la reine) un malus de -3 à la réserve de dés pour leurs tests de Perception.

DÉVORATION

TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE
P	Majeure	Contact	Maintenue

Les esprits insectes utilisent ce pouvoir pour consommer la matière organique. Certains le font pour se nourrir, d'autres régurgitent ce qu'ils absorbent pour bâtir leur ruche. Pour utiliser ce pouvoir, l'esprit effectue un test opposé de Puissance $\times 2$ contre la Résistance de chaque type d'objet dans un rayon de (Magie) mètres. L'esprit peut dévorer tout objet contre lequel il obtient au moins un succès net. Tant que ce pouvoir est maintenu, les barrières magiques et faites de matière organique (comme le bois) perdent 1 point d'indice de Structure par round de combat. Ce pouvoir n'affecte pas les personnages ni les êtres vivants.

TERMITE

Comme les fourmis, les termites sont extrêmement sociaux, mais possèdent une hiérarchie plus stratifiée, les membres les plus anciens de la ruche exerçant leur autorité sur les plus jeunes. Les termites bâtissent leurs grandes ruches au-dessus du sol à partir de sable et de leur salive, les rendant aussi dures que du béton, généralement dans des bâtiments à l'abandon ou dans des zones urbaines isolées, comme les Barrens ou les ghettos.

TRAITS UNIQUES

- Les termites possèdent le trait Consolidation (voir plus bas).

CONSOLIDATION

TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE
P	Majeure	Contact	Spéciale

L'esprit renforce la résistance des matériaux naturels et de construction. Il effectue un test étendu de Puissance $\times 2$ (nombre de mètres carrés, 1 heure). En cas de succès, l'esprit ajoute sa Puissance à l'indice de Structure de la zone. En cas d'utilisations multiples, seul le résultat le plus puissant est appliqué à une structure donnée ; les effets ne se cumulent pas.

SOLITAIRES

CAFARD

Bien que n'étant pas communautaires, les cafards bâtissent régulièrement des nids habités par des unités « familiales » organisées autour d'un esprit mère ou du chaman qui leur a « donné naissance ». Comme les véritables cafards, ces esprits sont des charognards résistants et omnivores, capables de survivre aux radiations, aux températures extrêmes, à une absence prolongée de nourriture et d'eau et autres conditions qui seraient fatales à un métahumain.

TRAITS UNIQUES

- +2 à tous les tests de résistance aux dommages.
- Allergie (Insecticides, Faible), qui remplace l'allergie grave des autres esprits insectes.

CIGALE

Les esprits cigales se déplacent en essaims à la recherche de nourriture, avec une préférence marquée pour les plantes et matériaux organiques. Ils ont la particularité de pouvoir émettre une cymbalisation dépassant les 100 décibels (équivalent à une perceuse), dont ils se servent comme d'une arme sonore.

TRAITS UNIQUES

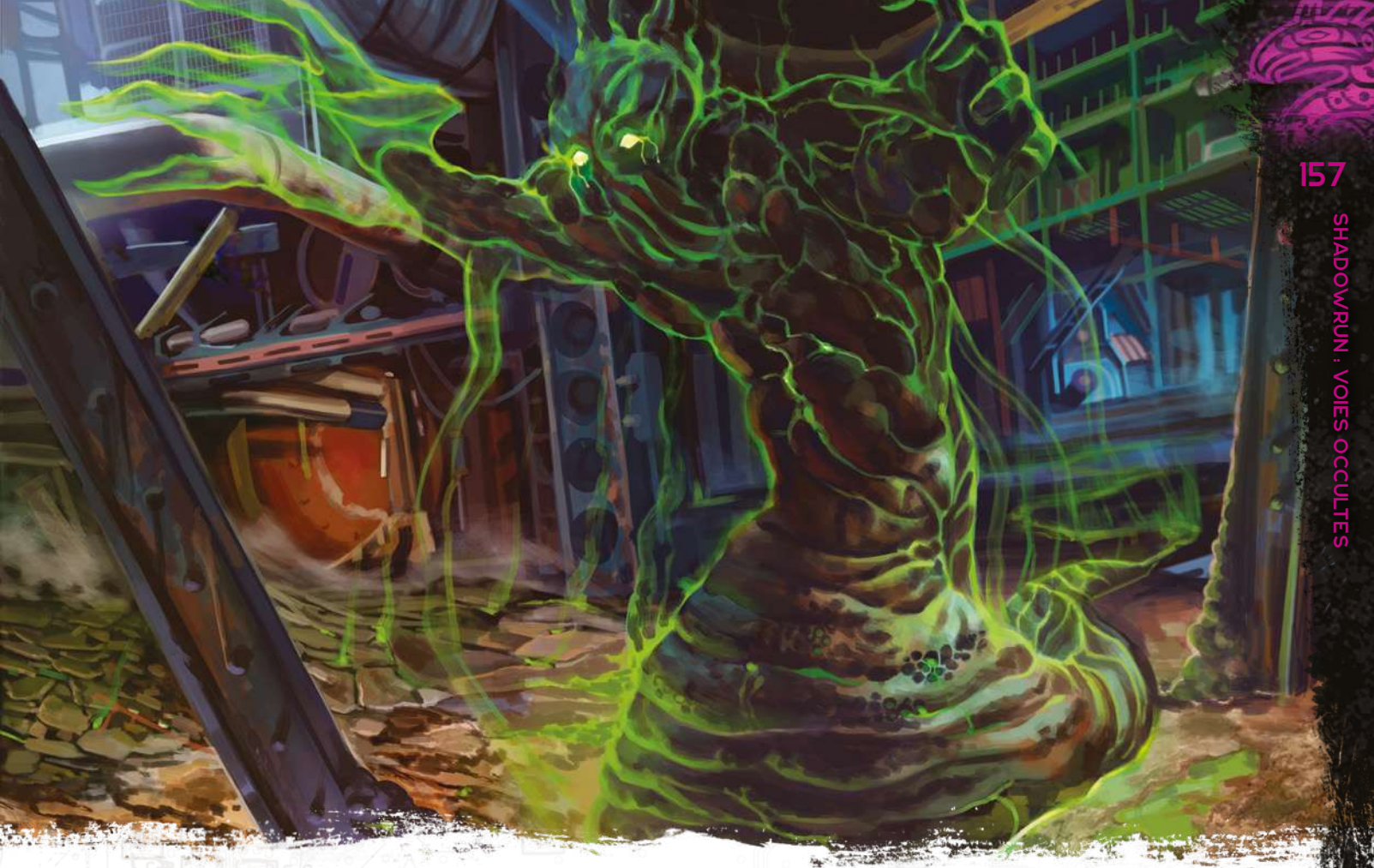
- Projection sonore : une cymbalisation assourdissante qui affecte toutes les créatures à portée d'oreille, à l'exception des esprits de la même espèce. L'esprit effectue un test opposé de Puissance $\times 2$ contre Volonté + Constitution de chaque cible. L'indice de tout appareil réduisant le son, que ce soit dans une zone d'effet, un appareil individuel (comme un cyberware ou des oreillettes pouvant amortir le son) ou bien le nombre de succès d'un sort de Silence ou de Silence supérieur lancé sur l'esprit, est ajouté au test opposé de la cible en ne prenant en compte que le modificateur le plus élevé. La cible subit un malus à sa réserve de dés équivalent aux succès nets de l'esprit à tous ses tests jusqu'à ce que le « chant » s'arrête.
- Les cigales possèdent une vitesse de vol.

COLÉOPTÈRE

L'apparence de ces esprits varie autant que celle de nos propres coléoptères, mais leurs caractéristiques et comportements similaires les regroupent dans une même catégorie. Ils se rassemblent occasionnellement en ruches supervisées par un ou plusieurs esprits mères. Ils sont territoriaux à l'extrême et attaquent les intrus sans sommation.

TRAIT UNIQUE

- Les coléoptères possèdent une peau chitineuse qui leur octroie les pouvoirs Armure 4 et Armure astrale 4 (p. 227, SR6).



LUCIOLE

Les lucioles sont des insectes volants à corps mou, réputés pour la bioluminescence qu'elles émettent par intermittence. Celle-ci n'est produite que dans des cas précis : agitation, communication et proximité de leur esprit mère. Une fois implanté dans un nouveau réceptacle, les esprits lucioles luisent faiblement, mais de manière constante, ce qui les rend vulnérables. Les esprits mères ont par conséquent tendance à se faire discrets et à cacher leurs petits, changeant d'endroits pour se reproduire, au lieu de se limiter à une ruche en particulier. Les lucioles sont essentiellement moins agressives que les autres esprits insectes et privilégient la furtivité ; elles sont donc constituées principalement d'éclaireurs et de nymphes.

TRAITS UNIQUES

- Les lucioles possèdent le pouvoir Confusion (p. 228, SR6) et se servent de flashes lumineux hypnotiques pour désorienter leurs victimes.
- Les lucioles possèdent une vitesse de vol.

MANTE

Les mantes sont des esprits insectes atypiques, affichant une structure matriarcale stricte qui se reflète sur le genre de leurs hôtes. Les mantes mâles, exclusivement des ouvriers et des gardiens, n'existent que pour s'accoupler avec les femelles, avant que celles-ci ne les dévorent. Une mante femelle se reproduit en se nourrissant d'autres insectes (des mâles mantes ou d'autres espèces) et en convertissant leur force vitale en énergie qu'elle utilise pour augmenter sa propre Puissance ou pour implanter une nouvelle mante

dans un réceptacle (Habitation, p. 66). Les mantes forment des nids, mais puisque toutes sont capables de se reproduire, elles ne comprennent pas d'esprit mère. Les nymphes sont rares et vénérées, les autres mantes les voyant comme des visionnaires, des meneuses et des oracles.

Les mantes ont tendance à se cacher parmi les méta-humains, restant aussi discrètes que leur nature extraterrestre le permet. Sous forme de chair, elles infiltrent la société pour chasser et se reproduire.

Comme elles n'ont pas besoin de chaman pour se reproduire, elles sont notoirement difficiles à invoquer et à contrôler. Il n'est fait état d'aucun chaman mante mâle connu et on pense que les esprits mantes ne s'ouvrent qu'aux femmes.

TRAITS UNIQUES

- Drain d'énergie : quand une mante dévore un autre esprit insecte, la Puissance de ce dernier est convertie en Karma. Ce Karma est utilisé pour augmenter la Puissance de la mante.
- Quand une femelle mante accumule assez de Karma pour augmenter sa propre Puissance, elle donne naissance à un nouvel esprit mante de Puissance 1 qui investira un nouveau réceptacle.

MOUCHE

Les esprits mouches sont des charognards attirés par les déchets et la pourriture, qui prolifèrent dans les lieux impurs et propagent des maladies. Ils sont largement indépendants, mais peuvent se regrouper pour former des nids en cas d'abondance de nourriture.

Les esprits mouches possèdent une vitesse de vol et le pouvoir Pestilence (voir ci-dessous). Ils sont immunisés aux maladies.

PESTILENCE

TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE
P	Auto	Contact	Instantanée

La créature est porteuse d'infections non-magiques et contagieuses pouvant affecter les personnages qui la touchent (ou ses sécrétions). Traitez cette maladie comme une toxine possédant les caractéristiques suivantes :

VECTEUR	RAPIDITÉ	PÉNÉTRATION	VIRULENCE	EFFET
Contact	1 jour	-2	8	Dommages étourdisants, désorientation, nausées. Les effets de la maladie durent une journée complète.

Chaque jour, si la Virulence de la maladie est supérieure à 0, celle-ci augmente de 2. Le personnage doit effectuer un autre test de résistance aux toxines, jusqu'à ce que la Virulence soit réduite à 0.

TYPES D'ESPRITS

Les esprits décrits ci-dessous disposent tous du pouvoir Arme naturelle, mais celui-ci n'est utilisable que si l'habitation résulte en une forme véritable. Occasionnellement, les altérations physiques de certaines formes hybrides leur permettent aussi d'utiliser le pouvoir, auquel cas le Score Offensif doit être recalculé à partir des attributs de la forme hybride. Les dommages sont augmentés normalement si le rang de l'attribut Force de l'esprit dépasse 6.

ÉCLAIREUR

Les éclaireurs sont les plus subtils des esprits insectes, et usent de furtivité et de subterfuge pour détecter et signaler les menaces hors de la ruche ou découvrir des opportunités d'expansion. Les chamans et les reines privilégient les éclaireurs sous forme de chair quand c'est possible.

ÉCLAIREUR

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	MAG	ESS
P	P+2	P+2	P	P	P	P	P	P	P

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLA.
(1,5×P) (physique) P (vs armes magiques) P (astral)	[(P×2)+2]/2 (physique) (P×2)/3 (astral)	MAJ 1, MIN 3 (physique) MAJ 1, MIN 4 (astral)	(P/2)+8	5/10/+3

Compétences : Astral, Combat rapproché, Escroquerie, Furtivité, Perception

Pouvoirs : Arme naturelle, Communauté mentale, Conscience, Contrôle animal (insectes), Forme astrale, Habitation (réceptacles vivants), Mouvement, Recherche, Sort inné (Barrière physique)

Faiblesses : Allergie (Insecticide, Grave), Évanescence

Pouvoirs optionnels : Confusion, Garde, Sens accrus (odorat, vision thermographique ou ultrasons)

Attaques :

Arme naturelle (griffe/crocs) [VD 2P, SO (P×2)+2/-/-/-/-]

GARDIEN

Les esprits gardiens protègent la ruche et les esprits en plein processus d'habitation qu'elle abrite en repoussant les intrus et les prédateurs qui la menacent. Très répandus chez les esprits de type communautaire, ils sont moins présents chez les solitaires.

GARDIEN

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	MAG	ESS
P	P+1	P+1	P	P	P	P	P	P	P

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLA.
(1,5×P) (physique) P (vs armes magiques) P (astral)	[(P×2)+1]/2 (physique) (P×2)/3 (astral)	MAJ 1, MIN 3 (physique) MAJ 1, MIN 4 (astral)	(P/2)+8	5/10/+1

Compétences : Astral, Combat rapproché, Influence, Perception

Pouvoirs : Arme naturelle, Communauté mentale, Conscience, Contrôle animal (insectes), Forme astrale, Garde, Habitation (réceptacles vivants), Sort inné (Barrière physique)

Faiblesses : Allergie (Insecticide, Grave), Évanescence

Pouvoirs optionnels : Adhrence, Confusion, Sens accrus (odorat, vision thermographique ou ultrasons)

Attaques :

Arme naturelle (griffes/crocs) [VD 2P, SO (P×2)+1/-/-/-/-]

NYPHPE

Les esprits nymphes ressemblent à des versions chétives et sous-développées de leurs semblables, mais sont des reines ou des mères en devenir. Bien que ne disposant ni de la taille ni des pouvoirs de leur future forme, elles aident néanmoins la ruche grâce à leurs phéromones et à leurs pouvoirs. Les nymphes habitent généralement des réceptacles féminins ; d'après les chamans, cette association produit de meilleurs résultats.

NYPHPE

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	MAG	ESS
P-1	P	P+3	P-1	P	P	P	P	P	P

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLA.
(1,5×P)-1 (physique) P-1 (vs armes magiques) P (astral)	[(P×2)+3]/2 (physique) (P×2)/3 (astral)	MAJ 1, MIN 3 (physique) MAJ 1, MIN 4 (astral)	(P/2)+8	5/10/+3

Compétences : Astral, Athlétisme, Combat rapproché, Perception, Sorcellerie

Pouvoirs : Arme naturelle, Communauté mentale, Conscience, Contrôle animal (insectes), Forme astrale, Habitation (réceptacles vivants), Sens accrus (odorat, vision thermographique ou ultrasons), Sort inné (un sort d'illusion connu de l'invocateur)

Faiblesses : Allergie (Insecticide, Grave), Évanescence

Pouvoirs optionnels : Compulsion, Peur

Attaques :

Arme naturelle (griffes/crocs) [VD 2P, SO (P×2)+2/-/-/-/-]

OUVRIER

Les ouvriers sont le type d'insecte le plus répandu. Ils ont pour tâche de bâtir, étendre et entretenir la ruche, ainsi que d'acquérir les ressources nécessaires à sa survie.

OUVRIER

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	MAG	ESS
P	P	P	P+1	P	P	P	P	P	P

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLA.
(1,5×P) (physique) P (vs armes magiques) P (astral)	(P×2)/2 (physique) (P×2)/3 (astral)	MAJ 1, MIN 3 (physique) MAJ 1, MIN 4 (astral)	(P/2)+8	5/10/+1

Compétences : Astral, Athlétisme, Combat rapproché, Furtivité, Perception

Pouvoirs : Arme naturelle, Communauté mentale, Conscience, Contrôle animal (insectes), Forme astrale, Habitation (réceptacles vivants), Mouvement, Recherche, Sens accrus (odorat, vision thermographique)

Faiblesses : Allergie (Insecticide, Grave), Évanescence

Pouvoirs optionnels : Dissimulation, Sens accrus (ultrasons), Venin

Attaques :

Arme naturelle (griffe/crocs) [VD 2P, SO (P×2)+1/-/-/-/-]

SOLDAT

Prédateurs féroces et défenseurs dévoués, les soldats sont les esprits insectes les plus craints, juste après les reines. Ils sont plus résistants aux attaques physiques et aux insecticides que les autres types. Les soldats d'espèces communautaires protègent les habitants des ruches et éliminent les menaces avec une coordination parfaite ; les représentants d'espèces moins grégaires agissent plutôt comme des chasseurs solitaires.

SOLDAT

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	MAG	ESS
P+2	P+1	P+1	P+3	P	P	P+1	P	P	P

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLA.
(1,5×P)+2 (physique) P+2 (vs armes magiques) P+1 (astral)	[(P×2)+2]/2 (physique) (P×2)/3 (astral)	MAJ 1, MIN 3 (physique) MAJ 1, MIN 4 (astral)	(P/2)+8	5/10/+1

Compétences : Astral, Athlétisme, Combat rapproché, Escroquerie, Furtivité, Perception

Pouvoirs : Arme naturelle, Communauté mentale, Conscience, Contrôle animal (insectes), Forme astrale, Habitation (réceptacles vivants)

Faiblesses : Allergie (Insecticide, Modérée), Évanescence

Pouvoirs optionnels : Adhérence, Dissimulation, Souffle nocif, Venin

Attaques :

Arme naturelle (griffe/crocs) [VD 2P, SO (P×2)+4/-/-/-/-]

REINE/MÈRE

La reine est la terrifiante force autour de laquelle est organisée la ruche, et sa capacité à invoquer d'autres représentants de son espèce via des portails astraux en fait un adversaire extrêmement puissant et dangereux.

Toutes les reines et les mères sont des esprits libres. Contrairement à un chaman qui ne peut utiliser qu'une seule occurrence de son pouvoir à la fois, elles sont également capables de superviser jusqu'à (Puissance) Habitations simultanées.

REINE/MÈRE

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	MAG	ESS
P+5	P+3	P+4	P+5	P+1	P+1	P	P	P	P

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLA.
(1,5×P)+5 (physique) P+5 (vs armes magiques) P (astral)	[(P×2)+4]/2 (physique) (P×2)+1/3 (astral)	MAJ 1, MIN 3 (physique) MAJ 1, MIN 4 (astral)	(P/2)+8	5/10/+2

Compétences : Astral, Athlétisme, Combat rapproché, Escroquerie, Influence, Lancement de sorts, Perception

Pouvoirs : Arme naturelle, Communauté mentale, Compulsion, Conscience, Contrôle animal (insectes), Habitation (réceptacles vivants), Peur, Portail astral, Recherche, Richesse, Sens accrus (odorat, vision thermographique ou ultrasons)

Faiblesses : Allergie (Insecticide, Grave)

Pouvoirs optionnels : Dissimulation, Garde, Souffle nocif, Venin

Attaques :

Arme naturelle (griffe/morsure) [VD 2P, SO (P×2)+9/-/-/-/-]

ALPHAS (PNJ MONSTRUEUX)

Les alphas n'existent que sous forme hybride physique ; dotés d'une apparence horripilante et d'une intelligence basique, mais quasi-dépourvus de conscience, ce sont de véritables machines à tuer.

Les hybrides alphas sont d'abominables monstruosité, un grotesque amalgame de traits insectoïdes et de chair métahumaine donnant l'impression d'avoir été déchirée puis recousue sans rime ni raison. Contrairement aux esprits insectes classiques, les alphas n'ont pas de reine, pas de caste et n'ont pas le moins du monde besoin d'un chaman. Trop éloignés de leur forme véritable pour exister dans le plan astral, ce sont des formes hybrides ancrées dans le plan physique, et de la pire espèce : grands, méchants, affamés et avides de s'emparer de votre corps pour le transformer en un des leurs.

Tous les alphas ont la capacité de se reproduire et le font d'une manière horrible et violente, rarement efficace et se soldant généralement par la mort de l'hôte qu'ils essayaient d'infester.

ALPHAS

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	
+(P/2)+2	+(P/2)+1	+(P/2)+1	+(P/2)+2	+1	
LOG	INT	CHA	MAG	ESS	DÉS D'INIT.
-2	+1	-1	P	-	+2

Compétences : Astral (Perception uniquement), Athlétisme, Combat rapproché, Escroquerie, Furtivité, Influence, Perception, Plein air

Pouvoirs : Arme naturelle, Communauté mentale, Conscience, Contrôle animal (insectes), Frénésie reproductrice, Immunité aux armes normales, Infestation, Mouvement, Nature duale, Peur, Sens accrus (odorat, vision thermographique)

Pouvoirs optionnels : Adhérence, Dissimulation, Souffle nocif, Venin

Attaques :

Arme naturelle (griffe/morsure) [VD 4P, SO (FOR+RÉA)/-/-/-/-]

POUVOIRS COMPLÉMENTAIRES

INFESTATION

Quand un alpha se trouve à portée de contact d'un métahumain, il peut tenter de l'infester. Contrairement au processus lent et progressif d'Habitation, l'Infestation ne prend que quelques secondes et tue presque toujours le réceptacle. L'alpha injecte de force ses œufs dans sa cible ; ceux-ci éclosent rapidement en un essaim de larves voraces qui entament immédiatement une lutte pour la domination et le droit de se nourrir.

L'alpha doit tout d'abord réussir une attaque de mêlée infligeant au moins 1 case de dommages (étourdisants ou physiques) après le test de résistance. Il doit ensuite dépenser une action mineure pour tenter l'Infestation.

Pour y résister, la cible effectue deux tests distincts, de Constitution puis de Volonté, avec un seuil égal à (Puissance/2), arrondi au supérieur. Si elle échoue à ces deux tests, son âme est dévorée, sa conscience initiale totalement détruite et son corps devient le réceptacle d'un nouvel alpha de même Puissance. Ses attributs sont calculés en fonction de ceux de la victime et de la Puissance de l'alpha. Les compétences de la victime sont perdues, mais l'alpha peut utiliser le cyberware, hors implants de hacking ou de rigging.

Si elle échoue à un seul des tests, elle meurt tout de même, mais son corps n'est pas transformé en réceptacle.

Un test de Volonté raté signifie que son âme n'était pas assez forte pour survivre à la fusion. Avec un test de Constitution réussi, mais un test de Volonté raté, les larves voraces parviennent au moins à se nourrir, mais échouent à évoluer et se blessent mutuellement trop pour aboutir à autre chose qu'une dispersion frénétique.

Dans le cas de figure inverse, le corps du réceptacle ne parvient pas à garder les larves en vie et l'assimilation est par trop incomplète pour qu'une renaissance en résulte. Seuls subsistent un cadavre à moitié dévoré, horriblement mutilé et déformé, et la terrible résonance psychique d'une lente et monstrueuse agonie.

Réussir les deux tests annule l'attaque et permet au réceptacle de survivre.

FRÉNÉSIE REPRODUCTRICE

Après avoir infesté un nouveau réceptacle, l'alpha entre dans une frénésie qui dure (Puissance) rounds de combat. Pendant cette durée, il ignore les modificateurs de blessure, ajoute +1 à tous ses attributs physiques et subit un malus de -1 à tous ses attributs mentaux.

CREUX ET CRÊTES MANA

Diverses conditions peuvent contribuer à modifier le niveau de mana de certains lieux, soit en augmentant la magie disponible, soit en la rendant plus difficile à

canaliser. Des événements intenses (émotionnellement, magiquement ou autre) sont susceptibles de laisser des traces dans la manaspère, la perturbant ou au contraire l'améliorant. Les fluctuations peuvent affecter tous les Éveillés ou être orientées vers certaines traditions, ce qui signifie que seuls les Éveillés de ces traditions percevront les changements dus aux fluctuations. Les crêtes sont plus susceptibles d'être orientées que les creux, et ce ne sera jamais le cas des vides mana. Il existe sept formes de fluctuations du mana :

FORTE CRÊTE MANA

Tout individu affecté par cette crête gagne un point d'Atout pour tout test où l'attribut Magie fait partie de la réserve de dés. Les fortes crêtes mana sont très généralement orientées vers une tradition particulière.

CRÊTE MANA MOYENNE

Tout individu Éveillé affecté par cette crête bénéficie d'une remise d'Atout de 1 pour tout test où l'attribut Magie fait partie de la réserve de dés. Les crêtes mana moyennes sont généralement orientées vers une tradition particulière.

FAIBLE CRÊTE MANA

Tout individu Éveillé affecté par cette crête qui utilise l'attribut Magie dans la zone reçoit 1 dé bonus pour tout test où l'attribut Magie fait partie de la réserve de dés.

FAIBLE CREUX MANA

Tout individu Éveillé affecté par ce creux subit une pénalité de -1 dé pour tout test où l'attribut Magie fait partie de la réserve de dés.

CREUX MANA MOYEN

Tout individu Éveillé affecté par ce creux voit le coût de tout bonus ou action d'Atout augmenter de 1 pour tout test où l'attribut Magie fait partie de la réserve de dés. Les creux mana moyens sont rarement orientés vers une tradition particulière.

FORT CREUX MANA

Tout individu Éveillé affecté par ce creux ne peut ni gagner ni dépenser d'Atout au cours d'un test utilisant l'attribut Magie. Les forts creux mana ne sont que très rarement orientés vers une tradition particulière.

VIDE MANA

Aucune magie ne peut être pratiquée dans ces zones, ce qui inclut les préparations alchimiques. Les vides mana ne sont jamais orientés.