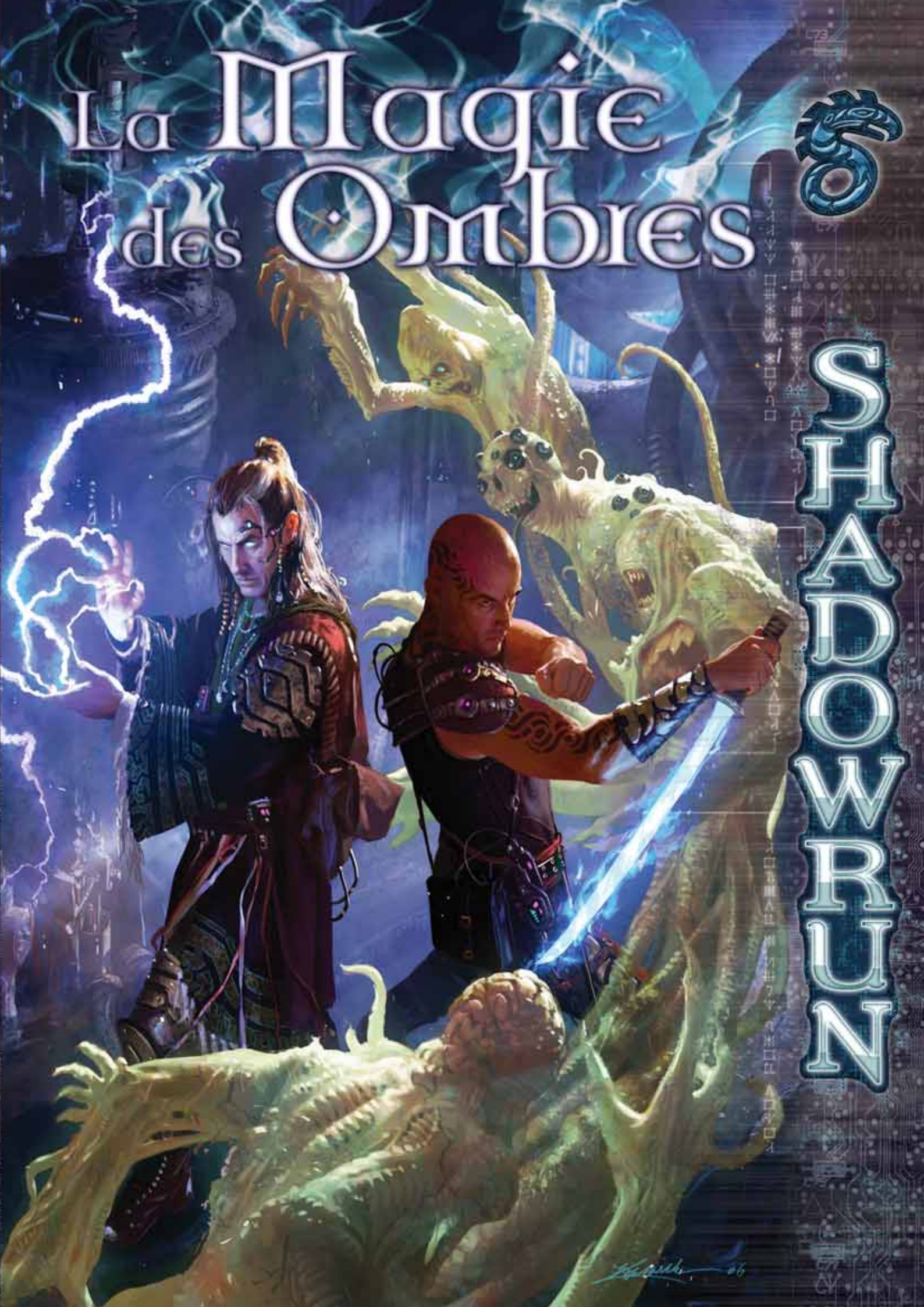


La Magie des Ombres



SHADOW
RUN



Handwritten signature and the number '06'.

...TABLE DES MATIÈRES...

JACKPOINT	5	Liens matériels	27	Créer une tradition magique	44
UN MONDE ÉVEILLÉ	6	Liens sympathiques	27	Étape 1 : concept	44
La magie au quotidien	8	Règle optionnelle : acquérir		Étape 2 : esprits	44
Croyances populaires et		des <i>geasa</i> en cours de jeu	28	Étape 3 : Drain	45
inexactitudes véhiculées		Variations sur les règles	29	Étape 4 : la touche finale	45
par les médias	8	LES VOIES DE LA MAGIE	30	INITIATION & MÉTAMAGIE	46
Le mythe face à la réalité	9	Les nombreux paradigmes	30	Initiation	48
L'enfant magique,		de la magie	32	Par delà les portes	
ou grandir Éveillé	11	La pratique de la magie	32	de la perception	48
Magie et éducation	11	Les traditions fondées		Initiation de groupe	48
La magie et le droit	13	sur la possession	32	Le rite d'initiation	48
Le revers de la médaille	13	Foi, croyances et magie	32	Épreuves initiatiques	48
Magie et religion	14	Traditions magiques alternatives	33	Métamagie	50
Le christianisme	14	La tradition aborigène	33	Règle optionnelle :	
Les religions orientales	14	La tradition aztèque	33	apprendre la métamagie	50
L'islam	14	La tradition bouddhiste	34	Nouvelle métamagie	50
Le judaïsme	14	La magie du chaos	34	Métamagie avancée	55
Le néo-paganisme	15	La théurgie chrétienne	34	GROUPES MAGIQUES	59
Les nouvelles religions	15	La tradition druidique	35	Les cercles sociaux	60
La magie et les corpos	15	La tradition hindoue	36	Le groupe magique	60
Mojo corporatiste	15	La tradition islamique	36	Dessin	60
Les gros poissons	16	La tradition kabbalistique	37	Coutumes	60
Petits mais costauds	17	La magie noire	37	Le lien de groupe	62
La magie dans les Ombres	18	La tradition nordique	38	Les commandements	62
LE PERSONNAGE ÉVEILLÉ	19	La Voie de la Roue	38	Les commandements	
Créer un personnage Éveillé	20	La tradition shintoïste	39	individuels	63
Métatype	20	La sorcellerie traditionnelle	39	Les commandements	
Attributs	20	La tradition vaudou	40	de groupe	63
Compétences	20	La tradition wiccan	40	Les avantages du groupe	64
Traits	20	La tradition wuxing	41	Les ressources et	
Magie et technologie	22	La tradition zoroastrienne	41	les cotisations du groupe	64
Nouvelles compétences pour		Les voies de l'adepte	41	Les mécènes	65
les Éveillés	23	La voie de l'athlète	42	Trouver un groupe	65
Arcana	23	La voie chamannique	42	Intégrer un groupe	65
Enchantement	23	La voie du guerrier	43	Fonder un groupe	66
Nouveaux Traits pour		La voie invisible	43	Créer un groupe	66
les Éveillés	23	La voie de l'orateur	43	Exemples de groupes magiques	66
Avantages	23	La magie insolite	43	Benandanti XXV	66
Défauts	24	Les psioniques	43	Le Cercle des docteurs Ours	67
Règles de magie avancées	27	Les miracles	43	La Confrérie du croissant de fer	67
		La démence	44		



Les Croisés mystiques	67	Anomalies mana	116	Légendes urbaines magiques	11
Dead Warlocks	67	Sécurité astrale	119	Termes et argot magiques	12
Les Éclaireurs	68	Runes de garde	119	Variations sur les règles	29
Les Fils du tonnerre et de la mer	68	Variantes de runes de garde	121	Techniques métamagiques	51
Gladio	68	Les outils du métier	122	Lien sensoriel	53
Les Illuminés de l'aube nouvelle	69	Les métaplans	123	Remarque sur l'harmonisation d'animaux	53
Jamil Islamyah	70	Un monde		Conditions de déclenchement d'ancrage	58
La Meute de rats	70	aux possibilités infinies	124	Règle optionnelle :	
L'Ordre hermétique de l'aurore aurique	70	Quêtes métaplanaires	125	Aide à l'enchantement	76
Les Sœurs d'Ariane	71	Les buts d'une quête métaplanaire	126	Forme et Fonction	79
Unité de recherche 13 de MCT	71	MENACES MAGIQUES	129	Les composés magiques dans votre campagne	85
BIENS MAGIQUES	72	Ces choses qui rôdent dans la nuit	130	Apparence des esprits	93
Les tenants et les aboutissants du commerce de talismans	74	Utiliser les menaces	130	Habitation et fusions	97
Faire affaire	74	Les voies obscures	130	Possession et réceptacles	98
Dans le labo de l'alchimiste	75	La noirceur intérieure	132	Une brève aparté concernant le mana	110
Informations de jeu	76	Les voies des pervertis et des corrompus	132	Sur place : la Deep Lacuna	112
Les bases de l'enchantement	76	Les motivations des pervertis	132	Sur place :	
Outils d'enchantement	76	Les adeptes pervertis	134	la faille du Watergate	113
Obtenir les matériaux	76	La magie du sang	134	Orientation flexible	115
Pratiquer l'alchimie	78	La magie toxique	135	Sur place : Crater Lake	116
Création d'artefact	79	La voie toxique	135	Exemples de domaines	117
Focus avancés	81	Les motivations des toxiques	136	Sur place :	
Préparation d'un réceptacle	83	Les esprits mentors toxiques	136	la Cermak Blast Zone	118
Enchantements uniques	84	Métamagie toxique	138	Sur place : le Nuage maya	119
LES ESPRITS		Esprits toxiques	138	La gazette métaplanaire : le Puits de cristal	124
DU SIXIÈME MONDE	86	Pouvoirs d'esprits toxiques	141	La gazette métaplanaire : le Lac de l'émergence	126
De la nature des esprits	88	Les esprits de l'ombre	142	La gazette métaplanaire : le Nid	127
De l'intellect des esprits	88	Types d'esprits de l'ombre	142	Des amis en haut lieu	128
De la forme des esprits	88	Les menaces extraplanaires	143	La perception du mal	130
Esprits libres	89	Évanescence	143	Jouer un perverti	133
Esprits sauvages et aberrants	90	Esprits insectes	143	Dommages élémentaires dus aux radiations	140
Nouvelles règles d'esprits	91	Esprits insectes		Création rapide d'esprits toxiques	141
Déplacement astral	91	communautaires	144	La tradition insecte	144
Dissipation	91	Esprits insectes solitaires	145	Les limites de la sorcellerie	153
Contrôle d'esprit de longue durée	91	Types d'esprits insectes	146	Résistance inconsciente	156
Combat et esprits	91	Esprits Reines et Mères	147	Effets élémentaires	158
Esprits et services	91	Pouvoirs des esprits insectes	148	Exemples de conception de sorts	161
Esprits et Chance	92	Les shedims	149	Autres sorts de Combat à effet élémentaire	162
Esprits et réceptacles	92	GRIMOIRE	150	CRÉDITS :	
Repérer les esprits	92	Conception de sort	152	LA MAGIE DES OMBRES	
Nouveaux types d'esprits	93	Formules de sorts	152	Rédaction : Lars Blumenstein, Rob Boyle, Robert Derie, Robyn King-Nitschke, Jason Levine, Jon Szeto, Peter Taylor, Frank Trollman.	
Nouveaux pouvoirs d'esprit	95	Créer de nouveaux sorts	153	Rewriting : Rob Boyle, Jason Hardy, Michelle Lyons, Peter Taylor.	
Esprits alliés	100	Étape 1 : choisir la catégorie du sort	153	Développement : Rob Boyle, Robyn King-Nitschke, Peter Taylor.	
invoquer un allié	100	Étape 2 : choisir le type du sort	153	Direction artistique : Rob Boyle.	
Capacités des esprits alliés	101	Étape 3 : choisir la portée	154	Maquette intérieure & design couverture : Jason Vargas.	
Améliorer un allié	102	Étape 4 : choisir la durée	154	Illustration de couverture : Michael Komarck.	
Perdre un allié	102	Étape 5 : déterminer l'effet	154	Illustrations : Abrar Ajmal, Ed Cox, Alex Draude, John Gravato, Fred Hooper, Thomas Rooney III, Mike Rooth, Anne Rouvin, Klaus Scherwinski, Chad Sergesketter et Mia Steingraber.	
Esprits libres	102	Étape 6 : calculer la Valeur de Drain	155		
Naître libre	102	Étape 7 : les dernières touches	157		
Noms véritables	103	Nouveaux sorts	157		
Esprits libres et Karma	104	Sorts de Combat	157		
Contrôler un esprit libre	104	Sorts de Détection	159		
Pactes spirituels	105	Sorts de Santé	162		
Bannir un esprit libre	106	Sorts d'Illusion	163		
Pouvoirs d'esprits libres	106	Sorts de Manipulation	165		
Pouvoirs supérieurs	106	Nouveaux pouvoirs d'adepte	168		
Esprits sauvages	107	Nouveaux esprits mentor	173		
ESPACE ASTRAL ET MÉTAPLANS	108	Archétypes d'esprits mentor	173		
Le monde miroir	110	Les multiples facettes des esprits mentor	176		
Topographie astrale	110	Encadrés			
La Terre vivante	111	Micro-trottoir : la magie, ça vous inspire quoi ?	8		
Phénomènes astraux	112	Sukie est de retour,			
Alchera	112	et cette fois, c'est personnel !	10		
Hauts-fonds astraux	113				
Faïlles astrales	113				
La nature du mana	114				
Champ magique	114				



Inspiration : Atari Teenage Riot et Muted Logic (musique de développement – rewriting).

Un grand merci à : Steve Kenson, qui a écrit les règles de magie de la précédente édition et injecté un bon paquet d'idées dans *Shadowrun*, mérite d'être remercié tout particulièrement. Merci également à Michelle et David Lyons, qui ont réalisé l'essentiel du boulot pour les règles de magie de SR4. Nous tenons également à remercier Elissa Carey, Christian Lonsing, Heiko Oertel, Olivier Thieffine, Malik Toms, et Costan Sequeiros pour leur participation. Enfin, un grand merci à Jason Levine qui a rejoint l'équipe avec un très court préavis.

Playtesteurs : Steppen Adams, Natalie Aked, Rob Aked, Yassil Benamer, Joseph Bohms, Anthony Bruno, Thibaut Carloz, John Dunn, Frederic Duwvran, Ortwin Escher, Torsten Germer, Rene Hess, Jochen Hinderks, Martin Janssen, Daniel Juhnke, Matthias Kleen, Brian Leist, Peter Leitch, Matt Marques, Chris Maxfield, Margarete Muhle, Jon Naughton, Maxime Noël, Fabien Pérès, Fiona Petiet, Thomas Rataud, Helge Saathoff, Geoff Skellams, Mark Somers, Olivier Thieffine, Martijn Weezepeel, Jakko Westerbeke, Jason Wortman.

ÉDITION FRANÇAISE

Le collectif *Ombres Portées*.



Coordination gamme

Shadowrun française : Anthony Bruno.

Traduction : Ghislain Bonnotte, Anthony Bruno, Julien Lemarinier.

Relecture : Ghislain Bonnotte, Damien Coltice, Romano Garnier, Julien Lemarinier.

Maquette : Romano Garnier.

Titre original : *Street Magic*.

Copyright© 2007-2008 WizKids Inc.

Tous Droits Réservés :

Shadowrun, La Magie des Ombres, la Matrice et WK Games sont des marques déposées et/ou des marques de fabrique de WizKids, Inc. aux États-Unis et / ou dans d'autres pays. Aucune partie de cet ouvrage ne peut être reproduite, placée dans un système de partage de données, ou transmise sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite préalable du Propriétaire du Copyright, ni être mise en circulation sous une autre forme que celle sous laquelle elle a été publiée.

Photocopie autorisée pour usage personnel uniquement.

Version américaine publiée par FanPro LLC, Chicago, Illinois, USA.

Tous droits réservés. Marque utilisée par Black Book Éditions sous licence de In-MediaRes Productions, LLC.

Version française 1.0 (mars 2008) sur la base de la version américaine 1.0 (août 2006), avec corrections additionnelles.



En application de la loi du 11 mars 1957, il est interdit de reproduire intégralement ou partiellement le présent ouvrage sans l'autorisation de l'éditeur ou du centre français d'exploitation du droit de copie.

Retrouvez *Shadowrun* sur le Net ! :

EN FRANÇAIS :

<http://www.shadowrun.fr> (portail web communautaire *Shadowrun*)

<http://www.shadowforums.com/forums> (principal forum francophone)

<http://www.sden.org/forums/viewforum.php?f=34> (forum *Shadowrun* du site de l'Elfe Noir)

et sur le site de Black Book Éditions : <http://www.black-book-editions.fr/>

ET EN ANGLAIS :

<http://www.shadowrun4.com> (site officiel de *Shadowrun*)

<http://www.dumpshock.com> (principal forum anglophone)

Également dans la collection *Shadowrun*, Quatrième édition

Shadowrun, 4e édition (SR4) – livre de règles de base

Écran du meneur de jeu (EMJ) – écran avec livret de contacts et d'aventures

En pleine course (EpC) – aventure interactive pour débutants et vétérans

L'Europe des Ombres (EdO) – supplément géographique

Capitales des Ombres (CdO) – supplément géographique

À paraître

Émergence – supplément d'univers et campagne

Augmentation – règles avancées sur les medtechs : cyberware, bioware, nanotech, genotech et plus encore.

SOX – supplément géographique et campagne.



...UN MONDE ÉVEILLÉ...

José avait mal à la tête, comme si quelqu'un lui avait bousillé le cerveau au pic à glace en lui crevant l'œil au passage. Son champ de vision était encombré de formes et de couleurs indistinctes. Le monde retrouva avec une douloureuse lenteur les contours de la ruelle crasseuse qui lui était familière, peuplée des visages de ses potes Chulos. Ils le regardaient tous avec intensité.

Ils se tenaient en demi-cercle à quelques mètres de distance, affichant tous le même air choqué, incrédule et effrayé. Il jeta un œil par-dessus son épaule pour s'assurer que rien de menaçant ne se trouvait derrière lui, mais tout était vide et noir, exception faite des bennes à ordures puantes débordant des poubelles de la Cantina d'Amelia. Il se retourna, étourdi, et se redressa en se servant de son bras. Deux gangers reculèrent. L'un d'eux était son propre frère, Carlos et ni l'un, ni l'autre ne le quittaient des yeux. C'est alors qu'il aperçut les corps.

Ils étaient trois, gisant au milieu de la rue jonchée d'ordures, juste derrière les Chulos. Tous trois portaient le rouge des Rusted Stiletos, et aucun d'entre eux ne bougeait. La mémoire lui revint alors. Il écarquilla les yeux en regardant la paume de ses mains ouvertes comme s'il ne les avait jamais vues auparavant. Puis il leva les yeux sur les Chulos. Ses amis. Ses frères. « Je... » commença-t-il maladroitement.

« Qu'est-ce que t'as foutu, mec ? », demanda Carlos dans un murmure, à la voix d'habitude si profonde. Carlos, qui avait deux ans de plus que lui et le dépassait bien d'une tête. « Qu'est ce que t'as foutu ? »

« J'en sais... J'en sais rien ! » Son visage s'empourpra tandis que les images lui revenaient : les Stiletos qui se glissaient derrière Carlos, le couteau tiré, son propre cri d'alarme, puis les cris des autres, et puis l'éclair de lumière, l'explosion de douleur derrière ses yeux...

« C'était de la magie ! » C'était Gato, le meilleur ami de son frère. Son ton était lourd, accusateur, et chargé d'une peur fébrile que José pouvait sentir résonner dans ses propres os.

« C'est pas... » C'est dingue ! Je peux pas faire de la magie ! Je suis juste un gosse !

« Ils étaient sur le point de planter Carlos, et puis t'as gueulé quelque chose – oui, toi –, tu les as montrés du doigt, ils ont tous crié et ils se sont étalés ! » Gato s'était approché, lui hurlant pratiquement à la figure. Puis, comme s'il réalisait qu'il se trouvait dangereusement près de lui, il fit quelques pas mal assurés en arrière. Il pointa un doigt accusateur sur le garçon. « T'as pas intérêt à lire dans ma tête, putain, tu m'entends ? Si tu fais ça, je... »

Gato fut soudain projeté en avant dans une gerbe de sang. La ruelle derrière lui s'emplit du bruit assourdissant d'une fusillade, et José se mit à hurler en se redressant tant bien que mal alors que des silhouettes vêtues de rouge envahissaient la ruelle. Ses oreilles résonnaient de leurs cris. « Ils sont là ! »

« Chope-les, José ! » s'époumonait Carlos d'une voix désespérée. « Refais-leur de la magie ! »

José sentit son cœur battre à tout rompre, et la sueur couvrir son corps. Tout était bruyant, tout était en mouvement. Comment avait-il fait ça tout à l'heure ? Qu'avait-il fait pour que ça se produise ? Il ne s'en souvenait pas ! Il...

Carlos lui cria quelque chose avant que sa tête ne bascule violemment sur le côté et que son corps ne s'agite dans une dernière danse obscène pour finalement s'effondrer. Ses yeux morts étaient fixés sur son frère avec un air accusateur.

José prit ses jambes à son cou, empli de honte. Quel intérêt de pouvoir faire de la magie s'il n'était pas foutu de la contrôler, ni s'en servir pour sauver son propre frère ? De chaudes larmes coulaient sur son visage. Et même s'il était juste devant eux, les Stiletos ne le virent jamais quitter la scène.





MICRO-TROTTOIR : LA MAGIE, ÇA VOUS INSPIRE QUOI ?

(enregistré au centre commercial Aurora Mall de Seattle)

Mary, 24 ans, employée chez New You, Seattle : la magie, c'est flippant. J'veux dire, tu vois, ces gens peuvent faire ce qu'ils veulent de vous. Ils peuvent lire votre esprit, vous cramer le cerveau, vous mater quand vous prenez une douche ou que vous couchez avec quelqu'un... Et en plus, vous pouvez même pas dire qui est magique et qui l'est pas !

Franklin, 18 ans, étudiant, Seattle : ce que ça m'inspire ? Le pouvoir. Je viens du mauvais côté de la ville, mais j'ai bénéficié du programme de recrutement pour l'université Mitsuhama, et un bon job m'attend à la sortie, juste parce que je peux invoquer des esprits et lancer des sorts. Et ça veut aussi dire que personne ne me cherche de problèmes.

Ethan, 54 ans, cadre moyen, Chicago : c'est pas naturel. Les miracles et la magie, ça relève de Dieu, pas de l'homme, et un de ces quatre tous ces blasphémateurs vont réaliser avec quel genre de feu ils s'amusent.

Li, 42 ans, consultant en affaires mystiques, Hong Kong : la magie est un don. C'est un moyen de se rapprocher des forces naturelles qui nous entourent, de travailler en harmonie avec elles pour un changement bénéfique. La magie n'est pas quelque chose qu'il faut craindre, mais quelque chose qu'il faut embrasser.

Corrine, 40 ans, officier de la Lone Star, Seattle : très franchement, la magie, ça casse les couilles, en particulier quand elle est du mauvais côté de la loi. Elle est difficile à arrêter, difficile à attraper, et pas évidente du tout à traiter une fois que vous l'avez attrapée.

Rain, 22 ans, éco-activiste, Seattle : la magie est un moyen de ne faire plus qu'un avec la nature, et de voir de ses propres yeux ce que les corporations ont fait à notre mère Gaïa. Tous ceux qui sont magiques et qui ne soutiennent pas le combat contre le viol de notre planète n'ont pas de cœur !

Tetsuo, 20 ans, athlète, San Francisco : me parlez pas de sorts mentaux et d'esprits : la magie, ça veut dire être sur la même longueur d'onde que votre corps. Quand vous avez chacun de vos muscles parfaitement sous contrôle, résonnant de puissance, vous permettant de faire des trucs que les ordinaires ne peuvent même pas espérer réaliser... Mec, à quoi ça sert de se carmer ? Je l'ai, mon fix ultime.

- La magie. Vous pensez à quoi quand vous entendez ce mot ? À des boules de feu qui explosent ? À l'invisibilité ? Au monde des esprits ? Au contrôle mental ? Même si la magie, sous ses divers avatars et incarnations, est réapparue il y a bientôt 60 ans (d'autres diraient que c'est même plus ancien que ça), le type ordinaire n'a au mieux qu'un aperçu trompeur et faussé par les médias des méthodes qu'elle nécessite et des capacités qu'elle procure. Avant que nous ne commençons à balancer la vraie saucée magique, je me suis dit qu'un petit rappel des bases ne serait pas une mauvaise idée. J'ai rassemblé plusieurs sources, en me servant essentiellement d'un ensemble de fichiers que j'utilisais par le passé pour apprendre les Mystères Supérieurs aux ordinaires (certains sont de moi, d'autres proviennent d'autres auteurs). Comme d'hab', n'hésitez pas à commenter pour nous faire part de votre expérience.

- Winterhawk

LA MAGIE AU QUOTIDIEN

Extrait de *La magie – guide de survie pour les ordinaires :*

Allez, reconnaissez-le : tout ce que vous savez à propos de la magie, vous le savez parce que vous l'avez vu à la trid, entendu de la bouche de l'ami d'un pote ou parce que vous avez téléchargé une sim avec trop de points d'exclamation et de couleurs bizarres dans son nom de fichier. Vous avez certainement déjà rencontré quelqu'un d'« Éveillé », et vous avez peut-être même déjà vu de vos yeux vus des illusions lors d'un spectacle du Cirque du Soleil, mais est-ce que vous avez vraiment déjà vu quelqu'un employer la magie dans la rue ? Si ce n'est pas le cas, pas de souci, vous êtes pas le seul.

C'est que, même aujourd'hui, les vrais magiciens sont rares. Tout le monde connaît la statistique qui veut qu'environ 1 % des gens soient magiquement actifs, mais comme toutes les statistiques, celle-ci n'est pas franchement précise. D'une part, elle inclut tous ceux qui ont ne serait-ce qu'une once de talent magique, du dernier des adeptes de seconde zone au lanceur de sorts assez blindé de pouvoir pour qu'un dragon hésite à en faire son quatre heures. Ce n'est pas parce qu'une personne sur cent est magiquement active qu'une personne sur cent peut lire vos pensées dans la rue.

Reste que même rare, la magie imprègne notre vie quotidienne, du plus puant des bidonvilles à la plus haute salle de réunion corporatiste. Alors pourquoi est-ce que vous n'avez jamais vu quelqu'un balancer un éclair pour électrocuter un gonze, invoquer un élémentaire pour réduire un bâtiment en cendres, ni commander une horde de zombies pour s'emparer du quartier d'à côté ? Simple : dans le monde réel, où la plupart d'entre nous passent l'essentiel de leur temps, la magie est un outil, pas une arme ou une source de divertissement. Tout comme un véhicule, un bras cybernétique ou une grue haute comme vingt étages, la magie au quotidien sert à faciliter la vie (et à faire gagner des ronds) à ceux qui la pratiquent.

- Un bon paquet d'Éveillés préfèrent garder un profil bas. Les gens vous traitent différemment s'ils savent que vous êtes un mage. Il s'agit en partie de peur, pour ces magophobes qui ont peur qu'on leur viole le cerveau ou qu'on en fasse des esclaves. Il s'agit aussi en partie d'ignorance, dans le cas de ceux qui s'énervent quand vous leur dites que vous ne pouvez pas soigner leur rhume ou reproduire ce sort qu'ils ont vu dans un sim. Mais les pires restent les fanboys qui vous collent aux basques pour que vous les fassiez léviter ou que vous leur « montriez » comment invoquer un esprit, comme si c'était quelque chose qu'on peut apprendre comme ça.

- Haze

CROYANCES POPULAIRES ET INEXACTITUDES VÉHICULÉES PAR LES MÉDIAS

Demandez au type lambda de vous donner sa description de la magie, et vous avez de bonnes chances de voir l'une ou l'autre de ces deux expressions sur son visage : une fascination excitée ou une peur abjecte – et parfois un peu des deux. La magie revêt un aspect particulier pour les ordinaires, et ce n'est pas étonnant : même si la plupart des gens n'en sont pas familiers, les médias et la culture populaire en sont imbibés. Et si cela peut s'avérer distrayant, l'inconvénient est que les types qui créent les programmes en question s'embarassent rarement de consulter de véritables magiciens pour s'assurer que les effets mystiques qu'ils mettent en scène sont vraiment réalistes.

Abordons la question sous un autre angle : mettons qu'un extraterrestre débarque en orbite terrestre et essaie d'en apprendre plus sur la magie en n'utilisant que des sources de culture populaire et de divertissement populaire. Que va-t-il découvrir ? Florilège.

Il existe quatre catégories de magiciens : les bim-bos humaines trop légèrement vêtues ; les humains à la mâchoire carrée et aux yeux de couleurs bizarres ; les métahumains, des deux sexes, qui soit sont timides soit bafouillent, et sont généralement méchants ; et les ninjas. Des recherches un poil plus approfondies vous mèneront peut-être à des Asiatiques au regard glacé ou des maîtres zombies à la peau sombre, mais contentons-nous de l'essentiel pour l'instant.

Les magiciens filent pas mal la trouille : ils peuvent balancer des sorts surpuissants en permanence, sans souffrir de la moindre fatigue (à moins naturellement que l'intrigue nécessite que le magicien morfle, auquel cas un simple sort étourdissant le jettera immédiatement à genoux).

Les magiciens peuvent faire tout et n'importe quoi pour atteindre leur objectif : invoquer de puissants esprits, lire les pensées, forcer les gens à tuer leurs propres enfants, ou se téléporter d'un bout à l'autre de la ville.

La magie nécessite force gesticulations, incantations compliquées et autres salamalecs du même tonneau. Dans la même veine, la magie a toujours des résultats hautement pyrotechniques, même si le sort considéré est aussi basique que de simples soins ou un sort d'invisibilité.

Les magiciens emploient toujours le sort le plus voyant, le plus puissant et le plus destructeur adapté à une situation donnée. Les magiciens sont fiers d'être ce qu'ils sont et ne font *jamais* dans la subtilité (sauf quand ils sont invisibles).

Les magiciens peuvent espionner vos moindres faits et gestes dans l'espace astral ou grâce à leurs esprits, où que vous vous cachiez.

Ça a l'air bien ridicule, quand vous lisez ça, non ? Mais vous seriez surpris d'apprendre combien de gens croient ce genre de conneries. Dans l'espoir de dissiper un peu cette ignorance, voyons un peu ce qu'est réellement la magie dans le Sixième Monde.

LE MYTHE FACE À LA RÉALITÉ

Commençons par le commencement : les magiciens n'ont pas de « look » particulier. Comme n'importe qui d'autre de par le monde, ils peuvent être des hommes, des femmes, jeunes, vieux, gros, maigres, grands, petits, beaux ou laids. Ils sont de toutes les races, de toutes les nationalités et de tous les métatypes. Certains aiment à mettre en évidence leur Talent en portant des symboles magiques ou des runes sur leurs vêtements, ou en maniant des baguettes élaborées, des bâtons ou d'autres objets. D'autres s'habillent de manière aussi classique que possible pour ne pas attirer l'attention. La seule manière d'identifier un magicien de façon infaillible est d'observer son aura sur le plan astral, même si nombre d'entre eux sont capables de la dissimuler pour avoir l'air parfaitement ordinaires. En fait, ceux qui ressemblent le plus à des magiciens n'en sont souvent pas... Mais les runes « mystiques » et les symboles mystérieux sont très tendance de nos jours.

Deuxièmement, la magie n'est pas toujours facile, même pour les magiciens puissants. Très grossièrement, lancer des sorts implique que vous ouvriez vos sens au mana (l'énergie magique) qui nous entoure, de le canaliser à travers votre corps, puis de lui donner forme pour la diriger sur votre cible. C'est loin d'être évident, surtout si le sort est puissant. Se servir de son corps comme d'un tuyau à énergie magique peut avoir toutes sortes d'effets plus ou moins néfastes : maux de tête, nausées, voire véritables (et graves) dégâts physiques si le magicien a les yeux plus gros que le ventre. Bien que des objets et des esprits puissent aider le magicien dans

UN MONDE ÉVEILLE.....



un ennemi. Il est également utilisé dans les consultations de psychologie et de thérapie modernes impliquant des rêves orientés.

SORTS DE MANIPULATION

Les règles des sorts de Manipulation sont données p. 204, *SR4*.

Manipulations mana : cette nouvelle catégorie de sorts de Manipulation comprend des sorts mana qui affectent spécifiquement des formes mana, tout comme les sorts de Manipulation physiques affectent les formes physiques.

Altération de la mémoire (Mental)

Type : M • Portée : CDV • Durée : P • VD : (P/2) + 2

Ce sort permet au lanceur d'ajouter, altérer ou effacer un souvenir. Les succès excédentaires obtenus par le lanceur déterminent le niveau de détail et de complexité que peut avoir le souvenir affecté. Tous les (Puissance) mois, ou quand la cible est mise face à la preuve que le souvenir est faux (à la discrétion du meneur de jeu), la victime peut faire un Test de Volonté (seule) : chaque succès annule un succès du Test de Lancement de sorts original du lanceur. Si les succès excédentaires du lanceur de sorts sont réduits à 0, le sort n'affecte plus la cible et le souvenir revient.

Altération de la température (Environnemental, Zone)

Type : P • Portée : CDV (Z) • Durée : M • VD : (P/2) + 1

Ce sort change la température ambiante dans une zone, l'augmentant ou la diminuant de 5 degrés centigrade par succès. Le meneur de jeu est juge de tout effet d'une température extrême sur la zone affectée, mais généralement des températures assez basses ou suffisamment hautes peuvent infliger des dommages dus respectivement au froid ou à la fatigue à des personnages sans protection appropriée. La température peut également interférer avec le fonctionnement de certaines machines.

Animation (Physique)

Type : P • Portée : CDV • Durée : M • VD : (P/2)

Animation de masse (Physique, Zone)

Type : P • Portée : CDV (Z) • Durée : M • VD : (P/2) + 2

Ce sort fait se mouvoir les objets inanimés. L'objet se déplace en fonction de sa structure (les boules peuvent rouler, les plaids peuvent ramper, les statues humanoïdes peuvent marcher, et ainsi de suite). Le sort octroie une certaine souplesse, permettant à des objets solides comme des statues, de se déplacer comme s'ils disposaient d'articulations. Le lanceur doit obtenir assez de succès pour surpasser le seuil de Résistance des objets (p. 174, *SR4*) : ajustez le seuil pour de grands objets (plus de 200 kg). Contrôler l'objet ne prend qu'une Action simple ; le lanceur peut également ordonner à des objets de maintenir un déplacement pendant qu'il focalise son attention ailleurs. Le lanceur n'a qu'un contrôle limité sur le déplacement de l'objet et ne peut pas manipuler individuellement ses parties ou composants (un contrôle plus fin nécessite un sort comme Doigts télékinésiques, p. 205, *SR4*). La vitesse de déplacement maximum des objets est de (Puissance) mètres par tour, et sujette à l'appréciation du meneur de jeu. Si l'objet est retenu, le lanceur doit, pour le libérer, emporter un Test opposé en utilisant Puissance $\times 2$ dés contre Force + Constitution de celui qui tient l'objet. S'il est attaché, faites-en un Test de réussite de Puissance $\times 2$ contre un seuil approprié déterminé par le meneur de jeu.

Animation affecte un seul objet inanimé, Animation de masse est un sort de zone.

Apaisement d'un animal (Mental)

Type : M • Portée : CDV • Durée : M • VD : (P/2) - 1

Apaisement d'une meute (Mental, Zone)

Type : M • Portée : CDV (Z) • Durée : M • VD : (P/2) + 1

Apaisement d'un animal calme toute créature non pensante (normale ou paranormale), lui ôtant toute agressivité tant que le sort est maintenu. Apaisement d'un animal n'affecte qu'une seule créature, Apaisement d'une meute est un sort de zone. Les animaux affectés se défendront néanmoins s'ils sont attaqués.

Armure astrale (Mana)

Type : M • Portée : CDV • Durée : M • VD : (P/2) + 2

C'est une version astrale du sort Armure (p. 204, *SR4*). Il protège un sujet des attaques de combat astral et ne fonctionne que dans l'espace astral. Chaque succès procure 1 point d'armure mystique.

Aura élémentaire de [élément] (Environnemental)

Type : P • Portée : CDV • Durée : M • VD : (P/2) + 3

Ce sort crée une aura ondoyante d'énergies élémentaires autour du corps d'un sujet. Chaque élément nécessite un sort différent (Aura de flammes, Aura électrique, Aura glaciale, etc.). Cette aura flamboyante n'affecte pas le sujet, mais augmente la VD de toutes ses attaques de mêlée par les succès du lanceur. Les attaques sont traitées comme des dommages dus au froid, à l'électricité, au feu ou autre élément (voir pp. 154-155, *SR4* et 158-159 de ce livre) approprié à l'aura, et on y résiste avec la moitié de l'armure Impact.

Toute attaque de mêlée réussie contre le sujet signifie aussi que l'attaquant doit résister à des dommages similaires du fait de l'aura. La Valeur de Dommages de l'aura est égale à la Puissance du sort.

Barrière anti-esprits (Environnemental, Zone)

Type : M • Portée : CDV (Z) • Durée : M • VD : (P/2)

Barrière zappeuse d'esprits (Environnemental, Zone)

Type : M • Portée : CDV (Z) • Durée : M • VD : (P/2) + 2

Cette version modifiée du sort Barrière mana (p. 204, *SR4*) ne fonctionne que contre les esprits et les pouvoirs d'esprit. Lorsqu'il est lancé sur le plan physique, il fait barrage aux esprits matérialisés. Il n'a aucun effet sur les sorts, les focus, ou les êtres de nature duale qui n'appartiennent pas à la famille des esprits et les formes astrales.

Barrière zappeuse d'esprits est une variante similaire restreinte de la Barrière mana offensive (p. 166).

Chute féline (Physique)

Type : P • Portée : CDV • Durée : M • VD : (P/2)

Chute féline ralentit la chute d'une cible pour l'aider à atterrir sans dommage. Multipliez les succès du lanceur par la Puissance du sort pour déterminer la distance maximum en mètres dont la cible peut tomber sans crainte d'être blessée. Si la cible tombe d'une plus grande distance, soustrayez la distance maximum permise par le sort avant de calculer les dommages.

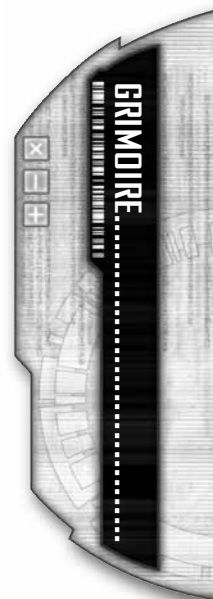
Colle (Physique)

Type : P • Portée : CDV • Durée : M • VD : (P/2) + 1

Bande de colle (Physique, Zone)

Type : P • Portée : CDV (Z) • Durée : M • VD : (P/2) + 3

Ce sort lie la cible à une surface quelconque avec laquelle elle était en contact, avec une Force égale à la Puissance du sort. Le lanceur doit surpasser le seuil de Résistance d'objet



violation du droit d'un suspect à ne pas s'incriminer. D'autres sont connues pour utiliser ce sort (parmi d'autres) pour obtenir la vérité dans des procès.

Verrouillage (Physique)

Type : P • Portée : CDV • Durée : M • VD : (P/2)

Ce sort maintient fermé télékinésiquement toute porte, portail, trappe, fermeture ou autre blocage similaire avec une Force égale à sa Puissance. Le lanceur doit surpasser le seuil de Résistance de l'objet en question (p. 174, *SR4*). Ouvrir la porte nécessite un Test opposé entre Force + Constitution et la Puissance du sort × 2.

NOUVEAUX POUVOIRS D'ADEPTE

Les pouvoirs d'adepte qui suivent ont pour but de compléter et diversifier les possibilités accessibles aux personnages adeptes de tout type de *Shadowrun*, quatrième édition. Pour davantage de pouvoirs, voir pp. 187-189, *SR4*.

Analytique

Coût : 0,25 par niveau

Analytique améliore la capacité logique de l'adepte à détecter et analyser les motifs, les puzzles, et les codes. Il est particulièrement utile pour la recherche d'indices et l'analyse de preuves, procurant au sujet une capacité de déduction étonnante. Ce pouvoir fournit un modificateur de réserve de dés de +1 par niveau à tout test impliquant la reconnaissance de motifs, l'analyse de preuves, la résolution de puzzles ou de problèmes logiques.

Notez que le meneur de jeu ne doit pas permettre à ce pouvoir d'être une solution instantanée aux problèmes. Bien qu'il aide incontestablement le personnage à isoler un fait auquel il n'avait pas prêté attention, de décoder un message codé, ou d'identifier une piste de recherche pas encore suivie, il peut également introduire des possibilités improbables ou des diversions. Il est également possible qu'un puzzle ne puisse pas être résolu simplement parce que des informations cruciales n'ont pas encore été découvertes (mais cela peut rendre le sujet conscient de ce fait).

Arme en main

Coût : 0,5

L'adepte peut utiliser les règles Dégainer rapidement (pp. 136-137, *SR4*) pour dégainer n'importe quelle arme et pas uniquement des pistolets. Un adepte peut prendre en main et utiliser une arme de mêlée, arme à projectiles, arme de jet ou arme à feu en une action, et n'a pas à dépenser deux actions pour prendre en main et préparer l'arme puis attaquer : sortir et préparer l'arme ont lieu dans la même action que celle utilisée pour le Test d'attaque. Si attaquer avec l'arme nécessite une Action complexe, l'adepte peut tout de même dégainer et attaquer en une seule Phase d'action. S'il attaque avec une arme qui ne requiert qu'une Action simple à utiliser, l'adepte peut la sortir et effectuer deux attaques en une seule Phase d'action. L'adepte doit réussir un Test de compétence d'arme appropriée + Réaction (2) pour dégainer rapidement.

Berserk

Coût : 1

Un personnage avec le pouvoir Berserk a la capacité d'entrer volontairement dans un état berserk (avec une Action automatique) et d'augmenter ses capacités physiques au prix d'une perte temporaire de facultés mentales et d'acuité sensorielle. Sous l'effet du pouvoir Berserk, l'adepte est sujet à une soif de sang frénétique et s'en prendra à son ou ses adversaires sans égard pour sa propre sécurité. Les adeptes berserk gagnent +1 à tous leurs indices d'attributs Physiques mais diminuent

aussi l'indice de tous leurs attributs Mentaux de 1 (jusqu'à un minimum de 1) pendant (Magie) minutes. Toutes les réserves de dés associées et les moniteurs de Dommages physiques et étourdissants sont modifiés pendant la durée du pouvoir. Après que les effets de celui-ci se soient dissipés, les attributs du personnage reviennent à la normale. Les adeptes ou adeptes mystiques qui possèdent également le désavantage berserk via leur esprit mentor réalisent que ce pouvoir se déclenche automatiquement lorsqu'ils deviennent berserk.

Chute libre

Coût : 0,25 par niveau

Pour chaque niveau pris dans Chute libre, un personnage peut réduire la distance effective dont il tombe de 2 mètres pour ce qui est de calculer les dommages de chute (voir p. 154, *SR4*). Par exemple, si un adepte avec Chute libre au niveau 3 tombe de 8 mètres, il prend des dommages comme s'il était tombé de seulement 2 mètres. Bien que ce pouvoir protège des dommages de chute, l'adepte peut tout de même encaisser des dommages s'il tombe sur une surface dangereuse comme un balcon couvert de verre pilé ou un sol en train de brûler (à la discrétion du meneur de jeu).

Combat en aveugle

Coût : 0,5

Un personnage avec Combat en aveugle possède un « sixième sens » mystique qui lui permet de combattre efficacement même privé de la vue. Combat en aveugle réduit les pénalités de l'obscurité totale à -4 (au lieu de -6). Tout couvert ou modificateur de mouvement reste applicable.

Contre-attaque

Coût : 0,5 par niveau

Contre-attaque permet à un adepte de passer d'un coup d'une défense en combat de mêlée réussie à une offensive puissante, en retournant la force de l'attaquant contre lui. Pour utiliser ce pouvoir l'adepte doit d'abord réussir à parer ou bloquer une attaque de mêlée (p. 146, *SR4*). Le niveau du personnage en Contre-attaque et les succès excédentaires obtenus lors de la parade ou du blocage sont ajoutés comme dés supplémentaires à son prochain jet d'attaque de mêlée, à condition qu'il riposte à sa prochaine action disponible. Si l'adepte choisit d'esquiver ou de faire une manœuvre de défense totale autre que parer ou bloquer, Contre-attaque est inefficace.

Contrôle de la mélanine

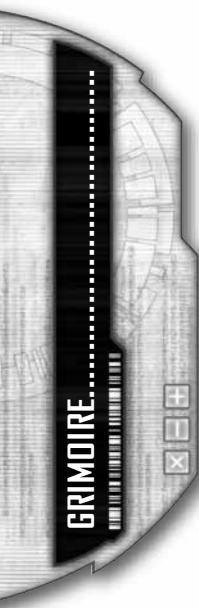
Coût : 0,5

Un adepte avec Contrôle de la mélanine a la capacité d'altérer la couleur de ses cheveux et de sa peau dans les limites des tonalités normales de couleur de peau pour l'ethnie et le mé-tatype du personnage. Par exemple, l'épiderme d'un caucasien peut aller d'une peau d'albinos au teint sombre basané des tropiques mais pas jusqu'au noir. Pour les besoins de ce pouvoir, la tonalité de couleur de peau est simplifiée en cinq normes types (albinos, caucasien, basané, brun et noir), et le même nombre de couleur de cheveux (blanc / gris, blond, roux, châ-tain et noir). Utiliser Contrôle de la mélanine nécessite une Action complexe pour changer soit la couleur de cheveux soit celle de l'épiderme d'un degré. Ainsi, passer d'une peau d'albinos à une belle peau brune nécessite trois Actions Complexes. L'effet dure un nombre d'heures égal à la Magie de l'adepte.

Contrôle métabolique

Coût : 0,5

Ce pouvoir octroie à un adepte un contrôle exceptionnel sur son métabolisme, lui donnant la capacité naturelle de réduire les effets associés aux blessures extrêmes en stabilisant et en suspendant les processus organiques de son corps. Contrôle





TRANSMISSION.....



GRIMOIRE

métabolique permet au personnage d'entrer dans un état de transe méditative dans laquelle les processus corporels sont ralentis, réduisant de ce fait le rythme de sa respiration et son flux sanguin, mais limitant également son besoin de nourriture, d'eau et d'air. Le métabolisme du personnage est réduit par un facteur égal à sa Magie (retardant ainsi également le déclenchement des effets initiaux de toxines, de poisons et de maladies). Par exemple, un personnage avec une Magie de 5 verra son métabolisme ralenti par un facteur 5. Dans cet état, le personnage ne peut pas agir normalement (mais peut en sortir n'importe quand).

Ce pouvoir s'active automatiquement si l'adepte passe en surplus de dommages (voir p. 153 et 246, *SR4*), plaçant son corps dans un état suspendu. Dans ce cas, l'adepte n'encaissera des surplus de dommages supplémentaires qu'au rythme de 1 case par (Constitution) heures.

Coup dévastateur

Coût : 1

Un adepte avec ce pouvoir peut concentrer sa magie pour briser des obstacles. Multipliez sa VD de base par 2 lorsqu'il frappe à mains nues sur une barrière ou une autre structure statique (p. 157, *SR4*).

Course sur les murs

Coût : 1

Ce pouvoir permet à l'adepte de monter puis courir sur des murs (ou autres surfaces) verticaux. L'adepte effectue un Test de Force + Course, ses succès indiquant le nombre de mètres qu'il peut grimper. Les tentatives pour courir sur de plus grandes distances nécessitent des arrêts ou des paliers et des utilisations supplémentaires de Course sur les murs. Tout déplacement nécessitant un Test de Gymnastique (comme sauter d'un mur à l'autre), accompli pendant l'utilisation de ce pouvoir subit un modificateur de réserve de dés de -2. Les

effets secondaires du mouvement de l'adepte ont toujours lieu, comme le son ou les traces résultants, à moins de combiner avec le pouvoir Passage sans trace.

Détection de mouvements

Coût : 0,5

Ce pouvoir octroie à l'adepte un sens magique des petites perturbations du mana ambiant, lui permettant de détecter inconsciemment les mouvements d'objets, de gens ou d'animaux dans les (Magie) mètres alentour, même s'il serait incapable de les détecter via ses sens normaux comme la vue, l'ouïe ou l'odorat. L'adepte effectue un Test de Perception + Magie avec un seuil basé sur la Table de Détection de mouvements. Si la cible est détectée, réduisez les modificateurs de visibilité ou de tir au jugé de 2. Ce pouvoir ne peut pas détecter les mouvements ayant lieu au-delà de barrières astrales.

Doigts de fée

Coût : 0,25

Doigts de fée permet à l'adepte d'accomplir de simples tours de passe-passe ou de réflexes mieux et plus efficacement. Il ajoute modificateur de réserve de dés de +1 aux tests

TABLE DE DÉTECTION DE MOUVEMENTS

Ce qui se déplace est	Seuil
Plus petit qu'un chien / chat	3
Plus petit qu'un métahumain moyen (nain)	2
Un métahumain moyen (humain, elfe, ork)	1
Plus grand qu'un métahumain moyen (troll)	0

Plus que des esprits et des sorts...

La Magie des Ombres est le livre de règles avancées sur la magie pour *Shadowrun, Quatrième édition*.

Il fournit des détails sur tout ce que l'on sait de la magie en 2070, de la nature du mana à l'espace astral, en passant par leurs effets sur la société et les Éveillés.

Il couvre également certaines choses qui restent inconnues - ou

du moins incomprises - telles que les métaplans

et les esprits hostiles. Cet ouvrage

contient également des règles avancées

pour les traditions et les groupes magiques,

l'initiation, la métamagie, l'enchantement,

ainsi que de **NOUVEAUX** sorts et

pouvoirs d'adeptes.

La Magie des Ombres contient tout ce dont les

joueurs et leur meneur de jeu peuvent avoir besoin

pour exploiter au maximum la magie dans *Shadowrun*.



SHADOWRUN

Copyright © 2006 WizKids Inc. Tous Droits Réservés. *Shadowrun, La Magie des Ombres* et *WK Games* sont des marques déposées et/ou des marques de fabrique de WizKids, Inc. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Sous licence Black Book Éditions.

ISBN 978-2-915847-277



9 782915 847277
BBESR06 Prix : 34,90 euros