



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Shadowrun > Aides de jeu > Magie > **Les Shamans Toxiques**

Les Shamans Toxiques

Une autres façon de voir les Totems toxiques

lundi 12 décembre 2005

La version « officielle » des shamans toxiques est plutôt simpliste : ce sont des shamans qui ont une mauvaise conception de leur totem, une version pervertie. Mouais. Franchement, je trouve que ce stratagème est en fait une façon d'éviter le surmenage. La version suivante de ces shamans est une façon de les mettre sur un pied d'égalité avec les shamans classiques, c'est-à-dire avec leurs propres totems, esprits, etc. ...

Tout d'abord, j'ai supprimé le concept de shaman toxique Vengeur, qui revenait à incarner un shaman classique, mais méchant. En revanche, j'ai considérablement développé les Empoisonneurs, qui portent maintenant le titre de shamans toxiques tout court.

A . LES ORIGINES DES SHAMANS TOXIQUES

Daniel Coyote Hurlant avait raison. La Terre se meurt. Gaïa se meurt sous les coups des machines qui souillent son corps de déchets nauséabonds. Hiroshima et Nagasaki furent les coups de grâce qui l'achevèrent. Le grand Coyote Hurlant parvint à la ressusciter, qu'il soit béni. Mais il reste un incapable.

Daniel Coyote Hurlant a ranimé la Mère, mais il ne l'a pas préparée à ce qu'elle devrait de nouveau endurer. Son corps, aussi fragile que lors de son Sommeil, n'a été que malmené depuis des siècles et en porte encore la trace. Les esprits les plus résistants, qui avaient survécu au décès de leur Mère, ont regardé avec dédain ce vulgaire shaman qui refusa de les écouter, et s'écartèrent du chemin qu'il traça pour ses disciples. Ils errèrent à travers le Monde pour former des serviteurs qui seraient capables de contrôler ces puissances nocives afin de ne pas les laisser sans surveillance.

Les plus avisés de ces serviteurs reçurent le Don, le pouvoir de manipuler les substances qui pourraient de nouveau tuer Gaïa. Guidés par leurs Totems, leur but est de ne pas les laisser prendre le dessus une seconde fois. Pour cela, ils utilisent le Don de

manière très agressive et brutale, car c'est seulement lorsque Gaïa aura appris à endurer cette souffrance qu'ils pourront laisser leurs pouvoirs en liberté.

B . EN PRATIQUE

Les shamans toxiques sont des humains, des orks ou des nains uniquement. L'arrogance des Elfes, qui refusent de considérer comme digne d'intérêt ce qui n'est pas esthétique, et l'étroitesse d'esprit des Trolls, empêche ces deux métatypes d'appréhender les méandres de cette conception de la magie.

Comme les shamans classiques, les shamans toxiques sont sous la protection d'un totem spécifique, qui leur accorde des pouvoirs en échange de leur vie (ndcr : enfin, disons en échange d'une certaine forme d'obéissance).

Les totems toxiques sont décrits plus bas. Cependant, il n'y a pas de différence urbains / ruraux, car la pollution est partout.

La raison pour laquelle les shamans toxiques sont mal vus par la communauté des magiciens est simple : les forces qu'ils contrôlent sont bien plus dangereuses que celles que manipulent les simples



shamans des rues. Il faut savoir que tous les shamans toxiques, même s'ils ne sont pas Initiés, sont considérés comme étant bien plus compétents que la moyenne dans les arts magiques. Les sorts de base, décrits dans le livre de règles de SR11, ont un SR diminué d'un point. Les autres sorts, décrits dans les suppléments, sont traités comme des sorts normaux. Mais si les shamans toxiques semblent si "fous", c'est parce que les esprits toxiques sont dangereux, et qu'il faut être un peu inconscient pour en invoquer un, même si vous êtes Initié.

Les shamans toxiques ont également accès à des sorts spécifiques, qu'ils sont les seuls à pouvoir maîtriser, car ce sont leurs totems qui les leur ont accordés, après leur rupture avec les totems classiques.

C . LES TOTEMS TOXIQUES

SCORPION

Scorpion est celui par qui le venin arrive. Son dard est violent, et la mort qu'il donne est rapide, mais atroce. Il est silencieux, immobile, mais lorsqu'il bouge il est implacable et sans pitié.

Environnement favori : dans les déserts.

Avantages : +2 dés pour les sorts de détection, +2D pour les sorts de combat, +2D pour invoquer les esprits toxiques des poisons et polluants.

Restrictions : Scorpion ne supporte pas la souffrance. La douleur doit être rapide. Si jamais un tel shaman se trouve devant quelqu'un en Blessure Fatale, il doit faire un test de volonté(6) ou l'achever, qu'il soit ami ou ennemi. Dans tous les cas, si quelqu'un se plaint ou pleure, il doit faire un test de volonté (3) ou le gifler, ou alors lui faire comprendre d'une manière ou d'une autre (toujours violemment) que cela lui déplait. Il n'est pas rare que des shamans Scorpions aient noyé leurs otages dans des cuvettes parce qu'il étaient terrorisés...

RAT NOIR

Rat Noir est le grand contaminateur. Il rôde dans les villes, propageant sa maladie, auquel il est

(paradoxalement) immunisé. Les égouts sont son domaine, et personne ne doit lui en échapper.

Environnement favori : en ville, dans les quartiers les plus pauvres et délabrés (comme les Redmond Barrens par exemple).

Avantages : +2 dés pour les sorts de soin, +2 dés pour les sorts d'illusion, +2 dés pour invoquer les esprits toxiques de la pourriture.

Restrictions : Rat Noir est hyperactif. Il ne supporte pas qu'un membre de sa communauté se prélassse pendant que les autres travaillent à l'expansion de la colonie. Les shamans Rat Noir ne doivent pas dormir plus de 5 heures par nuit, ou ils perdent 2 dés à tous leurs groupements de dés magiques. Ils sont habitués à cet état en ne le craignent plus volontairement ; mais cette restriction est particulièrement gênante lorsque le shaman est drogué, ou a subi un effort physique intense (comme une ascension de montagne).

VIRUS

Virus est celui qu'on ne voit pas, mais qui se fait sentir. Silencieux, invisible, inaudible, mais terrifiant, il peut malgré sa taille microscopique faire tomber les Trolls les plus énergiques. Créé par les hommes, il se retourne contre eux, n'ayant ni amis ni ennemis. Tout ce qui lui importe est de vivre pleinement, quitte à ce que ce soit au détriment des autres.

Environnement favori : dans les lieux hautement technologiques (laboratoires, corpos, arcologies ...).

Avantages : +2 dés pour les sorts de soin, +2 dés pour les sorts de manipulation, +2 dés pour invoquer les esprits toxiques des maladies.

Restrictions : Virus n'est pas autosuffisant : il a besoin des cellules des autres pour synthétiser ce dont il a besoin. Pour cela, un shaman Virus s'incrusterait chez les autres pour se nourrir, se servira comme s'il était chez lui, et comptera sur les autres pour payer sa caution s'il est pris par la Lone Star. Il ne doit jamais posséder plus d'argent que ce



qui lui suffirait pour racheter ce qu'il a sur lui. Du fait de sa taille minuscule, les coûts en Essence dus au cyberware sont triplés.

BACTERIE

Bactérie est aussi petite que Virus, mais n'agit jamais seule. Elle se multiplie à une vitesse phénoménale, et c'est toujours en surnombre qu'elle attaque sa proie.

Environnement favori : en ville, dans les quartiers les plus pauvres et délabrés (comme les Redmond Barrens par exemple).

Avantages : +2 dés pour les sorts détection, +2 dés pour les sorts d'illusion, +2 dés pour invoquer les esprits toxiques des maladies.

Restrictions : Seule, Bactérie est impuissante. En nombre, elle est implacable. Un shaman Bactérie fuira tout affrontement direct, qu'il soit verbal ou physique, mais ne tiendra compte de ce qui lui a été dit que si cela va à l'encontre de ce qu'elle avait signé. De tels shamans sont indignes de confiance. De plus, les coûts en Essence dus au cyberware sont doublés. Il n'est pas rare que de tels shamans se réunissent en groupe, ou alors qu'ils fassent partie d'une équipe de Shadowrunners, car seuls ils ne sont pas efficaces.

ONCLE MANHATTAN

Oncle Manhattan est un esprit récent, mais très puissant. Né au Japon après les deux explosions atomiques, il a vite été dominé par les esprits toxiques plus anciens, et compris que sa naissance était à l'origine de la mort de la Mère. Il se tient donc prêt à la servir dès qu'elle aura besoin de lui. Sa force est dévastatrice et à long terme, mais n'est que peu contrôlable.

Environnement favori : près des centrales nucléaires, des bases militaires, et sur les lieux où l'arme atomique a été testée ou utilisée.

Avantages : +3 dés pour les sorts de combat, -1D pour les sorts de soins, +3 dés pour l'invocation des esprits radioactifs.

Restrictions : Sa force est dévastatrice et à long terme, mais n'est que peu contrôlable. Lorsqu'un shaman Oncle Manhattan a commencé à se battre, il ne s'arrêtera que lorsque tous ses adversaires seront hors de combat (et pas forcément tués) tant qu'il ne réussit pas un test de volonté(7). Oncle Manhattan est toujours partisan des moyens radicaux, et utilisera toujours l'arme la plus puissante dont il dispose pour terrasser ses ennemis (de préférence les armes à effets de masse comme les grenades, missiles et sorts de zone).