



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Shadowrun > Aides de jeu > Magie > **Magie mix : Introduction**

Magie mix : Introduction

De l'importance des traditions

lundi 12 décembre 2005

La magie est quelque chose de très important à Shadowrun. Je suis toujours relativement surpris de rencontrer quelqu'un qui me dit qu'il joue sans magie. C'est la grande différence entre Shadowrun et un autre jeu Cyberpunk (le système de jeu n'est qu'un support et les races une conséquence de la magie).

La richesse de la magie est son principal atout et ce qui fait son attrait. Il y a des milliers de façons de pratiquer la magie, des centaines de traditions, et toutes ont leurs intérêts propres et leur propre potentiel en matière de jeu.

Ce que je déplore, c'est que la magie en elle-même soit décrite, mais pas la façon dont les gens la pratiquent. On ne nous dit pas grand chose des différentes traditions magiques, si ce n'est qu'elles sont nombreuses et très différentes. Il y a bien un petit paragraphe sur les mages hermétiques, un autre sur les shamans, mais rien de vraiment utile pour un personnage qui voudrait le jouer de façon convaincante. Quelle que soit la tradition, l'action est "J'invoque un esprit", alors qu'elle devrait plutôt être "Je demande de l'aide à la forêt" ou "J'essaie de plier un élémental à ma volonté" suivant que l'on est shaman ou mage. J'ai donc essayé de décrire un peu mieux quelques traditions, ne serait-ce que pour permettre un roleplay minimal lors des opérations magiques.

Un autre problème, à mon avis, c'est cette idée qu'on essaie de nous transmettre et qui veut que toutes les traditions soient au fond équivalentes. Toutes utilisent exactement le même système pour lancer des sorts, invoquer des esprits, aller dans l'espace astral, fabriquer des objets magiques, et

toutes ces activités magiques qui sont si variables d'une tradition à l'autre. Il me semble que c'est la démarche inverse qui aurait dû être entreprise, donner à chaque tradition des points forts et des points faibles, pour bien montrer leur identité. J'ai donc aussi ajouté quelques règles optionnelles pour marquer le coup.

Avertissement : Les règles optionnelles suivantes sont prévues pour la troisième édition de Shadowrun. La plupart devrait cependant passer pour la deuxième sans trop de problème.

Avertissement II : Chaque point peut être pris et appliqué séparément, mais l'ensemble des modifications est prévu pour ne pas trop déséquilibrer le jeu. N'en prendre qu'une partie pourrait donc avoir des retombées indésirables. Avertissement : Rien de tout ce qui est écrit ici ne saurait remplacer les règles de FASA (Fanpro/Wiskids maintenant), puisqu'il ne s'agit que de compléter l'œuvre originale en s'appuyant dessus.

Index (classé par traditions)

Mages :

L'étude et la pratique (background)



Les forces élémentaires (background)

Talismans et cercles (background)

L'improvisation de sort (règle optionnelle)

Shamans :

Le lien totémique (background)

Fétiches et amulettes (background)

Le totem au jour le jour (en bref)

Parler aux esprits (règle optionnelle)

Influencer le réel (règle optionnelle)

Renforcer le lien totémique (règle optionnelle)

Le monde spirituel (règle optionnelle)

Obeyifa (en bref)

Religieux :

A chacun ses dieux (en bref)

La force de la prière (règle optionnelle)

Les messagers divins (règle optionnelle)

La Magie Aztlane (en bref)

Et Dieu dans tout ça ? (en bref)

Vaudous :

La culture vaudou (background)

Le groupe magique (en bref)

La Cavale (règle optionnelle)

Les vévés (règle optionnelle)

La transe (règle optionnelle)

Wiccans :

Le culte de la déesse (background)

Le triple choc (règle optionnelle)

L'Immanence (règle optionnelle)

Adeptes :

Un esprit sain dans un corps sain (en bref)



Marcheurs :

Les chemins de la roue (en bref)

Wujens :

Le cinquième élément (en bref)

Psioniques :

L'esprit sur la matière (en bref)

Les pouvoirs psy (règle optionnelle)

Les formes pensées (règle optionnelle)

En vrac :

La folie (en bref)

Les autres traditions (en bref)

Veilleurs et alliés (en bref)

Relations entre les traditions (en bref)

RanDOOM
rand00m@yahoo.fr

[Haut de page](#) | [Sommaire](#) |