



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

Magie mix : Les Shamans

lundi 12 décembre 2005

Le lien totémique (background)

Traditionnellement, le Shaman ou la Shamanka (pour les femmes) est un pont entre le monde des hommes et le monde des esprits. C'est lui qui est chargé de transmettre les messages des esprits aux membres de sa tribu. Il est donc plus un guide et un messenger qu'un lanceur de sorts, même si les choses ont un peu changé depuis l'entrée dans le sixième monde. Cependant le shaman reste un élément primordial pour le groupe d'individus qui place en lui sa confiance et est souvent porteur de grandes responsabilités, puisqu'il est l'ambassadeur des hommes chez les esprits (son Totem jouant le rôle de délégué des esprits).

Le shaman est shaman par ses actes plus que par sa nature. S'il faut un don initial pour devenir shaman, il faut aussi et surtout suivre les enseignements de son Totem. Le Totem est celui qui se charge de faire progresser le shaman, de lui enseigner ce qu'il doit savoir et de le mettre à l'épreuve de temps en temps. De son côté, le shaman doit s'efforcer d'apprendre les enseignements de son Totem et de rester attentif à tous les signes que celui-ci lui envoie. Si le Shaman ne cherche pas à recevoir l'enseignement de son Totem, le Totem arrêtera de lui enseigner et le Shaman perdra graduellement ses pouvoirs au fur et à mesure qu'il s'éloignera de son chemin. Tous les Totems n'enseignent pas la même chose, mais tous attendent de leur élève qu'ils mettent en pratique leurs enseignements.

Fétiches et amulettes (background)

Les shamans fabriquent des petites amulettes à partir des parties d'animaux qui sont assorties aux sorts dont ils veulent l'effet. Ils utiliseront des os de

caméléon pour un fétiche d'invisibilité et des plumes d'aigle pour voir loin. La forme des objets n'est pas définie d'avance, mais un focus de pouvoir destiné à un shaman Rat sera vraisemblablement un morceau de bois taillé en forme de rat ou quelque chose du même genre (une plaque de fer soudée avec des diodes rouges clignotantes à la place des yeux). Que les objets soient magiques ou pas, les shamans portent en général beaucoup d'éléments qui rappellent leur totem et qui montre leur dévotion envers leur guide spirituel.

De plus, je pense que les shamans ont une forme d'empathie avec les animaux représentant leur Totem et qu'ils s'arrangent pour être le plus possible en contact avec leur Totem. C'est plus facile pour les shamans qui marchent avec Chien que pour ceux qui cheminent au côté d'Ours, mais les habitants de Seattle parlent plus souvent avec Chien qu'avec Ours.

Le totem au jour le jour (en bref)

Un totem implique une bonne dose de roleplay. Chaque fois qu'il effectue une action, le Shaman doit avoir son Totem à l'esprit et la façon dont celui-ci voit les choses. Il est donc important pour le joueur d'en avoir saisi l'esprit, pas juste les bonus en matière de lancement de sorts. Je pourrais m'éterniser sur la description de chaque Totem, le comportement de chacun, mais ça a déjà été fait dans Shadowrun et j'ai la flemme (même s'il y a quelques erreurs, notamment à propos de Coyote et de Corbeau). Les personnes intéressées feront les recherches par elles-mêmes. Ce qu'il était important de rappeler est que le Totem influence tous les aspects d'un personnage et c'est à mon avis la première chose à choisir si un joueur veut faire un Shaman.

Dans la deuxième édition de Shadowrun, les Totems pouvaient avoir des influences sur des facteurs non magiques de la vie d'un shaman. Dans la troisième, tout est transformé en bonus et malus sur les sorts et les esprits. Je trouve ça dommage mais pas vraiment grave. J'encourage les joueurs à faire un personnage en rapport avec leur Totem (un shaman Ours est massif, un shaman Chat est souple, etc). Le système de création est assez souple pour le permettre, surtout si l'on prend en compte les règles de création du compagnon.

Je pense que la plupart des personnages d'origine tribale devraient avoir un totem qu'ils s'efforcent de suivre même s'ils ne sont pas magiquement actifs.

Parler aux esprits (règle optionnelle)

Traditionnellement, le shaman n'invoque pas d'esprit, il discute seulement avec eux. C'est pourquoi, pour la tradition shamanique, la compétence d'invocation est plutôt définie comme l'habilité à communiquer avec un esprit plutôt qu'à le faire apparaître. L'esprit est déjà là, il suffit de lui demander ce qu'on veut qu'il fasse. Cependant, une telle action est plus difficile que de juste parler à un humain car les esprits ne pensent pas de la même façon que les hommes et ne se mêlent en général pas de leurs affaires. C'est pourquoi le shaman doit prêter son énergie à l'esprit pour que celui puisse agir. C'est le drain.

Un shaman n'invoque pas d'esprits ou d'élémentals, il n'a pas besoin de le faire puisqu'il y a un esprit en toute chose. Donc plutôt que d'invoquer l'esprit de la forêt qu'il traverse, il demande à la forêt de le protéger. J'élimine donc toute idée de durée d'invocation, de nombre de service et de drain à l'invocation.

En revanche, à chaque fois qu'il utilise un pouvoir de la forêt, il prend le drain de l'invocation (un peu réduit quand même : F/2 à la place de F). Les succès sont utilisés à la place des succès de l'esprit.

Les esprits de la nature ne se matérialisent que très rarement.

Parce que ces esprits ne sont pas vraiment invoqués, il n'est pas non plus possible de les bannir vraiment

(juste interrompre un pouvoir en fait).

Influencer le réel (background)

A l'inverse de la magie hermétique, la magie shamanique est irrationnelle, elle fonctionne sur un plan émotionnel et empathique plutôt que sur des formules magiques. C'est pour cela qu'on ne peut pas expliquer de façon précise comment fonctionne la magie shamanique. L'analogie la plus évidente est de la comparer à de la musique. On peut écrire un morceau de musique sur un bout de papier où l'enseigner à quelqu'un, mais on ne peut pas expliquer de façon scientifique les sensations que l'ont ressent en l'écoutant. C'est exactement pareil pour la magie shamanique...

"On ne peut pas plus commander aux éléments qu'aux étoiles. Il faut apprendre à se mettre à l'écoute du chant du monde céleste. Une fois qu'on y est parvenu, il faut apprendre à danser."

C'est si vrai que les shamans ont souvent l'habitude de chanter ou de danser en même temps qu'ils lancent des sorts, c'est aussi pour cela qu'ils ont souvent un accompagnement musical, comme des tambours, pour marquer le rythme de la grande danse céleste. Bien sûr la musique des shamans crée des boules de feu plutôt que de faire hurler les groupies, mais l'idée est la même.

Parce que l'empathie est représentée par l'essence, il me semble que l'essence est la caractéristique la plus proche de la sorcellerie et devrait être celle qui y est associé, plutôt que la volonté (pour ceux qui utilisent la troisième édition).

Renforcer le lien totémique (règle optionnelle)

Il est aussi important de savoir que le Totem est l'essentiel de la vie d'un shaman. La magie est la force qui fait vivre le shaman et s'il perd sa magie, il meurt. D'ailleurs un shaman qui ne suit pas son totem devra perdre des points d'essence plutôt que des points de magie. Il peut en perdre plusieurs à la fois, voir tous s'il renie complètement son Totem. Les MJ gentils pourront d'abord prévenir le personnage par l'intermédiaire de rêves où d'autres messages du même genre qui sont normalement très importants pour les shamans. Les MJ méchants



peuvent tuer leurs personnages au moindre écart pour leur apprendre à faire plus attention.

En contrepartie, les bonus accordés par les Totem devraient être plus importants, puisqu'ils représentent un ensemble d'émotions avec lequel le personnage est plus habitué à interagir, des forces qu'il ressent plus profondément que d'autres. C'est pour cela que j'utilise le bonus et le malus aux sorts sur une base commune à tous les sorts. (Si un shaman +2D dans les sorts de détection, cela veut dire qu'il "connaît" tous les sorts de détection au niveau 2.)

Dans le même ordre d'idée, on peut rajouter un type d'initiation pour les shamans qui augmente les bonus données par le totem, mais qui sanctionne d'avantage les écarts de comportement...

Le monde spirituel (règle optionnelle)

Le shaman étant traditionnellement un pont entre le monde des hommes et le monde spirituel, il paraît naturel que celui-ci soit aussi à l'aise dans ce dernier. Ainsi, les shamans ont accès aux métaplans même s'ils n'ont pas été initiés, mais leur accès est limité au plan des esprits tant qu'ils ne sont pas initiés.

De plus, leurs capacités dans l'espace astral ne sont pas restreintes en temps de la même façon que les mages hermétiques. Il n'y a pas vraiment de durée limite, mais le shaman doit faire un gros effort de volonté pour pouvoir rentrer, un peu comme un rêve dont il ne voudrait pas se réveiller. En astral, il n'a pas les sensations lourdes et pesantes de la viande, la faim et la soif, la fatigue, rien ne compte... Moins le corps du shaman est accueillant, plus il lui est difficile de rentrer et plus il est resté absent longtemps, plus son corps est engourdi, à

faim, etc.

Pour refléter cela, lorsque le shaman veut retourner dans son corps, il doit faire un test de volonté avec un seuil à 2+(total des modificateurs physiques et mentaux)+(durée en jours de son voyage). Le MJ peut évidemment accorder des bonus suivant les circonstances (les amis qui ont besoin d'aide et qui attendent sont retournés avec anxiété, son chien qui va mourir de faim, etc).

Personnellement, je considère aussi que tous les shamans sont capables de voyager jusqu'au métaplan de leur Totem, même s'ils ne sont pas initiés...

Obeyifa (en bref)

Certains shamans ont appris à réduire les esprits en esclavage comme le font les mages hermétiques plutôt que de leur demander des services comme il est normal de le faire dans cette tradition. Ces shamans ne sont habituellement pas capables de parler aux esprits comme le font les shamans normaux, ou en sont capables et en profitent pour leur tendre des pièges et les enfermer dans des objets conçus dans ce but.

Pour ce genre de procédure, l'invocation se fait selon les règles de Magic in the Shadows (p20).

De part la nature des esprits, le fait de l'enchaîner à un objet ne fait pas disparaître pour autant l'esprit du lieu dont on l'a arraché. L'esprit se trouve séparé d'une part de lui-même, mais cela n'affecte pas ses capacités.

Si le lieu d'origine de l'esprit enfermé est détruit durant son internement, il y a de très fortes chances que celui-ci devienne libre, surtout quand il aura accompli tous ses services. Un tel esprit souhaitera souvent se venger.