



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

Magie Mix : Les religieux

lundi 12 décembre 2005

A chacun ses dieux (en bref)

La foi applique des modifications au roleplay de la même façon qu'un Totem et souvent de façon bien plus rigoureuse et dogmatique. Je ne peut pas détailler le background de la même façon que je l'ai fait pour les rubriques précédentes, puisqu'il varie d'une religion à l'autre et que presque rien n'est similaire.

Cependant, il est notable que lors d'une cérémonie religieuse (comme la messe du dimanche) chaque croyant envoie au maître (le curé de campagne) son énergie de la même façon que les suivants d'un rituel donnent de la magie au leader du rituel magique. Bien sûr, seuls ceux qui ont vraiment la foi donnent de l'énergie. Cette énergie est assimilable à de la mana, mais n'est pas organisée comme lors d'un rituel puisque seuls les magiciens sont capables d'en modifier la substance. Le maître de cérémonie est alors environné de cette sorte de lumière astrale qu'il bénit et renvoie sur l'assistance au terme de son sermon. Ce processus n'est pas magique et n'a aucune conséquence à part le fait de créer un champ magique dans le lieu de culte. Les objets de culte sont eux aussi baignés de cette sorte de condensation astrale qui marque la foi des fidèles et apparaissent plus nets et plus brillants dans l'espace astral.

D'autre part, un point commun de la plupart des religions autour du monde est leur formidable pouvoir défensif. Une prière récitée et une foi solide sont parfois suffisantes pour résister à un sort et les exorcistes sont la plupart du temps des religieux. De ce fait la compétence spéciale prière peut être utilisée comme une compétence complémentaire pour le bannissement ou la résistance à la magie. Il n'est pas nécessaire pour cela d'être magiquement

actif, cela marche pour toutes personnes qui récitent un psaume (ou un mantra, un verset, un sùtra ou autre texte religieux) et qui croit en ce qu'il dit.

La force de la prière (règle optionnelle)

La prière sert à repousser les attaques magiques de façon fort appréciable, mais elle est un peu merdeuse pour agir d'elle-même. Pourtant, les sorts sont particulièrement puissants quand ils se basent sur la foi, puisque celle-ci est théoriquement capable de déplacer des montagnes.

Pour lancer un sort, le prêtre doit sacrifier un point de la réserve de karma. ce point est définitivement perdu. Il peut ensuite dépenser des points de la réserve de façon temporaire ou des points de karma utile pour accroître la puissance du sort. Les prêtres ont aussi la capacité d'utiliser du karma donné par un fidèle pour accroître la force d'un sort bien que le point initial soit toujours le leur.

Les prières collectives sont donc particulièrement efficaces quand elles sont conduites par un prêtre qui sait s'y prendre (ils sont rares).

Il n'y a jamais de drain à ce genre de sorts.

Les messagers divins (règle optionnelle)

Bien qu'on puisse considérer que les différentes religions sont capables de faire apparaître des Anges, Kami, Avatars ou autres Valkyries, les invocations sont en réalité très rares dans les cultes conventionnels et les prêtres capables d'invoquer des esprits particuliers sont très rares. D'autre part, les esprits ainsi invoqués sont en général extrêmement puissants, indépendants et intelligents, ce qui les conduit souvent à devenir



libres et à ne pas toujours se plier aux injonctions de leurs invocateurs. C'est sans doute aussi pour cela que les invocations religieuses sont rares et n'aboutissent qu'en de très rares cas.

L'investissement énorme nécessaire pour l'invocation d'esprits divins est représenté par la nécessité de sacrifier un point de la réserve de Karma pour que l'opération aboutisse. La puissance extrême des esprits invoqués est symbolisée par le fait que leur force est augmentée de 3 points au moment de leur apparition (comme les sorts basés sur la foi, il n'ont pas de drain). Pour marquer leur indépendance vis à vis de l'invocateur ils font un test pour voir s'ils échappent à son contrôle à chaque fois que celui ci leur demande un service.

La Magie Aztlane (en bref)

Les mages aztlans ont appris à sacrifier des animaux, ou même des humains, à la place de la dépense en point de karma, qui symbolise le don de soi qu'un prêtre doit faire à son dieu (ses dieux). Cette technique est utilisable dans n'importe quel contexte et utilise l'énergie dégagée par la mort (ou la souffrance, il n'est pas nécessaire de tuer) pour accroître l'énergie d'un sort. Ces capacités sont cependant difficiles à maîtriser puisqu'il faut avoir appris à convertir l'énergie du sang en énergie magique utilisable. L'énergie ainsi libérée peut alors

accroître la force d'un sort tout en absorbant une partie du drain.

Normalement, seul les PNJ sont capables de ce genre de choses.

Le dieu d'Israël (en bref)

Les religions islamique, chrétienne et judaïque n'utilisent que très peu la magie religieuse, qui est quasiment inexistante. En revanche, de nombreux prêtres pratiquent avec succès la magie hermétique qui est depuis longtemps associée à Dieu, du moins dans ses versions occidentales traditionnelles.

Dieu est considéré comme une idole, mais chacun y voit une idole légèrement différente. Le lieu de culte est le même pour tous, mais certains le voient comme un dieux miséricordieux qui guérit ceux qui souffrent, d'autres comme celui qui écrase les infidèles, d'autres encore comme celui qui sait tout, et ainsi de suite. Au final, les bonus donnés par Dieu varient selon le prêtre.

Alternativement, certains clercs tirent leur pouvoir d'un saint ou d'un ange particulier plutôt que de Dieu directement. Ces patrons peuvent être considérés comme des totems ou des idoles indépendantes de la religion générale et apporter leur propres modificateurs.