



Magie Mix : En Vrac

lundi 12 décembre 2005

La folie (en bref)

Il y a de tout dans la folie. Les fous dont les pouvoirs proviennent de la folie ne sont en général pas associables directement à une tradition et doivent donc être examinés au cas par cas. Les fous qui ont corrompu une tradition mais qui en tirent toujours du pouvoir sont associables aux toxiques et autres mages corrompus qui sont décrits par FASA. Les fous dont les aberrations mentales n'ont aucun rapport avec les capacités magiques (comme les monomaniaques, les paranoïaques, etc) continuent de suivre les règles standards pour leur tradition.

Les autres traditions (en bref)

Il n'était certainement pas mon but ici de faire quelque chose d'exhaustif qui comprenne toutes les traditions de shadowrun. Il y a une quantité de croyances vis-à-vis du surnaturel qui est si immense qu'il me serait impossible d'en dessiner l'ébauche d'un contour. Il appartient à chaque MJ de décider lesquels il veut approfondir et lesquels ne sont que des rumeurs ou des croyances sans fondement magique. Bien sûr, plus une tradition est rare, plus il est difficile au pratiquant de trouver des confrères, des matériaux, des sorts...

Je pense que chaque tradition doit être étudiée au cas par cas pour savoir la forme que prend le pouvoir de ses utilisateurs. Je pense aussi qu'il est important qu'un MJ réfléchisse un minimum sur ce qu'il fait et qu'il se documente un peu. C'est tout bon, puisque ça permet d'accroître sa culture générale et de briller en société. Malgré tout, il est important de garder un esprit critique et de pas aller égorger des animaux (ou des vieux) au clair de lune juste pour étudier les fondements de la magie aztlane. Le jeu de rôle à déjà assez de problèmes

comme ça. Ne vous embarquez pas non plus dans des sectes bizarres ou ce genre de trucs, c'est trop des pièges à cons. J'arrête, je sent qu'on vous a déjà dit tout ça 100 fois et que j'intéresse personne.

(ndcr : meuh non, meuh non :o)

Les veilleurs et les alliés (en bref)

Les veilleurs sont une partie du corps astral (pas vraiment du corps, mais c'est kif) de l'invocateur et peuvent donc être tracés jusqu'à leur invocateur. C'est aussi pour cette raison que presque toutes les traditions sont capables d'invoquer des veilleurs et qu'il correspondent presque toujours aux mêmes petites bêtes dont la puissance est limitée par la magie de l'invocateur.

Il existe deux façons de rallonger l'espérance de vie d'un veilleur, ces deux façons sont compatibles et combinables. La première consiste à donner un peu plus de soit même que juste un petit morceau d'aura. En donnant du karma à un veilleur, on étend considérablement sa durée de vie (semaines à la places d'heures). L'autre solution qui a le même effet, est de le nourrir avec des matériaux physiques pour le doter d'un corps astral au cours d'un rituel peu complexe. Que le renforcement du veilleur soit fait avec du karma, des matériaux rituels ou une combinaison des deux, le résultat est le même. On a un petit compagnon qui nous tient compagnie pour les quelques semaines à venir (le nombre de services est inépuisable).

Les alliés sont techniquement parlant la même chose que les veilleurs, sauf que le magicien leur a donné une force propre en investissant une part de son pouvoir en eux (le point de magie dépensé) et a passé pas mal de temps à les créer (en réfléchissant



à leur formule ou en les sentant vibrer de plus en plus fort au fond de son cœur ou je sait pas trop quoi) pour qu'ils soient moins pourris que des veilleurs (et qu'ils durent plus longtemps).

Comme les alliés ont en eux une part réelle du pouvoir de leur maître, ils peuvent se libérer et évoluer de façon différente que celle prévue à l'origine. Ce n'est pas le cas de veilleurs qui sont désespérément figés dans l'état où on les a créés. Parce qu'ils ne sont qu'une portion d'humain, ils n'ont pas non plus de forme majeure (qui à déjà vu un nain sous forme majeure ?).

Relations entre les différentes traditions (en bref)

Normalement, les objets magiques, formules de sorts, matériaux rituels et autres éléments sont propres à une tradition spécifique. Bien que les effets et le nom dans les règles soient les mêmes, les sorts sont très différents, les objets ne fonctionnent pas de la même façon et ainsi de suite. Les mages considèrent les shamans comme des colons débarqués en une terre inconnue considèrent les indigènes qui se soignent en faisant des infusions de plantes aux vertus plus ou moins

douteuses. Les shamans considèrent les mages comme des gens incapable de sentir l'harmonie du monde et obligés de se servir de subterfuges moyennement efficaces pour arriver à des résultats passables. Pour cette raison, un mage qui apprend un sort lit une formule plutôt que d'essayer de "sentir" comment il pourrait "harmoniser" le monde (vous mangeriez des limaces si vous aviez la chiasse ?). Je pense malgré tout que la nature de la magie est plus ou moins toujours la même et que seul le point de vu change. Donc il est techniquement possible d'utiliser un objet qui à été conçu pour une autre tradition, mais le coût en karma devrait être fortement augmenté (doublé ou triplé).

Les groupes magiques incluant différentes traditions devraient être extrêmement rares et je pense que la pénalité de +2 lors de la création n'est pas suffisante pour refléter la difficulté qu'il peut y avoir à établir des règles qui permettent à des personnes foncièrement différentes de travailler ensemble. Je crois aussi que plus il y a de traditions différentes, plus cette difficulté est grande, ce qui n'est pas rendu dans les règles. Je suggère de faire passer le modificateur à +2+(nombre de traditions).