

## CREER UN PJ ESPRIT LIBRE AVEC SRA

⚠ Un supplément Shadowrun Anarchy arrive dans quelques mois et inclura des règles officielles permettant de créer un PJ esprit libre. En attendant, voici mes règles maison :

### LE PRINCIPE

Créer un PJ esprit libre revient à choisir un type d'esprit en guise de métatype (voir plus bas), puis à cocher la case "éveillé" sur sa fiche et à acheter quelques pouvoirs obligatoires pour une dépense totale de 6 points d'atout (voir plus bas). Les pouvoirs d'esprits optionnels sont à acheter à la création ou à acquérir plus tard à la façon des pouvoirs d'adeptes.

Pour laisser le joueur personnaliser son esprit avec quelques atouts, il est possible de ne payer que 4 points d'atout en sacrifiant 2 points de compétences (ce qui représenterait le fait que l'esprit est né libre il y a peu et qu'il n'a pas encore eu le temps d'apprendre ou de parfaire beaucoup de compétences).

⚠ Les esprits libres disposant par nature de plusieurs pouvoirs et particularités, le nombre et la complexité de ces derniers vont un peu à l'encontre de l'objectif de simplicité par un nombre de capacités réduites de SRA. À réserver aux joueurs/MJ n'ayant pas peur d'avoir plus de capacités que la moyenne.

Les pouvoirs et traits obligatoires des esprits libres sont :

#### Magiquement actif (coût 2)

C'est comme cocher la case "éveillé" de sa fiche de perso. Un esprit libre peut apprendre et lancer des sorts ainsi que posséder des pouvoirs d'esprits (voir plus bas). Bien entendu, les esprits peuvent se projeter en astral, mais ils ne peuvent en revanche pas pratiquer l'invocation ni utiliser de focus et n'ont pas accès aux pouvoirs d'adepte.

#### Matérialisation ou Possession (coût 2)

L'esprit étant une entité astrale, il a besoin de se matérialiser ou de posséder un hôte pour pouvoir interagir avec le monde physique. Dans les deux cas, il reste actif astralement et considéré comme étant de nature duale.

Matérialisation permet de générer un corps unique fait d'une énergie cohérente et tangible. On peut le toucher, le détecter via des appareils électroniques, mais il n'est pas réellement fait de la matière dont il semble être fait (un esprit semblant "métallique" ne sera pas attiré par un aimant, un esprit "fait de flammes" peut être immergé dans l'eau). En outre, un esprit matérialisé apparaît comme ce qu'il est : un esprit, et ne peut être confondu avec un métahumain (même si sa forme y ressemble).

Lorsqu'un esprit est issu d'une tradition de possession, il doit occuper le corps d'un hôte pour pouvoir interagir avec le monde physique. Pour posséder un être vivant, il doit réussir un test opposé de Volonté + Charisme contre Volonté + Force de la cible. Si l'hôte est volontaire, l'esprit peut recevoir un bonus. S'il échoue, l'esprit retourne dans l'astral et ne peut retenter de posséder ce corps pendant 24 heures. En cas de réussite, l'esprit prend le contrôle du corps (l'hôte reste conscient mais ne peut rien faire). L'esprit utilise alors les attributs de Force et d'Agilité de la cible, modifiés par (Attributs correspondants de l'esprit - 3) pour interagir avec le monde physique. La possession dure jusqu'à ce que l'esprit décide de quitter son hôte, qu'il soit banni ou jusqu'au prochain lever/coucher du soleil. Les dégâts reçus par l'hôte pendant la possession sont appliqués aussi bien au moniteur de l'hôte qu'à celui de l'esprit. Enfin, l'équivalent d'un masque chamanique apparaît sur l'hôte, indiquant à tout observateur que l'être est possédé (ou tout du moins qu'il est affecté par quelque chose de magique).

### Nature spirituelle (coût 1)

Les esprits n'ont aucun besoin physiologique. Ils n'ont pas besoin de manger, boire, dormir, respirer, même s'ils peuvent expérimenter tout cela s'ils le souhaitent.

### Lien métaplanaire (coût 2)

L'esprit est lié à son métaplan, sa présence sur terre n'est en quelque sorte qu'une projection de son véritable esprit et il ne peut donc pas réellement mourir sur terre. Lorsque l'un de ses moniteurs de condition est rempli, l'esprit est dissipé et renvoyé sur son métaplan. Il peut revenir sur terre au bout de 24h si le moniteur rempli était étourdissant, ou au bout d'un mois s'il s'agissait du moniteur physique (ce qui est probablement synonyme de fin de scénario pour ce personnage, notez aussi qu'il peut se passer des choses en l'absence de l'esprit sans que celui-ci ne puisse rien y faire).

Il est possible de bannir définitivement l'esprit pour l'empêcher de revenir sur terre. Pour cela, il faut détruire une copie de sa formule spirituelle (voir plus bas) après l'avoir banni ou dissipé, puis réussir un test de Volonté + Conjuración contre Volonté + Chance de l'esprit.

Tenter de bannir un esprit libre est équivalent à une attaque de Volonté + Conjuración défendue avec Volonté + Volonté et infligeant des dégâts de base de (Volonté) E. Ces dégâts représentent un affaiblissement de la puissance de l'esprit et la difficulté pour celui-ci de maintenir sa présence sur terre via un lien devenu plus ténu.

L'esprit a en outre la capacité de retourner volontairement dans son métaplan en un tour de combat s'il se trouve dans le plan astral. Il peut ensuite revenir sur terre lorsqu'il le souhaite et réapparaît dans l'astral au même endroit en un tour. L'esprit ne peut effectuer aucune autre action durant l'utilisation de ce pouvoir.

### Nom véritable (réduction du coût de 1)

L'esprit possède un nom véritable, équivalent à une formule spirituelle donnant un certain pouvoir sur l'esprit.

Une copie tangible de cette formule (lieu, objet ou aura imprégnés par la formule de l'esprit) peut être utilisée pour forcer l'esprit à apparaître devant soi sans que l'esprit puisse y résister. L'utilisateur de la formule peut alors, s'il le souhaite, tenter de lier l'esprit (test de Volonté + Conjuración contre Volonté + Chance de l'esprit, chaque succès excédentaire de l'invocateur est un service que l'esprit doit à l'utilisateur de sa formule). L'esprit ne peut s'en prendre à l'utilisateur d'une formule tant que ce dernier tente de le lier ou tant que l'esprit lui doit des services.

Au moins une copie de la formule spirituelle est astralement gravée dans un lieu, objet ou aura au moment de la libération de l'esprit. Il est aussi possible de deviner la formule spirituelle d'un esprit et en créer une copie en prenant le temps d'observer longuement l'aura ou la signature de l'esprit ou en effectuant une quête astrale. L'esprit sait toujours où se trouvent les copies de sa formule ou si une copie est créée, détruite ou déplacée. Seules de puissantes barrières magiques peuvent masquer la création, destruction ou localisation d'une copie aux yeux de l'esprit.

## TYPE D'ESPRIT

---

Le type de l'esprit détermine les valeurs maximums de ses attributs ainsi que les modificateurs à prendre en compte à la création du personnage.

- **Esprit de l'Air** : +1 en Agilité, +1 en Chance
- **Esprit de la Terre** : +1 en Logique, +1 en Chance
- **Esprit du Feu** : +1 en Charisme, +1 en Chance
- **Esprit de l'Eau** : +1 en Volonté, +1 en Chance

- **Esprit des Bêtes** : +1 en Force, +1 en Chance
- **Esprit de l'Homme** : +1 point de compétence, +1 en Chance

En outre, tous les esprits libres débutent sans armure (ils peuvent cependant en acheter une en tant qu'atout), mais avec une immunité aux armes normales de 3.

Il est possible de choisir une immunité aux armes normales de 2 pour obtenir +1 point de compétence (comme lorsqu'un PJ prend une armure légère), ou de choisir une immunité aux armes normales de 4 en sacrifiant un point de compétence (comme s'il avait choisi de débiter avec une armure lourde).

Il n'est pas possible de bénéficier d'atouts améliorant la réduction des dégâts au-delà de 4. Cette immunité fonctionne aussi bien pour les esprits matérialisés que pour ceux possédant un hôte. Puisqu'il s'agit d'une immunité aux armes normales, les attaques magiques ne sont pas réduites par ce pouvoir.

## POUVOIRS DES ESPRITS

---

Les pouvoirs des esprits sont des atouts qui peuvent être choisis de la même manière qu'un adepte peut choisir des pouvoirs d'adepte ou un mage ses sorts. Ces pouvoirs sont construits comme la plupart des atouts : 1 point pour l'effet narratif de base, +1 point pour chaque bonus ou effet supplémentaire s'il y en a.

Les pouvoirs des esprits sont traités comme des sorts ou des pouvoirs d'adepte : tous ceux ciblant un adversaire nécessitent un test de Volonté + Sorcellerie opposé à un jet de défense adapté. En revanche, les esprits n'ont pas de limite à "maintenir" leurs pouvoirs.

### **Accident** (coût 2)

Permet d'ajouter un dé de complication (pas d'incertitude, uniquement de complication) à un test par tour.

### **Armes naturelles** (coût 2+)

L'esprit matérialisé possède des griffes, crocs ou autres armes naturelles lui permettant d'infliger des dégâts P au corps à corps. Possibilité d'augmenter les dégâts en augmentant le coût du pouvoir comme pour n'importe quel atout faisant des dégâts.

### **Attaque élémentaire : eau** (coût 1+)

Dégât de 5E avec 1 relance au jet d'attaque. Possibilité d'augmenter les dégâts ou le nombre de relances en augmentant le coût du pouvoir comme pour un atout sort.

### **Attaque élémentaire : électricité** (coût 1+)

Dégât de 4P/CA avec 1 relance au jet d'attaque. Possibilité d'augmenter les dégâts ou le nombre de relances en augmentant le coût du pouvoir comme pour un atout sort.

### **Attaque élémentaire : feu** (coût 1+)

Dégâts de 4P/CA avec +2 dégâts à l'armure. Possibilité d'augmenter les dégâts en augmentant le coût du pouvoir comme pour un atout sort.

### **Attaque élémentaire : froid** (coût 1+)

Dégâts de 4E/CA avec +2 dégâts à l'armure. Possibilité d'augmenter les dégâts en augmentant le coût du pouvoir comme pour un atout sort.

### **Attaque élémentaire : terre** (coût 1+)

Dégâts de 6P. Possibilité d'augmenter les dégâts en augmentant le coût du pouvoir comme pour un atout sort.

### **Aura de froid/de feu** (coût 2/3/4)

Les dégâts des attaques aux corps à corps sont augmentés de +1/+2/+3

### **Bulle temporelle** (coût 1)

L'esprit est capable de créer une bulle temporelle d'un rayon de Chance mètres. Le temps semble comme suspendu à l'extérieur de la bulle, celle-ci est en fait un genre de monde parallèle où le temps ne s'écoule pas de la même façon. Tous ceux qui se trouvent à l'intérieur de la bulle peuvent agir normalement, mais leurs actions n'ont aucun effet sur le monde extérieur (inutile de tirer depuis la bulle vers l'extérieur, ça ne marche pas). Il n'est pas possible de déplacer la bulle tant que celle-ci est maintenue par l'esprit.

### **Camouflage d'aura** (coût 1+)

L'esprit est capable de faire passer son aura pour ce qu'elle n'est pas (celle d'un métahumain non éveillé par exemple). Pour savoir si un observateur arrive tout de même à percevoir le camouflage, celui-ci doit observer l'aura de l'esprit et réussir un test de perception opposé à Volonté + Charisme de l'esprit.

Ce pouvoir peut être amélioré pour un coût de +1, afin de permettre de camoufler également les sorts ou pouvoirs maintenus par l'esprit. Le nombre de sort ou pouvoir pouvant être camouflé au même instant est égal à l'attribut Chance de l'esprit.

Ce pouvoir peut également être mieux maîtrisé et offrir un bonus au test de camouflage. Chaque dé bonus augmente le coût de l'atout de 1 (max +3 dés).

### **Confusion** (coût 2/3/4)

La cible reçoit un malus de -1/-2/-3 dé à toutes ses actions.

### **Contrôle animal** (coût 1)

Les animaux non éveillés obéissent à des ordres simples. Limités à un essaim de très petits animaux (rats ou plus petits), trois douzaines de petits animaux (chat ou plus petit) ou six grands animaux.

### **Contrôle des pensées** (coût 3/5/7)

Permet d'influencer la cible et de bénéficier d'un bonus de +1/+2/+3 dé aux tests d'intimidation et de négociation.

### **Collage** (coût 1)

La cible se déplace à mi-vitesse (ou un tour sur deux).

### **Dissimulation** (coût 2/3/4)

Permet à la cible de relancer 1/2/3 échecs sur les tests de furtivité.

### **Domaine** (coût 2/3/4)

L'esprit possède un lien étroit avec un endroit précis, quelque part sur terre. Lorsqu'il se trouve dans son domaine, l'esprit y gagne un bonus de +1/+2/+3 point d'Anarchy à dépenser au cours de la scène. Ces points ne peuvent être dépensés qu'à l'intérieur du domaine. Le domaine d'un esprit porte cependant sa marque et peut être utilisé pour apprendre le nom véritable de l'esprit.

### **Engloutissement** (coût 1)

Attaque au corps à corps infligeant des dégâts de 2E/CA avec 1 relance sur le test d'attaque et, en cas de succès, permet d'immobiliser la cible qui ne pourra agir au prochain tour.

### **Forme astrale renforcée** (coût 2/3/4)

Ce pouvoir octroie une réduction des dégâts de 1/2/3 à la forme astrale de l'esprit lorsqu'il est attaqué depuis le plan astral.

**Forme réaliste** (coût 1)

Les esprits possédant le pouvoir de forme réaliste sont capables de se matérialiser sous une unique forme métahumaine tout à fait réaliste en plus de leur forme spirituelle de base. Cela ne camoufle pas leur aura, mais un observateur sur le plan physique ne peut plus le reconnaître en tant qu'esprit. La forme réaliste possède par ailleurs les mêmes fonctions et besoins physiologiques : tant qu'il utilise cette forme, son cœur bat, il peut manger, boire, être ivre, etc. ce qui est apprécié et même recherché par les esprits qui aiment éprouver le confort et parfois les excès de la vie sur terre.

Les esprits utilisant la possession plutôt que la matérialisation peuvent aussi prendre ce pouvoir. Celui-ci a alors pour effet de rendre la possession indistinguable : le "masque chamanique" de l'esprit n'est donc plus visible sur l'hôte.

**Formes multiples** (coût 1)

Un esprit n'a généralement qu'une seule forme lorsqu'il se matérialise. Avec ce pouvoir, il devient capable de choisir une forme différente à chaque matérialisation. Ceci n'affecte que la forme matérialisée (qui reste visiblement spirituelle et ne s'applique pas à une forme réaliste), l'aura et la signature astrale de l'esprit ne changent pas.

**Garde** (coût 1)

Empêche la cible de subir une complication (ne marche qu'une fois par tour).

**Mouvement** (coût 2)

L'esprit peut, une fois par tour, utiliser "fonce !" (effectuer deux déplacements à son tour) sur lui ou un autre personnage sans utiliser de point d'Anarchy.

**Peur** (coût 2/3/4)

Oblige la cible à relancer 1/2/3 succès à ses tests de défense contre l'intimidation.

**Psychokinésie** (coût 1+)

Permet de déplacer et lancer des objets à distance dans un rayon de (Chance x coûts de l'atout) mètres.

**Voyage métaplanaire** (coût 1)

Avec ce pouvoir, l'esprit, lorsqu'il retourne sur son métaplan, peut revenir sur terre à n'importe quel endroit connu de lui et plus uniquement là où d'où il était parti.

**TRAITS D'ESPRIT**

Les esprits libres ont accès à certains traits négatifs qui leur sont réservés :


**Ancien esprit allié** (négatif)

Avant de devenir libre, l'esprit était un esprit allié, une copie de sa formule et donc de son nom véritable est aux mains de son ancien maître. Les circonstances de son émancipation sont au choix du joueur, mais elles ne devraient jamais être simples ou plaisantes. L'ancien maître de l'esprit peut être un contact, mais il est rarement amical.

**Environnement inconfortable** (négatif)

En fonction de son type, l'esprit possède l'équivalent d'une allergie lui imposant un malus de -4 dés à toutes ses actions dans un certain type d'environnement :

- **Esprit de l'Air** : environnements liés à la terre (caverne ou grotte naturelle, esprit couvert de boue)
- **Esprit de la Terre** : environnements liés à l'air (vent fort, tempête, espace aérien)
- **Esprit du Feu** : environnements liés à l'eau (environnement marin, touché par un jet d'eau, bord d'un lac)

- 
- **Esprit de l'Eau** : environnements liés au feu (présence d'un incendie, feu de cheminée, touché par un lance-flamme)
  - **Esprit des Bêtes** : environnements urbains
  - **Esprit de l'Homme** : environnements sauvages