

## L'INITIATION A SRA

⚠ Un supplément Shadowrun Anarchy arrive dans quelques mois et inclura des règles officielles permettant de gérer l'initiation. En attendant, voici mes règles maison :

### LE PRINCIPE

L'initiation fonctionne comme un atout classique : le premier point d'atout correspond au fait narratif d'être initié. Chaque point d'atout au-delà du premier permet d'acquérir un effet ou un bonus via une technique métamagique (voir plus bas). Acquérir de nouvelles techniques coûte donc de plus en plus cher après la création.

Afin de ne pas démystifier l'initiation et garder un certain équilibre, il n'est pas recommandé d'autoriser un personnage à dépenser plus de 3 points d'atout dans l'initiation à la création (voire de ne pas autoriser l'initiation à la création). Il est aussi recommandé de justifier chaque passage de grade/acquisition d'une nouvelle technique métamagique par l'accomplissement préalable d'une épreuve initiatique (voir "épreuves et initiation" plus bas).

#### Exemple :

*Un mage initié grade 4 possède un atout "initié" de niveau 4, le premier niveau lui a offert un niveau de compréhension de la magie supérieure, les trois autres niveaux lui ont permis d'acquérir chacun une technique métamagique et il possède un +2 en sorcellerie ainsi que camouflage. S'il souhaite acquérir la technique de camouflage étendue, il devra faire passer son atout au niveau 5 et donc dépenser 5 points de karma pour cela.*

### TECHNIQUES METAMAGIQUES

#### Maîtrise de la magie

Plus qu'une technique métamagique, il s'agit d'un niveau de maîtrise supérieur de la magie. Le personnage obtient ainsi un bonus de +1 dé pour les tests de l'une de ses compétences magiques. Cette "technique" peut être prise plusieurs fois : jusqu'à 3 fois pour chaque compétence.

#### Activation

En échange d'un point de karma, l'initié peut créer une boucle magique qui permet à un sort maintenu de se maintenir lui-même. Le sort devient alors permanent (il n'a plus besoin d'être maintenu et n'est plus lié à l'aura du lanceur) et bénéficie d'un bonus de +1 pour se défendre contre les tentatives de dissipation.

#### Canalisation

L'initié est capable d'invoquer un esprit directement dans son propre corps. Il bénéficie alors des pouvoirs de l'esprit invoqué, ainsi que d'un bonus à ses attributs physique égale à (Chance de l'esprit/2) et devient de nature duale durant tout le temps de la canalisation. Une fois celle-ci terminée, l'initié doit supporter à nouveau un drain équivalent à celui de l'invocation.

Durant la canalisation, les dégâts subis par le personnage ou l'esprit affectent à la fois l'esprit et l'initié.

#### Camouflage d'aura

L'initié est capable de faire passer son aura pour ce qu'elle n'est pas (celle d'un non éveillé par exemple). Pour savoir si un observateur arrive tout de même à percer le camouflage, celui-ci doit observer l'aura de l'initié et réussir un test de perception opposé à Volonté + Charisme de l'initié. Cette technique peut être renforcée en étant choisie plusieurs fois.

Chacun de ces renforcements octroyant un bonus de +1 au test de camouflage (max +3 dés).

### **Camouflage d'aura étendue**

Un initié connaissant déjà la technique métamagique de camouflage d'aura peut acquérir cette technique, qui lui permet alors de camoufler jusqu'à (grade d'initié) sorts, pouvoirs maintenus ou focus porté par l'initié en plus de sa propre aura.

### **Changement de paradigme**

Pas réellement une technique métamagique, le changement de paradigme représente un changement dans la façon qu'a le personnage d'aborder la magie. Choisir cette "technique" lui permet de changer sa tradition et/ou d'esprit-mentor (ou d'en acquérir un s'il n'en avait pas). Il perd alors l'accès aux éventuels bonus de son ancienne tradition/esprit-mentor et gagne les bonus de sa nouvelle voie.

### **Concentration**

En effectuant une routine (approprié à sa tradition) telle qu'incanter en latin, danser, jouer d'un instrument de musique, faire des gestes étranges, etc. pendant qu'il lance son sort, l'initié peut réduire d'un point le nombre de dés de complication utilisés pour déterminer le drain. Effectuer cette routine sacrifie son action de déplacement (il peut toujours dépenser un point d'Anarchy pour en effectuer un quand même). Si le personnage ne peut ou ne veut pas effectuer sa routine, il ne bénéficie pas de cette réduction.

### **Concentration d'adepte**

En effectuant une routine (approprié à sa tradition) telle qu'incanter en latin, danser, jouer d'un instrument de musique, faire des gestes étranges, etc. un adepte peut se concentrer assez pour éviter de subir des malus liés à son environnement (lumière faible, pluie torrentielle ou même effet d'un sort de confusion). Il doit cependant sacrifier son déplacement lors de ce tour pour cela.

### **Divination**

Les initiés possédant cette technique peuvent sonder l'éther à la recherche de réponse à toute sorte de questions ("est-ce que le rendez-vous avec M. Johnson va bien se passer ?", "qui en a après cet homme ?" ou encore "où se trouve la propriétaire de cette poupée ?"). Pour cela, il doit pouvoir observer le sujet (personne, lieu, objet) ou disposer d'un lien matériel fort avec celui-ci, puis effectuer un rituel durant quelques heures. L'initié effectue alors un test de Volonté + Grade d'initié.

Réussir ce test de divination permet au joueur de poser une question au MJ et d'obtenir une réponse plus ou moins floue en fonction du nombre de succès obtenus et de la complexité de la question. Le drain (nombre de dés de complication à lancer) est équivalent au nombre de succès obtenus lors du rituel.

Il est possible de prendre plusieurs fois cette technique, cela permet d'obtenir un bonus sur son test de divination (max +1).

### **Façonnage de sort**

L'initié est capable de modifier ses sorts à effet de zone en augmentant ou réduisant l'aire d'effet ou en créant une "bulle" permettant d'exclure quelqu'un se trouvant à l'intérieur. Chaque augmentation ou réduction d'1 mètre ainsi que chaque personnage exclu de l'aire d'effet imposent un malus de -1 dé lors du lancement de sort. Il n'est pas possible de s'imposer un malus plus grand que son grade d'initié.

### **Forme astrale renforcée**

Cette technique, qui peut être prise plusieurs fois (max 3) octroie une réduction des dégâts de 1 à la forme astrale de l'initié lors de combats astraux.

### **Prescience**

Le personnage est connecté d'une façon ou d'une autre à l'astral environnant et perçoit de façon subconsciente certains changements s'y déroulant. Grâce à cela, il devient capable de pressentir certains événements juste avant qu'ils ne se produisent, ce qui lui permet de les anticiper. En conséquence, il bénéficie d'un point d'Anarchy au début de chaque scène.

Afin de garder un certain équilibre (ce pouvoir pouvant être utilisé sur absolument n'importe quel jet, contrairement aux points d'Anarchy gagné grâce à des réflexes améliorés), le MJ peut imposer une limite sous la forme d'une interdiction d'utiliser cette technique au cours de deux scènes consécutives.

### Purification

Cette technique permet de nettoyer un lieu, un objet ou l'aura d'une personne d'une signature astrale. Un observateur éventuel doit réussir un test de perception contre un seuil égal au grade de l'initié pour pouvoir commencer à analyser une signature purifiée.

### Psychométrie

Chaque lieu, chaque objet contient des résidus d'empreintes astrales. La psychométrie permet de percevoir et de lire ces résidus, ce qui génère des sortes de flashbacks sous forme d'émotions et d'informations sensorielles liées au passé plus ou moins récent du lieu, de l'aura ou de l'objet observé. Pour cela, l'initié effectue un test de perception. Les informations obtenues dépendent du nombre de succès obtenus ainsi que de la récence et de l'intensité des émotions ou des actes que l'on tente d'observer.

### Renvoi

Un initié peut, au prix d'un point d'Anarchy, tenter de renvoyer un sort vers son lanceur. Il doit pour cela effectuer un test de Volonté + Sorcellerie et obtenir plus de succès que ceux obtenus initialement par le lanceur. En cas de succès, le lanceur subira les effets de son sort comme s'il avait été lancé avec un nombre de succès net égal aux succès excédentaires de l'initié. En cas d'égalité le sort est simplement dissipé. Dans tous les cas, l'initié subit un drain égal au nombre de succès initial du lanceur (s'il avait obtenu 3 succès, on lance 3 dés de complication, chaque 1 est un point de dégât de drain pour l'initié).

### Signature modulaire

L'initié devient capable de modifier la signature astrale qu'il laisse lorsqu'il lance des sorts ou utilise des pouvoirs magiques de façon à ne pouvoir être identifié ou imiter la signature de quelqu'un d'autre (il doit dans ce dernier cas avoir eu l'occasion d'observer attentivement l'aura dont il veut imiter la signature).

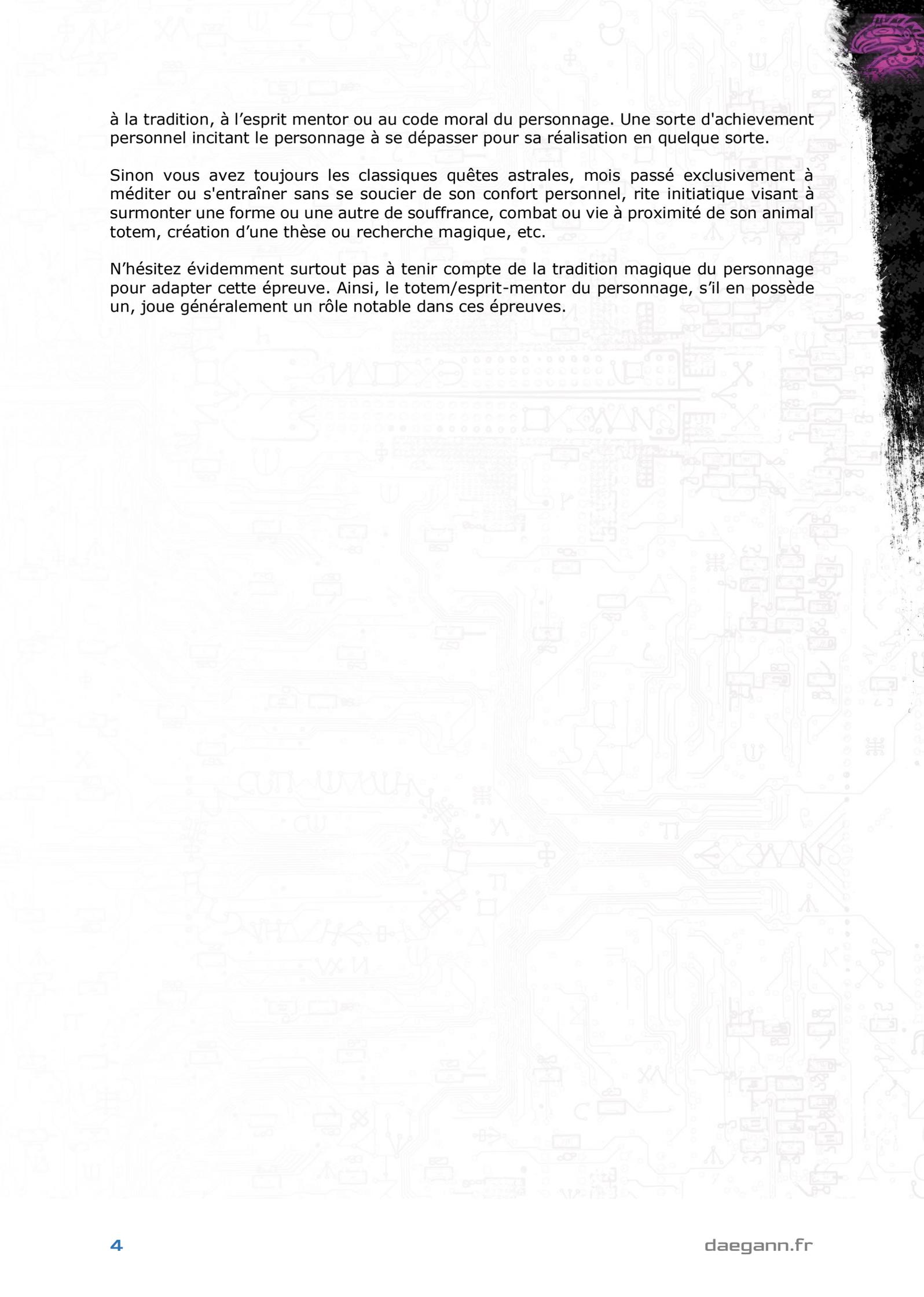
## ÉPREUVES ET INITIATION

---

L'initiation, ce n'est pas juste un atout de plus ou une technique qu'on apprend comme on apprend un sort. Par définition, l'initiation est un événement marquant dans la progression magique et spirituelle d'un personnage, c'est atteindre un niveau de compréhension supérieur de la magie et ça, ça ne se fait pas comme ça, il faut passer par une épreuve initiatique qui remet parfois fondamentalement en question la conception du monde ou de l'identité de l'initié.

L'épreuve initiatique est aussi bien l'occasion de développer son personnage en rôleplay qu'une façon de justifier la dépense de karma dans l'atout "initier". Accessoirement, si vous jouez cette épreuve, c'est aussi un moyen de récupérer du karma à dépenser dans cette initiation.

Plusieurs exemples d'épreuves initiatiques sont présentés dans Magie du sixième monde (SR4) ou Grimoire des ombres (SR5), mais si vous ne les avez pas (a priori le sujet n'est pas abordé en SR6), la forme d'épreuve la plus intéressante à jouer selon moi est "l'acte". Il s'agit d'accomplir une tâche difficile ayant un but approprié aux croyances personnelles,



à la tradition, à l'esprit mentor ou au code moral du personnage. Une sorte d'achievement personnel incitant le personnage à se dépasser pour sa réalisation en quelque sorte.

Sinon vous avez toujours les classiques quêtes astrales, mois passé exclusivement à méditer ou s'entraîner sans se soucier de son confort personnel, rite initiatique visant à surmonter une forme ou une autre de souffrance, combat ou vie à proximité de son animal totem, création d'une thèse ou recherche magique, etc.

N'hésitez évidemment surtout pas à tenir compte de la tradition magique du personnage pour adapter cette épreuve. Ainsi, le totem/esprit-mentor du personnage, s'il en possède un, joue généralement un rôle notable dans ces épreuves.