

Cette aide de jeu a été créé avec l'aimable autorisation de Black Book Editions.

Pour faire imprimer ces cartes via un site spécialisé, le plus simple est d'extraire les images du pdf et de les placer sur le configurateur.

Pour ceux qui feront l'impression directement depuis chez eux, j'ai intégré des repères de coupe pour faire correspondre au format 63 x 88 mm.

Pensez également à faire une impression recto/verso avec rotation sur le bords courts...

Version 2.0 : Mise en place des traits de découpe pour ceux qui vont imprimer directement les cartes sur leur imprimante. Garder toujours les traits de coupe du côté du texte, plutôt que du côté du dos de la carte pour un centrage plus précis.

Bon jeu à tous,
Evensnalgonel

Sample file

AGONIE

(REALISTE, UNISENSORIELLE)

TYPE	PORTEE	DUREE	DRAIN
M	CDV	M	P-4

Favori des magiciens traversant des moments difficiles, Agonie inflige à une cible l'illusion d'une terrible douleur.

Chaque succès excédentaire du magicien inflige temporairement une case de dommages physiques et une case de dommages étourdissants. Ce ne sont pas des dégâts réels, seulement une mesure de l'effet du sort.

La cible est affectée de la même manière que par des dégâts réels, recevant les pénalités de blessures habituelles. Si un moniteur de condition de la cible est complètement rempli, elle est submergée de douleur, incapable de se déplacer ou d'agir.

Une fois que le sort s'achève, la douleur et les cases de dégâts disparaissent immédiatement.

Agonie affecte une seule cible.

AGONIE DE MASSE

(REALISTE, UNISENSORIELLE, ZONE)

TYPE	PORTEE	DUREE	DRAIN
M	CDV (Z)	M	P-2

Favori des magiciens traversant des moments difficiles, Agonie inflige à une cible l'illusion d'une terrible douleur.

Chaque succès excédentaire du magicien inflige temporairement une case de dommages physiques et une case de dommages étourdissants. Ce ne sont pas des dégâts réels, seulement une mesure de l'effet du sort.

La cible est affectée de la même manière que par des dégâts réels, recevant les pénalités de blessures habituelles. Si un moniteur de condition de la cible est complètement rempli, elle est submergée de douleur, incapable de se déplacer ou d'agir.

Une fois que le sort s'achève, la douleur et les cases de dégâts disparaissent immédiatement.

Agonie de masse est un sort de zone.

ANALYSE DE LA MAGIE

(ACTIF, DIRECTIONNEL)

TYPE	PORTEE	DUREE	DRAIN
P	C	M	P-3

Ce sort permet au sujet d'analyser le but d'un objet magique, par exemple un focus, une préparation alchimique, une loge magique, un rituel actif.

Traiter les succès du test de Lancement de sorts comme des succès sur la table Observation astrale (p. 316), bien qu'il ne soit pas nécessaire pour le sujet d'être en état de perception astrale.

ANALYSE DE VERACITE

(ACTIF, DIRECTIONNEL)

TYPE	PORTEE	DUREE	DRAIN
P	C	M	P-2

Le sujet peut savoir si les propos d'une cible sont vrais, ou du moins si elle croit qu'ils sont vrais. Il faut au moins un succès excédentaire pour réussir à déterminer la validité d'une affirmation donnée.

Le sort ne fonctionne pas sur des écrits ou sur les enregistrements effectués par n'importe quel moyen technologique.

Le sujet doit entendre en personne la cible, qui doit être à portée du sort, pour être apte à juger de la véracité de ses dires.

ANALYSE D'OBJET

(ACTIF, DIRECTIONNEL)

TYPE	PORTEE	DUREE	DRAIN
P	C	M	P-3

Ce sort permet au sujet d'analyser le but et le fonctionnement d'un appareil ou d'un équipement à portée du sens. L'objet résiste au sort par sa propre résistance (p. 298).

Chaque succès excédentaire peut être utilisé pour obtenir une information qui n'est pas immédiatement apparente sur l'appareil, par exemple, le sort ne communiquera pas qu'il s'agit d'un appareil fabriqué par Renraku si celui-ci a un logo géant de la corpo, mais il peut indiquer quelle est sa fonction de base.

Chaque succès excédentaire donne également au sujet un modificateur de réserve d'un dé supplémentaire pour faire fonctionner l'appareil, lui permettant aussi d'ignorer tout modificateur de défausse de compétence pour l'utiliser tant que le sort est maintenu.

ANIMATION DE MASSE

(PHYSIQUE, ZONE)

TYPE	PORTEE	DUREE	DRAIN
P	CDV (Z)	M	P+1

Ce sort donne « vie » aux objets inanimés, leur donnant la capacité de se déplacer, en fonction de leur structure : les balles rouleront, les tapis ramperont, les statues humanoïdes marcheront, et ainsi de suite. Les objets acquièrent une flexibilité limitée, ce qui permet aux objets solides tels que les statues de traîner les pieds, comme s'ils avaient des articulations. Il faut obtenir des succès excédentaires contre la résistance d'objet de la cible (p. 298), les plus gros, dépassant 200 kg, voient leur résistance augmentée de 2 par tranche complète de 200 kg. Contrôler l'objet ne nécessite qu'une action simple, les objets peuvent aussi recevoir l'ordre de maintenir leur mouvement tandis que l'on dirige son attention ailleurs. Le contrôle sur le mouvement de l'objet n'est que rudimentaire et l'on ne peut en manipuler des parties ou composantes individuelles. Un contrôle plus fin nécessiterait d'avoir recours à un sort tel que Doigts télékinésiques (p. 296). La vitesse de déplacement maximale des objets est de (Puissance) mètres par tour, à la discrétion du meneur. Si l'objet est tenu par quelqu'un d'autre, il faut réussir un test opposé de Puissance × 2 contre un seuil déterminé par le meneur.

Animation de masse est un sort de zone qui peut déplacer tous les objets à la fois dans la zone (comme tout le contenu d'un placard à balais, par exemple).

ANIMATION

(PHYSIQUE)

TYPE	PORTEE	DUREE	DRAIN
P	CDV	M	P-1

Ce sort donne « vie » aux objets inanimés, leur donnant la capacité de se déplacer, en fonction de leur structure : les balles rouleront, les tapis ramperont, les statues humanoïdes marcheront, et ainsi de suite. Les objets acquièrent une flexibilité limitée, ce qui permet aux objets solides tels que les statues de traîner les pieds, comme s'ils avaient des articulations. Il faut obtenir des succès excédentaires contre la résistance d'objet de la cible (p. 298), les plus gros, dépassant 200 kg, voient leur résistance augmentée de 2 par tranche complète de 200 kg. Contrôler l'objet ne nécessite qu'une action simple, les objets peuvent aussi recevoir l'ordre de maintenir leur mouvement tandis que l'on dirige son attention ailleurs. Le contrôle sur le mouvement de l'objet n'est que rudimentaire et l'on ne peut en manipuler des parties ou composantes individuelles. Un contrôle plus fin nécessiterait d'avoir recours à un sort tel que Doigts télékinésiques (p. 296). La vitesse de déplacement maximale des objets est de (Puissance) mètres par tour, à la discrétion du meneur. Si l'objet est tenu par quelqu'un d'autre, il faut réussir un test opposé de Puissance × 2 contre un seuil déterminé par le meneur.

Animation affecte un seul objet inanimé.

ANTIDOTE

TYPE	PORTEE	DUREE	DRAIN
M	C	M	P-3

Ce sort aide un sujet empoisonné à contrer les effets d'une toxine.

Il est utilisé après que la cible ait été exposée au poison, mais avant qu'elle ne doive faire son test de résistance aux toxines, donc avant que la durée correspondant à la Vitesse de la toxine ne soit écoulée.

Ajoutez les succès du lancement de sort aux succès du test de résistance aux toxines.


SHADOWRUN
SORTS




SHADOWRUN
SORTS




SHADOWRUN
SORTS




SHADOWRUN
SORTS




SHADOWRUN
SORTS




SHADOWRUN
SORTS




SHADOWRUN
SORTS




SHADOWRUN
SORTS



ARMURE

(PHYSIQUE)

TYPE	PORTEE	DUREE	DRAIN
P	CDV	M	P-2

Ce sort crée un champ d'énergie magique étincelante autour du sujet qui le protège contre les dommages physiques. Il fournit un indice d'Armure égal aux succès lors du test de Lancement de sorts et se cumule avec toute autre armure, sans être toutefois inclus dans les calculs de détermination d'encombrement de l'armure (voir **Armure** et **encombrement**, p. 170).

AUGMENTATION D'[ATTRIBUT]

(ESSENCE)

TYPE	PORTEE	DUREE	DRAIN
M	C	M	P-3

Ce sort augmente un attribut donné, qu'il soit naturel et augmenté, chez un sujet volontaire. Chaque attribut, physique ou mental, nécessite d'apprendre une version de ce sort. Ce sort n'existe pas pour les attributs spéciaux, qu'il s'agisse de l'Initiative, de la Chance, l'Essence, la Magie ou la Résonance. La Puissance de ce sort doit égaler ou dépasser la valeur (augmentée) de l'attribut affecté. L'attribut est augmenté d'une valeur égale aux succès du test de Lancement de sorts, à concurrence du maximum augmenté de la cible.

Tout succès qui augmenterait l'attribut au-delà de son maximum augmenté est ignoré. Un attribut donné ne peut être affecté que par un seul sort d'Augmentation d'attribut à la fois.

Augmenter un attribut affecte également les autres caractéristiques qui en sont dérivées, par exemple, accroître la Réaction affecte aussi l'Initiative, tandis qu'accroître la Constitution rajoute des cases au moniteur de condition physique du personnage, tant que le sort est maintenu.

AUGMENTATION DE REFLEXES

(ESSENCE)

TYPE	PORTEE	DUREE	DRAIN
M	C	M	P

Ce sort augmente l'initiative d'un sujet. Chaque succès du test de Lancement de sorts ajoute 1 à l'Initiative de la cible, et chaque paire de succès ajoute un dé d'Initiative.

Un personnage ne peut être affecté que par un seul sort d'Augmentation de réflexes à la fois, et le nombre maximum de dés d'Initiative que peut avoir un personnage est égal à 5D6.

BARRIERE MANA

(ENVIRONNEMENTAL, ZONE)

TYPE	PORTEE	DUREE	DRAIN
M	CDV (Z)	M	P-2

Barrière mana crée une barrière invisible d'énergie magique. Il est possible de former une barrière en forme de dôme d'un rayon (et donc d'une hauteur) maximal égal au rayon normal du sort. Il est aussi possible de créer un mur d'une hauteur maximale égale à la Puissance du sort et d'une longueur maximale égale au double de cette Puissance. Son indice de barrière est égal aux succès excédentaires du test de Lancement de sorts et elle suit les règles des barrières mana (p. 318).

Cette barrière ne restreint pas les déplacements des êtres vivants ou des objets physiques, mais agit sur ceux des esprits, focus, entités duales, et sorts sur le plan sur lequel elle est lancée, qu'il s'agisse du plan physique ou astral.

S'il est lancé sur le plan astral, le sort affecte aussi la visibilité et le déplacement des formes astrales.

BARRIERE PHYSIQUE

(ENVIRONNEMENTAL, ZONE)

TYPE	PORTEE	DUREE	DRAIN
P	CDV (Z)	M	P-1

Ce sort crée un champ de force translucide et étincelant doté d'un point d'Armure et de Structure par succès. Il est possible de former une barrière en forme de dôme d'un rayon (et donc d'une hauteur) maximal égal au rayon normal du sort. Il est aussi possible de créer un mur d'une hauteur maximale égale à la Puissance du sort et d'une longueur maximale égale au double de cette Puissance.

Barrière physique crée un mur physique. Tout ce qui fait la taille d'une molécule ou moins peut traverser celui-ci, ce qui inclut l'air et les autres gaz. Tout ce qui est plus grand interagit avec la barrière comme si c'était un mur physique normal. Le mur est transparent mais scintillant, l'équivalent d'un brouillard léger (p. 176). La barrière ne gêne pas le lancement de sorts en dehors des modificateurs de visibilité, à l'exception des sorts qui ont une composante physique comme les sorts de **Combat** indirects. La barrière peut être altérée par les attaques physiques, mais tant qu'elle est maintenue, elle régénérera l'intégralité de son indice de Structure au début de chaque tour de combat. Cependant, si cette Structure est réduite à 0, elle est abattue et le sort prend fin.

BOULE DE FEU

(INDIRECT, ELEMENTAIRE)

TYPE	PORTEE	DOMMAGES	DUREE	DRAIN
P	CDV (Z)	P	I	P-1

Ce sort crée une explosion de flammes qui jaillit dans le monde réel et brûlent la ou les cibles, ce qui a le double bénéfice d'être très douloureux et extrêmement intimidant.

Ce sort fait des dommages de feu (p. 173). Ces flammes s'éteignent après avoir frappé leurs cibles, mais leurs effets secondaires pourraient enflammer des matériaux inflammables, qui continuent à brûler après la fin du sort.

Boule de feu est un sort de zone.

BOULE DE FORCE

(DIRECT)

TYPE	PORTEE	DOMMAGES	DUREE	DRAIN
P	CDV (Z)	P	I	P

Ce sort canalise un pouvoir magique destructeur dans la cible, causant des dommages physiques.

La cible cuit de l'intérieur, comme si l'on passait un hot-dog au four micro-ondes magique.

En tant qu'énergie physique, il peut affecter à la fois les cibles vivantes et inanimées, et l'on y résiste avec sa Constitution.

Boule de force est un sort de zone.

BOULE DE Foudre

(INDIRECT, ELEMENTAIRE)

TYPE	PORTEE	DOMMAGES	DUREE	DRAIN
P	CDV (Z)	P	I	P-1

Ce sort créé et dirige de vicieuses projections d'électricité, faisant ainsi des dégâts électriques (p. 172).

Boule de foudre est un sort de zone.



SHADOWRUN
SORTS



SHADOWRUN
SORTS



SHADOWRUN
SORTS



SHADOWRUN
SORTS



SHADOWRUN
SORTS



SHADOWRUN
SORTS



SHADOWRUN
SORTS



SHADOWRUN
SORTS



BOULE ETOURDISSANTE

(DIRECT)

TYPE	PORTEE	DOMMAGES	DUREE	DRAIN
M	CDV (Z)	E	I	P

Ce sort canalise un pouvoir magique destructeur directement dans la cible, causant des dommages étourdissants.

On le désigne parfois comme un sort de « sommeil » car il peut rendre la cible inconsciente, sans la tuer, dans les cas où l'on préfère une violence plus retenue.

Le magicien affecte une zone avec une Boule étourdissante.

BOULE MANA

(DIRECT)

TYPE	PORTEE	DOMMAGES	DUREE	DRAIN
M	CDV (Z)	P	I	P

Boule mana canalise une puissance magique destructrice à l'intérieur de la cible, causant des dommages physiques.

Les dommages infligés sont similaires à une mort cellulaire massive induite par les radiations ou à une fasciite nérosante, mais ne s'accompagnent pas des autres effets à court et long termes rattachés à ces affections.

Ce sort n'en est pas moins plutôt sale. S'agissant d'un sort mana, il affecte seulement des cibles vivantes ou magiques et on y résiste par la Volonté.

Boule mana est un sort de zone.

CHAOS

(REALISTE, PLURISENSORIELLE)

TYPE	PORTEE	DUREE	DRAIN
P	CDV	M	P-2

Ce sort produit un tourbillon de sensations contradictoires et d'images pour perturber les sens.

Pour chaque succès excédentaire du test de Lancement de sorts, la cible subit un modificateur de réserve de dés de -1 sur tous ses tests à cause de la distraction.

Le sort de Chaos est une version physique de Confusion, et affecte donc les systèmes technologiques et appareillages de détection.

CLAIRAUDIENCE

(PASSIF, DIRECTIONNEL)

TYPE	PORTEE	DUREE	DRAIN
M	C	M	P-3

Le sujet peut entendre des sons distants comme s'il était physiquement présent à un point choisi à portée sensorielle du sort. Le point d'écoute peut être déplacé vers un autre point de l'espace à portée en une action complexe.

Tandis qu'il utilise Clairaudience, le sujet ne peut pas utiliser son ouïe normale.

Le sort ne traduit pas d'images visuelles, seulement des sons compris dans le spectre auditif naturel du sujet, l'ouïe augmentée ne s'applique pas.

CLAIRVOYANCE

(PASSIF, DIRECTIONNEL)

TYPE	PORTEE	DUREE	DRAIN
M	C	M	P-3

Le sujet peut voir des scènes distantes comme s'il était physiquement présent à un point choisi à portée sensorielle du sort.

Le point d'observation peut être déplacé vers un autre point de l'espace à portée en une action complexe.

Tandis qu'il utilise Clairvoyance, le sujet ne peut pas utiliser sa vision normale et sa perception astrale. Le sort ne traduit pas de sons, seulement la vision, dans le spectre visuel naturel du sujet, la vision augmentée ne s'appliquant pas.

Il n'est pas possible de cibler des sorts par l'intermédiaire de Clairvoyance.

COMBUSTION

(PHYSIQUE)

TYPE	PORTEE	DUREE	DRAIN
P	CDV	P	P-1

Le sort de Combustion accélère le mouvement des molécules de la cible, lui faisant prendre feu lorsqu'il devient permanent. Un magicien attaquant une cible inanimée doit réussir contre sa résistance d'objet. Lorsque la cible commence à se consumer, elle brûle normalement jusqu'à combustion complète ou que le feu soit éteint.

Attaquer une cible vivante correspond à un test opposé de Lancement de sorts + Magie [Puissance] du magicien contre Constitution + Réaction de la cible.

En cas de succès, le sort enveloppe la cible de chaleur et de flammes, lui faisant finalement prendre feu (Dommages dus au feu, p. 173).

CONFUSION

(REALISTE, PLURISENSORIELLE)

TYPE	PORTEE	DUREE	DRAIN
M	CDV	M	P-3

Ce sort produit un tourbillon de sensations contradictoires et d'images pour perturber les sens.

Pour chaque succès excédentaire du test de Lancement de sorts, la cible subit un modificateur de réserve de dés de -1 sur tous ses tests à cause de la distraction.

Confusion affecte une seule cible.

CONFUSION DE MASSE

(REALISTE, PLURISENSORIELLE, ZONE)

TYPE	PORTEE	DUREE	DRAIN
M	CDV (Z)	M	P-1

Ce sort produit un tourbillon de sensations contradictoires et d'images pour perturber les sens.

Pour chaque succès excédentaire du test de Lancement de sorts, la cible subit un modificateur de réserve de dés de -1 sur tous ses tests à cause de la distraction.

Confusion de masse est un sort de zone.