Shadowrun 5E FR : magie - base Cheat Sheet

by krapock via cheatography.com/121023/cs/22699/

Invocation

Invocation
Choix du type d'esprit
Choix de la force
[invocation + magie] vs [Force]
Touches = services a rendre
Drain : touches de l'esprit x2
Controle d'esprit
Durée : (Force) heures
Prix : (25 x Force) Drams
[controle + magie] vs [Force*2]
Touches -1 = nouveaux services
Drain : touches de l'esprit x2
Banissement
[Banissement + magie] vs [Force + magie invocateur]
Touches = services enlevés
Drain : touches de l'esprit x2

Services des esprits

Non-liés	
Combat	1 service par combat
Utiliser un pouvoir	Gratuit en combat
Tache physique	
Service distant	> Magie x 100 mètres : service final
Liés	
Assistance magique	Ajoute [Force] au jet
Maintien de sort	maintiens un sort [Force] tours de combats
Lien a un sort	maintiens un sort. L'esprit perd 1 Force par jour

contresort

maintenu	[contresort + magie] vs [force + magie + karma] Drain = Drain du sort
rituel	[contresort + magie] vs [force + sum(magie)] {{nl} succés enlevé au scellement du rituel Drain = 2 * succés

resistance des objets

naturels	3
low-tech (acier, couteau,...)	6
high tech (plastacier, pistolet,...)	9
highly processed (drone, ordi, ...)	15+

Rituel

Choix du leader	détermine la tradition
Choix du rituel	seul le leader doit connaître
Choix de la force	max 2*magie du leader
Placer une loge	min force du sort
Offrande	[Force] drams de réactifs
realiser le rituel	voir rituel pour le temps
sceller le rituel	[ritualisme + magie] vs [force x 2] Drain = succes x 2

Traditions

	Hermétique	Shamanique
Combat	Feu	Bêtes
Détection	Air	Eau
Santé	Homme	Terre
Illusion	Eau	Air
Manipulation	Terre	Homme
Drain	[Volonté + Logique]	[Volonté + Charisme]

Actions de combat

Actions gratuites	
Déclarer contresort	protège un allié ou vous même
Actions simples	
Apelle, renvoie un esprit	peut aussi lancer un sort +3 Drain
activer préparation	déclenche une préparation par mot de commande
Actions complexes	
Bannissement	bannir un esprit
altérer préparation	diminue le pouvoir d'une préparation
Désenchantement	diminue la force d'un enchantement
Manifestation	apparaître subtilement depuis l'astral
Effacer signature	enlève 1 heure de signature astrale
Lancer un sort	

Sponsored by **ApolloPad.com**
Everyone has a novel in them. Finish Yours!
https://apollopad.com

Actions de combat (cont)	
Invocation	invoquer un esprit
Interruptions	
contresort (5)	défendre avec contresort

tests habituels	
action	**test**
lancer un sort	[lancement de sort + magie]
utiliser péparation	[2 x potentiel de la préparation]
résistance au drain	shaman : [Charisme + Volonté]
	hermétique : [Intelligence + Volonté]
trouver des réactifs	[alchimie + magie] = 1 dram / 2 touches
Observation astrale	[abservation astrale + intuition]
remarquer la magie	percetion + intuition
remarquer une prépar-ation	Arcanes + intuition
remarquer l'astral	perception + intuition (+2 si éveillé)
lire la signaure	observ. astrale + magie
pistage astral	observ. astrale + intuition
combat astral	[combat astral + Volonté] vs [intuition + logique]]
traverser une barriere	[magie + charisme] vs [force x 2]

reactifs	
prix	20¥ / dram
recolte	[alchimie + magic]/2, 1heure
forger un focus	1 dram / karma
lier un esprit	25 dram / force
loge temporaire	[force] dram + [force] heure loge jusque au prochain lever/coucher
rituel : offrande	min [force] dram drain -1 pour chaque [force] dram

Sponsored by **ApolloPad.com**
Everyone has a novel in them. Finish Yours!
https://apollopad.com