

Totem Animalis

Chamans



Les Chamans sont des magiciens possédant un lien particulier avec la Terre, ils sont capables de puiser dans les énergies naturelles pour utiliser de puissantes disciplines magiques.

Plus douce et moins puissante que les autres types de magie, le Chamanisme est aussi bien plus difficile à maîtriser. La pratique des disciplines Chamaniques requiert de longues années d'études et de méditation. Par ailleurs, le Chaman est tenu de respecter un certain nombre de règles morales sous peine de perdre son affinité avec Nature.

Il s'agit par contre de l'unique forme de magie sans véritable danger. En effet, les Chamans ne subissent aucun effet secondaire pervers lorsqu'ils manipulent les énergies environnantes.

Généralement assez calmes, les pratiquants des arts mystiques savent qu'il n'est pas bon de mettre en colère un Chaman. Ils sont en effets capables de puiser profondément dans les énergies telluriques pour déchaîner de véritables cataclysmes.

Nasture

Nasture représente la source de pouvoir des disciplines Chamaniques. Certains Chamans vénère Nasture comme une divinité personnifiée mais une grande majorité voit plus en elle l'expression d'une sorte de conscience planétaire.

Elle porte bien d'autres noms, tels que Gaïa, Mère-Nature ou encore Isis.

Harmonie

L'Harmonie représente la connexion du Chaman avec les énergies magiques naturelles. Pour lancer une discipline de Chamanisme, la valeur d'Harmonie du Chaman doit être équivalente ou supérieur au niveau de la discipline.

Le niveau d'Harmonie débute à 4 :

- Aux niveaux 5 et 8, le Chaman gagne un modificateur pour tous ses jets visant à utiliser une discipline équivalent à +1 et +2.
- A 10, le coût en Esprit des disciplines est divisé par 2.
- A 0, le Chaman perd son affinité avec Nasture et ne peut plus lancer de disciplines jusqu'à ce que son niveau d'Harmonie remonte.

Gain : Sauver une vie, méditer.

Perte : Tuer sans nécessité, détruire la nature.

Préceptes d'Harmonie

Les Chamans entretiennent une relation que l'on peut qualifier de fusionnelle avec la Terre et suivent un certain nombre de préceptes afin de maintenir cette connexion privilégiée :

- Respecter et maintenir la vie (ne pas tuer, soigner les blessés, etc.).
- Respecter et défendre la nature.
- Respecter l'ordre naturel.
- Méditer quotidiennement.

Ces principes ne sont pas des règles inviolables, un Chaman tuant pour se défendre ne sera pas forcément sanctionné (à la discrétion du MJ), mais plutôt des recommandations qui non suivies conduisent le Chaman à perdre petit à petit son lien avec Nasture.

Modificateur environnemental

Le Chamanisme étant la canalisation des énergies naturelles au vue de produire un effet magique, elle est très sensible à son environnement. Un modificateur au jet d'une Discipline varie en fonction de l'harmonie du lieu : en pleine nature, le Chaman canalise aisément les énergies naturelles, à l'inverse, il aura beaucoup de mal au cœur d'une métropole, dans une usine polluante ou dans une centrale nucléaire.

Par ailleurs, utiliser un pouvoir du domaine des Plantes en pleine forêt devrait être beaucoup plus facile que de tenter une discipline de l'Eau en plein désert.

Le bonus/malus est à la discrétion du MJ, il est généralement compris entre -5 et +5.

Spécial : Surpuissance

Lorsque le chaman dispose d'un bonus environnemental, il peut décider de doubler le SR d'une discipline ainsi que son coût en Esprit pour multiplier par 2 ses effets.

Une fois par séance, le Chaman peut dépenser un point d'Harmonie pour déchaîner la colère de Nasure. Le coût en Esprit ainsi que le SR de la discipline sont doublés et les effets sont multipliés par 4 !

Domaines de Chamanisme

Notes

Cham = Niveau de la compétence Chamanisme.

Cham / 2 = Niveau de la compétence Chamanisme divisé par 2.

Cham x 2 = Niveau de la compétence Chamanisme multiplié par 2.

SR = Seuil de réussite.

MR = Marge de réussite.

Seuil de réussite des Disciplines : 4 > 6 > 8 > 10 > 12 > 14

Les disciplines doivent être apprises suivant un ordre précis, correspondant à une initiation progressive à la maîtrise des énergies naturelles.

Ainsi, un Chaman désirant apprendre la discipline Omniscience du domaine de Lien Universel, doit d'abord obtenir les disciplines Télépathie et Entendre l'indicible.

Par ailleurs, les disciplines nécessitent un certain niveau de la compétence Chamanisme pour être lancées. Ce niveau minimum correspond au rang de la discipline.

Ainsi, pour lancer la discipline Lame Céleste du domaine de l'Air, le personnage doit avoir, au minimum, sa compétence de Chamanisme à 5.

Air

Magie élémentaire du vent.

Limite(s) : Dans un espace clos, les effets des disciplines du domaine de l'Air sont divisés par deux.

1. Marcheur sur la brise

Effet(s) : Permet au chaman de léviter à sa vitesse de marche. Relativement lente, la discipline est par contre totalement silencieuse.

Coût : 2 PE

Durée : 1h

2. Murmures lointains

Effet(s) : Permet au chaman d'entendre les sons à une distance de Cham x 100 mètres. Il peut aussi choisir d'émettre sa voix n'importe où dans ce rayon.

Coût : 2 PE

Durée : Une scène

3. Rafale

Effet(s) : Envoie une bourrasque cinglante infligeant 1d10 + Cham points de dégâts sur une ou plusieurs cibles devant le Chaman (aire d'effet en cône large). Les cibles sont repoussées sur quelques mètres et doivent réussir un test opposé d'Adresse + Mouvement pour ne pas se retrouver à terre.

Coût : 2 PE

Durée : -

4. Coureur des tempêtes

Effet(s) : Le chaman devient capable de littéralement courir sur l'air et de se laisser porter par les courants pour prendre de la vitesse. Le lanceur se déplace à la vitesse de Cham x 5 km/h, il est entouré de fortes bourrasques, les cheveux et les vêtements volant dans tous les sens.

Coût : 4 PE

Durée : 30min

5. Lame céleste

Effet(s) : Invoque une épée composée d'air, invisible pour les autres personnes excepté le Chaman. La lame céleste ignore l'armure et inflige Âme + Cham points de dégâts et offre un modificateur de +2 aux jets d'attaques.

La *lame céleste* ne peut être parer par les armes conventionnelles. Il est par contre possible d'esquiver.

Coût : 4 PE

Durée : Une scène

6. Appel des vents

Effet(s) : Invoque un vent violent pour attaquer une ou plusieurs cibles. Une fois le vent invoqué, toutes les personnes autour du lanceur sont prises dans l'air d'effet du sort. Le chaman peut invoquer l'un des 3 vents ci-dessous :

Khamsin : Vent brûlant rempli de sable. Il réduit la visibilité (-4 à toutes les actions où la vue est déterminante) et inflige $1d8 + \text{Cham} / 2$ points de dégâts de brûlures divisant par 2 l'armure.

Mistral : Violentes bourrasques semblables à des lames, lacérant tout ce qui se trouve sur son passage. Il inflige $2d6 + \text{Cham}$ points de dégâts, les dégâts sont considérés comme ayant le spécial "Tranchant".

Squamish : Vent glacial, gelant l'air ambiant et paralysant les personnes s'y trouvant. Les cibles doivent réussir un test opposé de Vigueur ou bien être transi de froid et incapable de la moindre action. Le vent inflige également $1d6 + \text{Cham} / 2$ points de dégâts de gel, ignorant l'armure.

Une fois le vent déchaîné, le lanceur peut choisir de le conjurer en réussissant un jet opposé dont le SR est le jet d'invocation précédent.

Coût : 5 PE

Durée : $1 + \text{Cham} / 2$ tours

Animalisme

L'Animalisme est un domaine permettant aux chamans d'interagir avec le monde animal. A haut niveau, le chaman peut même invoquer l'aide des animaux.

Limite(s) : Pouvoir parler aux animaux donne accès à une mine d'information, par la même occasion certains pourraient vous aider en devenant des alliés de circonstance. Malgré tout, il ne faut pas oublier que de nombreux animaux n'ont ni l'intelligence, ni la mémoire d'un être humain, l'aide qu'ils peuvent vous apporter sera limitée et extrêmement variable. L'instinct de survie prime sur tout, un animal ne se sacrifiera pas pour aider le personnage.

Seuls les animaux disposant d'une intelligence suffisante sont concernés par cette magie (on ne discute PAS avec un ver de terre).

Notes : Les disciplines d'Animalisme utilisent l'**Empathie** au lieu de l'Âme.

1. Langage animal

Effet(s) : Donne la capacité au chaman de comprendre et de pouvoir communiquer avec les animaux (dans la limite des capacités de dialogue de l'animal).

Coût : 1 PE

Durée : Une scène

2. Commandement animal

Effet(s) : Permet d'établir une connexion avec l'esprit d'un animal afin de lui parler par télépathie et de donner une série d'ordres à un ou plusieurs animaux. Cette méthode facilite grandement les échanges puisqu'il n'est plus seulement question de mots mais de concepts.

L'animal accomplira la ou les tâches au maximum de ses capacités mais conserve son instinct de survie. Au terme de la discipline, les animaux retournent à leurs instincts naturels.

Coût : 2 PE

Durée : Cham + MR heures

3. Familier

Effet(s) : Lie le lanceur de façon permanente avec un animal. Une liaison télépathique est établie et le chaman peut s'il le désire voir ce que voit l'animal. Le coup en Esprit de la possession du familier est divisé par 2 et l'animal n'a pas besoin d'être à portée de vue. Par ailleurs, l'animal gagne en Intellect, en Volonté, en Âme et en Empathie la moitié du score du chaman ce qui le rend bien plus intelligent que ses pairs. Enfin, l'animal et le chaman connaissent instinctivement la position de l'autre.

Un chaman ne peut pas avoir plus d'un familier.

Coût : 5 PE

Durée : -

4. Possession

Effet(s) : Permet au chaman de littéralement prendre possession d'un animal à portée de vue, contrôlant ses mouvements et ressentant tout ce que l'animal ressent. Pendant ce temps, le corps du lanceur reste inerte, comme s'il dormait.

Si l'animal est tué pendant la possession, le Chaman perd 2d6 points d'Esprit à cause du choc subit.

Coût : 2 PE / heure

Durée : Aussi longtemps que le chaman reste concentré

5. Convocation

Effet(s) : Lance un appel à tous les animaux d'une même espèce qu'il leur est impossible d'ignorer. La convocation résonne dans un rayon équivalent à la compétence Chamanisme en kilomètres. Bien évidemment, les animaux différeront en fonction de l'environnement (ville, forêt, plaine, etc.).

Les animaux appelés accourent aussi vite qu'il leur est possible pour aider le chaman. Cette convocation est si puissante qu'elle permet d'ignorer l'instinct de survie propre aux animaux, ils n'hésiteront pas à se sacrifier si cela peut aider le chaman à survivre.

Convoque (au choix) :

- 1d100 + Cham x 10 Vermines/Insectes (rats, guêpes, etc.)
- 2d20 + Cham x 2 Petits animaux (chats, chiens, oiseaux, etc.)
- 1d6 + Cham / 2 Gros animaux (tigre, ours, etc.)

Coût : 4 PE

Durée : Une scène

6. Légion animal

Effet(s) : Permet de diviser et de transférer son esprit dans un maximum de Cham animaux. Les animaux peuvent être d'espèces différentes mais cela augmente de 2 la difficulté de la discipline par espèce différente. Par ailleurs, ils ne peuvent s'éloigner à plus de Cham kilomètre les uns des autres ou le chaman perd le contrôle sur l'animal sorti du rayon d'action du pouvoir.

Le chaman reste conscient et est capable d'effectuer des actions avec un malus de -1 par animal contrôlé. Les animaux sont totalement sous le contrôle du chaman qui peut leur donner des ordres ou mentalement diriger les actions de chacun.

Coût : 5 PE

Durée : Aussi longtemps que le chaman reste concentré

Bestialisme

Les disciplines de Bestialisme agissent sur l'instinct animal, la bête qui sommeille en chaque être humain. Si au départ il s'agit d'influencer les émotions, le contrôle que le chaman acquiert sur sa bête intérieure lui permet d'en revêtir la forme.

Limite(s) : Les effets du Bestialisme dépendent énormément de la nature de la cible. Certaines personnes possèdent en eux une partie bestiale particulièrement violente, aux réactions inattendues. Le Bestialisme est **indisponible** aux Altérés car le Totem est bien trop puissant pour se laisser manipuler.

1. Esprit impassible

Effet(s) : En apprenant à contrôler sa bête intérieure, le chaman acquiert la capacité de contrôler ses émotions. Il gagne un bonus de +4 pour résister à la peur, aux tentatives de charme, d'intimidation ou toute autre action visant à comprendre ou modifier l'état émotionnel du chaman. Dans cet état, le lanceur se détache de son environnement, devenant froid et distant. Il souffre d'un malus de -2 à tous les jets d'Empathie.

Passer à l'état *Esprit impassible* n'occasionne aucun coût d'Esprit et le chaman peut stopper la discipline quand il le désire, au prix d'une courte méditation.

Coût : -

Durée : Passif désactivable

2. Chef de meute

Effet(s) : Le chaman s'entoure d'une aura de puissance et d'autorité intimidant les personnes alentours. Les cibles ressentent une peur primaire ainsi qu'un profond respect les poussant à se soumettre, elles résistent avec un jet de Volonté dont la difficulté est égale au niveau de Chamanisme du lanceur. En termes de jeu, cela octroie un bonus de Coercition équivalent à la compétence Chamanisme du chaman.

Attention, certaines personnes ressentiront d'avantage d'excitation que de peur, d'autres encore pourront réagir instinctivement en attaquant le lanceur.

Coût : 2 PE

Durée : Une scène

3. Fantôme

Effet(s) : Le lanceur atténue l'impact de sa bête intérieure et modifie l'aura qu'il dégage pour se rendre quasi-indétectable. Bien qu'il soit toujours là, les gens alentours ne prêtent aucune attention à lui, comme s'il était transparent. Cela octroie un bonus en discrétion équivalent à la compétence Chamanisme. En revanche, toute interaction sociale subit un malus de Cham / 2.

Le pouvoir ne fonctionne pas face aux caméras et autres moyens de détections non-humains. Par contre, un homme surveillant une caméra sera affecté !

Coût : 2 PE

Durée : 1h

4. Aspect bestial

Effet(s) : Permet au chaman de donner à sa bête intérieure un *aspect* associé à un animal et de gagner le bonus associé. Un chaman ne peut revêtir qu'un seul *aspect* à la fois. Voici les différents aspects (à la discrétion du MJ) :

- * Aspect de l'Ours : +2 en Puissance
- * Aspect du Chat : +2 en Adresse
- * Aspect de la Tortue : +2 en Vigueur
- * Aspect de l'Aigle : +4 en Sens (Vue)
- * Aspect du Chien : +4 en Sens (Odorat)

Le pouvoir est actif Cham / 2 heures après quoi le Chaman ne peut plus utiliser la discipline *Aspect bestial* pendant 12 heures.

Coût : 4 PE

Durée : Cham / 2 heures

5. Métamorphose

Effet(s) : Le chaman puise dans sa bête intérieure et change littéralement de forme pour prendre l'apparence d'un animal, modifiant sa taille et ses attributs. En plus de la modification physiologique, le lanceur doit résister aux instincts animaux intensifiés par la métamorphose avec un jet de Volonté + Cham dont la difficulté varie en fonction de l'animal (dans certains cas, aucun jet n'est nécessaire).

Coût : 4 PE

Durée : Jusqu'à ce que le chaman le décide

6. Thériantropie

Effet(s) : Ayant compris la nature profonde de son être, le chaman est capable de mélanger son côté humain et sa bête pour devenir une créature garou.

Le chaman gagne une armure naturelle de 10 et un bonus de +3 en Puissance, Adresse, Vigueur et Sens. De plus ses mains se couvrent de griffes ou d'ergots surnaturels infligeant Puis. + Cham points de dégâts divisant l'armure par deux.

Coût : 6 PE

Durée : Une scène

Eau

Magie élémentaire de l'eau et de la glace.

Limite(s) : Excepté *Déshydratation*, les effets des disciplines du domaine de l'Eau sont divisés par deux dans les environnements particulièrement secs et arides (désert, canicule, etc.).

1. Respiration aquatique

Effet(s) : Permet de respirer sous l'eau. Protège aussi dans une certaine mesure des effets de la pression aquatique sur le corps jusqu'à 200m.

Coût : 1 PE

Durée : 2h

2. Brume

Effet(s) : Crée un épais brouillard impénétrable (sauf pour le chaman) où toute personne subit un malus de -4 à tous les jets où la vue est déterminante. L'humidité poisseuse de la brume fatigue très vite le corps humain infligeant un malus de -1 en Puissance et en Vigueur lorsqu'on y reste plus de quelques minutes.

Étant de nature magique, la brume ne subit pas l'influence du vent tant que le chaman se concentre. Dès qu'il relâche son attention, la brume se comporte comme une fumée très épaisse que le vent souffle difficilement.

Coût : 2 PE pour une petite pièce, un couloir, 4 PE pour une grande pièce, une cour, 6 PE pour une petite esplanade, 8 PE pour l'équivalent d'un stade de foot, etc.

Durée : 15min

3. Trait de givre

Effet(s) : Envoie une stalactite de glace sur une cible, infligeant 1d6 + Cham points de dégâts ignorant l'armure. A cause du froid, la cible doit réussir un test de Vigueur / 4 où subir un malus de -2 à tous ses jets pendant 2 tours.

Coût : 2 PE

Durée : -

4. Prison aqueuse

Effet(s) : Enferme la cible dans une bulle d'eau suivant les mouvements de la victime. En fonction du niveau de Chamanisme, prison aqueuse affecte un membre (en dessous de 5), la moitié du corps (en dessous de 8) ou la totalité d'un corps humain (10).

Si la tête est enfermée dans la prison aqueuse, la cible subit 5 points de dégâts de suffocation par tour, si c'est une autre partie du corps qui est ciblé, la victime subit un malus de -2 à ses actions par partie du corps emprisonnée.

Coût : 4 PE

Durée : Cham tours

5. Déshydratation

Effet(s) : Par contact, aspire l'eau contenue dans le corps d'une personne à l'extérieur. Tant que le contact est maintenu, inflige 2d6 + Cham points de dégâts par round (l'armure de la cible est ignorée).

La douleur est telle que la cible doit réussir un test de Vigueur / 8 pour pouvoir agir.

Coût : 4 PE

Durée : Tant que le chaman touche la cible / que la cible est vivante

6. Zéro Absolu

Effet(s) : Gèle toute matière dans un rayon de Cham mètres autour du lanceur, infligeant 3d8 + Cham points de dégâts ignorant l'armure et la barrière.

A cause du froid intense, la cible doit réussir un test de Vigueur dont la difficulté est égale au niveau de Chamanisme du lanceur où subir un malus de -4 à tous ses jets.

Coût : 8 PE

Durée : -

Lien universel

La magie de lien universelle repose sur le fait que toute chose sur Terre est connectée avec les autres. Les Chamans savent exploiter cette connexion pour se connecter mentalement à un être humain pour lui parler et même écouter ses pensées. La finalité de cette magie est d'interagir avec tous les éléments du monde pour en quelque sorte prédire l'avenir.

Limite(s) : La magie de lien universelle est particulièrement éprouvante pour l'esprit. Les disciplines de hauts niveaux fatiguent rapidement la psyché du chaman et peuvent même le rendre fou.

Notes : Les disciplines de Lien universel utilisent l'**Empathie** au lieu de l'Âme.

1. Télépathie

Effet(s) : Connecte l'esprit du chaman à une ou plusieurs personnes, leur permettant de dialoguer par la pensée. La ou les cibles doivent être à portée de vue du chaman au moment de lancer le sort. Le lien télépathique porte jusqu'à un maximum de Cham x 10 kilomètres.

Cette discipline n'est absolument pas intrusive, une cible ne souhaitant pas établir de connexion télépathique peut refuser le lien sans que le chaman puisse y faire quoique ce soit. Si le chaman tombe dans l'inconscience, le pouvoir s'arrête.

Coût : 1 PE par personne

Durée : Jusqu'à ce que le chaman coupe le lien télépathique

2. Entendre l'indicible

Effet(s) : En se concentrant le chaman est capable d'entendre les pensées superficielles des personnes l'entourant. La discipline ne permettra pas de découvrir un secret enfoui mais avertira le lanceur si quelqu'un lui ment effrontément ou si une personne prépare quelque chose contre lui.

Coût : 2 PE

Durée : Une scène

3. Omniscience

Effet(s) : Le lanceur visualise un endroit qu'il a déjà vu de ses propres yeux. Le Chaman est incapable de se déplacer de plus de quelques mètres ou d'interagir avec ce qu'il voit, il dispose cependant d'une vision à 360°.

La discipline demandant beaucoup de concentration, le Chaman est dans l'incapacité d'effectuer une autre action.

Coût : 3 PE

Durée : 1h

4. Polymathie

Effet(s) : Entrant en méditation, le chaman interroge l'univers pour obtenir une information.

L'information reçue sera purement factuelle et ne peut donc concerner le futur, les intentions, les pensées ou les choses encore inconnues. Un chaman utilisant Polymathie peut par exemple déterminer le nom d'une personne, interroger l'histoire "connue", connaître le code d'un coffre, etc.

En fonction de l'information demandée, un bonus ou plus généralement un malus pourra être infligé dans le cas d'une donnée particulièrement difficile à trouver.

La discipline demandant beaucoup de concentration, le Chaman est dans l'incapacité d'effectuer une autre action. Par ailleurs la discipline fatigue énormément l'esprit du Chaman, il subit un malus de -1 pendant 1d6 heures.

Coût : 4 PE

Durée : 10min

5. Murmures du passé

Effet(s) : Visualise un événement passé. Pour cela, le Chaman doit se trouver sur lieu de l'événement qu'il désire voir et connaître la date exacte et l'heure approximative. Comme pour Omniscience, le lanceur ne peut se déplacer de plus de quelques mètres ou interagir mais est doté d'une vision à 360°.

Utiliser ce pouvoir demandant beaucoup de concentration, le lanceur ne peut effectuer aucune autre action. Par ailleurs la discipline fatigue énormément l'esprit du Chaman, il subit un malus de -2 pendant 1d6 heures.

Coût : 6 PE

Durée : 1h

6. Oracle

Effet(s) : Le chaman entrevoit l'espace d'un instant les connexions entre toutes les choses lui donnant la capacité d'analyser l'instant et de prédire les interactions des différents acteurs.

Cela lui permet ainsi de prévoir le ou les futurs possibles. Utiliser ce pouvoir demandant beaucoup de concentration, le lanceur ne peut effectuer aucune autre action. Par ailleurs la discipline fatigue énormément l'esprit du Chaman, il subit un malus de -4 pendant 1d6 heures.

Coût : 8 PE

Durée : 1h

Nature

Magie élémentaire du bois et des plantes.

Limite(s) : Dans les environnements fortement urbanisés ou très pollués, les effets des disciplines du domaine de la Nature sont divisés par deux (centre-ville, usines chimiques, etc.), sauf pour *Alchimie végétale*.

1. Manteau de la nature

Effet(s) : Permet au chaman de se fondre complètement dans la nature. Il devient invisible et quasiment impossible à repérer même par les moyens technologiques avancés tel que la vision thermique. En termes de jeu, cela octroie un bonus de discrétion égal à Cham x 2.

Toute action offensive ou particulièrement bruyante mais immédiatement fin à l'effet.

Coût : 1 PE

Durée : 1h

2. Alchimie végétale

Effet(s) : Crée au choix, une poudre soporifique, une sève paralysante ou un poison mortel en quantité suffisante pour une utilisation.

La substance choisie apparaît au creux de la main du chaman qui y est immunisé.

La poudre soporifique doit être inhalé, la sève paralysante, être mis en contact avec la peau et le poison, être ingéré ou introduit dans le sang.

Résister aux substances demande un jet de Vigueur opposé au niveau de Chamanisme du lanceur.

Le poison inflige Cham points de dégâts par round.

Coût : 2 PE

Durée : La substance créée perdure jusqu'à son utilisation

3. Faveur sylvestre

Effet(s) : Permet au lanceur de puiser des forces dans la nature environnante pour se soigner. Le Chaman doit poser ses mains sur un arbre ou sur de la terre "vivante", il regagne 2d6 + Cham points de Corps ou d'Esprit. Les points gagnés peuvent être repartis à la fois dans la jauge de Corps et d'Esprit.

Utiliser cette discipline prend 1 heure. Au terme du rituel, la nature environnante semble faible et décrépie.

Coût : 2 PE

Durée : 1h

4. Floraison mortelle

Effet(s) : Fait pousser des lianes sortant de la terre qui attaquent une ou plusieurs cibles désignées par le chaman. Les lianes entravent les mouvements jusqu'à paralyser complètement la victime, les cibles résistent avec un test opposé d'Adresse + Corps à Corps (ou Mêlée).

Le chaman peut ordonner mentalement aux lianes d'étouffer une cible précédemment contrainte, infligeant 1d6 + Cham / 2 points de dégâts d'étranglement par round.

Les plantes agissent sur un maximum de Cham cibles.

Coût : 4 PE

Durée : Une scène

5. Cercle de soin

Effet(s) : De nombreuses fleurs sortent du sol et libèrent des spores régénérant. Les fleurs forment un cercle d'environ 3m de diamètre où les spores restent concentrées. Toute personne se trouvant dans le cercle gagne 1d4 + Cham / 2 point de vie par round.

Coût : 4 PE

Durée : Cham rounds

6. Injonction de Nasture

Effet(s) : Le Chaman en appelle à la puissance de Nasture pour transformer un objet de nature technologique (par extension tout objet non naturel) en bois. La transformation est définitive et non-réversible.

A la discrétion du MJ, utiliser *Injonction de Nasture* sur une cible particulièrement grande peut demander la dépense de points d'Esprits supplémentaires.

Coût : 6 PE

Durée : -

Soins

La magie de soin et une discipline permettant de soigner les blessures. Si à bas niveau elle ne permet que d'apaiser les petites contusions, elle donne à haut niveau la capacité de régénérer des membres perdus et même de ressusciter un mort.

Limite(s) : Le pouvoir curatif se transmet par le toucher, il est donc impératif que le chaman soit en contact avec la cible.

Les disciplines de Soins accélèrent le processus de régénération naturel, ce qui éprouve le corps de la cible. Utiliser plusieurs fois de suite une discipline de soins sur une même personne lui inflige un malus cumulatif de -2 pour le reste de la journée. La limite d'utilisation des disciplines du domaine de Soins est d'1h.

1. Remède

Effet(s) : Rend 1d6 + Cham / 2 points de vies, permettant de soigner les blessures superficielles telles que les contusions et les coupures.

Coût : 1 PE

Durée : -

2. Pharmacopée

Effet(s) : Soigne les effets des drogues, maladies et poisons dont la virulence est inférieure au niveau de Chamanisme du lanceur.

Coût : 2 PE

Durée : -

3. Guérison

Effet(s) : Rend 2d6 + Cham / 2 points de vies, permettant de soigner les dégâts internes et les fractures.

Coût : 2 PE

Durée : -

4. Régénération

Effet(s) : Accélère de façon temporaire le facteur de guérison du corps humain, régénérant Cham points de vies par tour.

Coût : 4 PE

Durée : Cham tours

5. Restauration

Effet(s) : Rend 4d6 + Cham points de vies et permet de faire repousser les membres perdus.

Coût : 5 PE

Durée : -

6. Résurrection

Effet(s) : Ressuscite une cible décédée depuis un maximum de Cham minutes. La cible de la résurrection revient à la vie avec un nombre de points de Corps équivalent au niveau de Chamanisme du lanceur.

Résurrection ne fonctionne pas sur les cibles tuées par le sort *Toucher de Mort*.

Coût : 7 PE

Durée : -

Soleil

Les disciplines du Soleil donnent la possibilité de manipuler la lumière solaire jusqu'à utiliser la puissance du soleil de façon offensive.

Limite(s) : La nuit, la difficulté des disciplines du domaine du Soleil est augmentée de 4.

1. Lueur

Effet(s) : Crée un petit orbe lumineux flottant à côté du chaman et éclairant à la manière d'un petit soleil sur environ de 20m et diffusant une douce chaleur. L'intensité de la lumière peut être ajustée par la pensée.

Coût : 1 PE

Durée : 2h

2. Perception lumineuse

Effet(s) : Permet de percevoir tout le spectre lumineux : les ultraviolets, les infrarouges et par la même occasion de voir dans le noir.

Coût : 1 PE

Durée : 2h

3. Paumes flamboyantes

Effet(s) : Les mains du chaman se mettent à briller et à dégager une chaleur capable de faire fondre le métal et d'infliger Cham points de dégâts par tour à toute en personne subissant un contact. Les dégâts infligés par *Paumes flamboyantes* divisent par 2 l'armure.

Les attaques portées à l'aide de Morsure du Soleil font fondre les armures, baissant de Cham / 2 la valeur d'armure de la cible.

Coût : 2 PE

Durée : Une scène

4. Éruption solaire

Effet(s) : Provoque un violent jaillissement lumineux sortant des mains du lanceur, infligeant 1d6 + Cham points de dégâts de brûlures (divise l'armure par deux) et aveuglants les cibles dans l'aire d'effet pendant 1d4 tours, infligeant un malus de -6 pour toutes les actions où la vue est déterminante. La discipline agit dans un cône portant jusqu'à Cham mètres à partir des mains du Chaman.

Coût : 4 PE

Durée : -

5. Rayon de l'aube

Effet(s) : Le chaman concentre l'énergie lumineuse en un rayon meurtrier infligeant (Cham / 2)d8 points de dégâts magiques ignorant l'armure. La portée du rayon est équivalente à la vue du Chaman.

Rayon de l'aube fait fondre les armures, baissant de Cham la valeur d'armure de la cible.

Coût : 5 PE

Durée : -

6. Zénith

Effet(s) : Invoque un orbe flamboyant irradiant la puissance du soleil sur 10m autour de d'elle. Les alliées pris dans l'aire d'effet récupèrent $1d4 + \text{Cham} / 2$ points de vie par tour, à l'inverse, les ennemis subissent des brûlures équivalent à $2d6 + \text{Cham} / 2$ points de dégâts ignorant l'armure par tour.

Les alliées et les ennemis sont déterminés par le chaman. L'orbe solaire dure autant de tours que le niveau de Chamanisme du lanceur.

Coût : 7 PE

Durée : Cham tours

Terre

Magie élémentaire de la terre et de la roche.

Limite(s) : Exceptée *Peau de pierre*, les disciplines du domaine de la Terre ne peuvent être lancées lorsque le chaman n'est pas en contact direct avec la terre (avion, building, etc.).

1. Peau de pierre

Effet(s) : La peau du chaman devient dure comme de la pierre lui offrant un bonus de Cham / 2 en armure magique et non magique (légère). Cette transformation n'étant pas anodine, l'apparence du chaman est baissée de Cham / 2.

Coût : 1 PE

Durée : Une scène

2. Échos des sols

Effet(s) : Créer une représentation mentale de la carte topographique des éventuelles cavernes souterraines dans un rayon de Cham kilomètres. Par ailleurs, le chaman peut également déterminer à l'aide d'un jet d'Intellect (difficulté à déterminer par le MJ), le nombre de personnes et leurs positions approximatives dans ce même rayon, grâce aux bruits de pas (une personne immobile est indétectable).

Coût : 2 PE

Durée : Aussi longtemps que le chaman se concentre

3. Entraves minérales

Effet(s) : Le lanceur commande à la terre d'entraver une (ou plusieurs) cible, emprisonnant les jambes de la cible profondément dans la terre ou dans un bloc de pierre. Se libérer demande un test de Puissance dont la difficulté est équivalente à Cham x 2.

La discipline peut être utilisée sur un maximum de Cham cibles.

Coût : 2 PE (4 PE en cas de cibles multiples)

Durée : Jusqu'à ce que le chaman libère la cible ou qu'elle le fasse d'elle-même

4. Choc sismique

Effet(s) : Crée des tremblements de terre dans une zone allant jusqu'à Cham x 10 mètres autour du lanceur, ouvrant des failles dans la terre. Les cibles doivent réussir un test de d'Adresse + Mouvements en opposition sous peine de subir 1d6 + Cham points de dégâts et d'être projetées à terre.

Coût : 4 PE

Durée : -

5. Voyage souterrain

Effet(s) : Donne au chaman la capacité de voyager sous terre ou à travers la roche à sa vitesse de marche. Les corps du chaman se fond littéralement à la roche, il est donc virtuellement invulnérable sous cette forme. Cela dit, pulvériser la roche dans laquelle le chaman se déplace entraîne la mort de ce dernier.

Coût : 4 PE

Durée : Aussi longtemps que le chaman se concentre

6. Sarcophage de Geb

Effet(s) : Enferme une cible dans une prison de roche. La roche est de nature magique, elle est insensible aux dégâts non-magiques et possède une barrière équivalente à 2 fois le niveau de Chamanisme du lanceur.

Le sarcophage dure Cham heures avant de tomber en poussière.

Coût : 5 PE

Durée : Cham heures

Protection

Les disciplines du domaine de Protection ont pour but de protéger le lanceur ou ses alliées de dégâts de sources extérieurs.

Limite(s) : Les disciplines personnelles (*Armure éthérée*, *Barrière*, *Cuirasse* et *Rempart*) du domaine de Protection s'excluent entre elles. Il est impossible pour un Chaman d'avoir plus d'une de ces disciplines d'active à la fois.

Notes : Les disciplines de Protection utilisent la **Volonté** au lieu de l'Âme.

1. Armure éthérée

Effet(s) : Enveloppe le lanceur d'une armure magique invisible (lourde), le protégeant des dégâts non magiques. Il donne au chaman une armure supplémentaire équivalente à Cham.

L'armure devient légèrement visible (diffraction de la lumière) lorsqu'elle encaisse des dégâts.

L'apparence de l'armure est à la convenance du lanceur.

Coût : 2 PE

Durée : Une scène

2. Barrière

Effet(s) : Entoure le chaman d'une bulle protectrice invisible le protégeant des dégâts magiques. La barrière retranche aux dégâts magiques le niveau de Chamanisme du lanceur.

Lorsqu'un sort entre en contact avec la barrière, celle-ci brille et crépite légèrement.

Coût : 2 PE

Durée : Une scène

3. Cuirasse

Effet(s) : Génère une protection disposant de points d'armures équivalent à Cham x 10. *Cuirasse* bloque les dégâts magiques et non-magiques, chaque coup reçu retranchant la valeur de dégâts aux points d'armures générés par la discipline. Arrivé à zéro, l'armure disparaît.

L'armure créée est visible par tous, son apparence est à la convenance du lanceur. Bien que légère, la protection accordée par *Cuirasse* est contraignante, infligeant un malus de -2 à toutes les actions physiques.

Coût : 2 PE

Durée : Une scène

4. Bastion

Effet(s) : Invoque des murs fantomatiques tout autour du lanceur dans une aire dont diamètre maximum est de Cham mètres. Les murs octroient une armure équivalente Cham x 4 et offrent une barrière équivalente à la discipline *Barrière*.

Une fois invoqué, le *Bastion* n'est pas déplaçable.

Coût : 4 PE

Durée : Une scène

5. Rempart

Effet(s) : Crée une grande bulle de protection (visible à l'œil nu) capable d'englober un petit groupe de personne. La taille de la barrière est au maximum de Cham / 2 mètres de diamètre, centrée sur le lanceur.

Rempart offre une armure équivalente à Cham x 2 et une barrière équivalente à la discipline *Barrière*.

La discipline demande une partie de l'attention du lanceur pour être maintenue, tant que Rempart est actif, le Chaman subit un malus de -2 à toutes ses autres actions.

Coût : 4 PE

Durée : Une scène

6. Inexorable égide

Effet(s) : Enveloppe le lanceur d'un halo argenté offrant une armure équivalente à Cham x 3 et octroyant une barrière équivalente à Cham x 2. Sous l'effet d'*Inexorable égide*, le Chaman est également protégé des gazes ou autres effets négatifs contre lesquels les autres disciplines du domaine de Protection sont inefficaces.

Coût : 6 PE

Durée : Une scène