

Supplément JDR Naheulbeuk :
Le Chamane de Jungle
Document et gameplay par Pen of Chaos
Illustrations de Guillaume Albin



Sommaire de la jungle

<p>Techniques de niveau 1 (Page 6) <i>Cataplasme bangado</i> (Nature) <i>Profusion de poissons</i> (divinité : Chulta) <i>Apaînement de l'animal</i> (divinité : Doxult) (évolutif) <i>Visage de Leggibo</i> (divinité : Leggibo) <i>Branche opportuniste</i> (divinité : Gnafangol)</p>	<p>Techniques de niveau 9 (Page 14) <i>Poison Zig-Zig</i> (Nature) <i>Possession aquatique</i> (divinité : Chulta)</p>
<p>Techniques de niveau 2 (Page 7) <i>Danse du fossoyeur</i> (divinité : Leggibo) <i>Je suis le feuillage</i> (divinité : Doxult) (évolutif) <i>Course folle</i> (divinité : Doxult) (évolutif) <i>Homme-poisson-médecine</i> (divinité : Chulta) (évolutif)</p>	<p>Techniques de niveau 10 (Page 15) <i>Kinésithérapie de la jungle</i> (Nature) <i>Décoction golo-golu</i> (Nature) <i>Emprise de l'arbre</i> (divinité : Gnafangol)</p>
<p>Techniques de niveau 3 (Page 8) <i>Décoction zogbu</i> (Nature) <i>Terre changeante</i> (divinité : Gnafangol) (évolutif) <i>Cherche ma proie</i> (divinité : Doxult) (évolutif) <i>Griffure de l'âme</i> (divinité : Leggibo)</p>	<p>Techniques de niveau 11 (Page 16) <i>Enfants de la Forêt</i> (divinité : Doxult) <i>Vague des Abysses</i> (divinité : Chulta) <i>La Mort Peut Danser</i> (divinité : Leggibo)</p>
<p>Techniques de niveau 4 (Page 9) <i>Repousse-nuée</i> (Nature) <i>Attrape-jambe</i> (Nature) <i>Instinct de la chasse</i> (divinité : Doxult) <i>Pince de Chulta</i> (divinité : Chulta)</p>	<p>Techniques de niveau 12 (Page 17) <i>Appel de l'homme-forêt</i> (divinité : Gnafangol) <i>Brouillard du Chamane</i> (divinité : Doxult)</p>
<p>Techniques de niveau 5 (Page 10) <i>Soupirs du mourant</i> (divinité : Leggibo) <i>Légèreté aquatique</i> (divinité : Chulta) (évolutif) <i>Vision du nuiteux</i> (divinité : Leggibo) (évolutif) <i>Gué providentiel</i> (divinité : Gnafangol) (évolutif)</p>	<p>Techniques de niveau 13 (Page 18) <i>Cacophonie aviaire</i> (divinité : Doxult) <i>Esprit du globzoule</i> (divinité : Doxult) <i>Crache-poisson</i> (divinité : Chulta)</p>
<p>Techniques de niveau 6 (Page 11) <i>Poison Dibala</i> (Nature) <i>Soutien de la jungle</i> (divinité : Doxult) <i>Maître de la pluie</i> (divinité : Gnafangol) (évolutif)</p>	<p>Techniques de niveau 14 (Page 19) <i>Apparition géante de Leggibo</i> (divinité : Leggibo) <i>Le Passeur te renvoie</i> (divinité : Leggibo) <i>Mille poissons affamés</i> (divinité : Chulta)</p>
<p>Techniques de niveau 7 (Page 12) <i>Perce-poumon</i> (Nature) <i>Attelle rapide</i> (Nature) <i>Force de l'eau noire</i> (divinité : Chulta)</p>	<p>Techniques de niveau 15 (Page 20) <i>Blessure de la Terre</i> (divinité : Gnafangol) <i>Appel de la Grande Écrevisse</i> (divinité : Chulta)</p>
<p>Techniques de niveau 8 (Page 13) <i>Poison Rorgu</i> (Nature) <i>Mange-cerveau</i> (divinité : Leggibo) <i>Vision de l'oiseau</i> (divinité : Doxult)</p>	<p>Page 3 : Disciplines du Chamane Page 4 : Principales divinités Page 5 : Tableau des maladdresses</p>

Astuce : en imprimant ce sommaire, le joueur peut cocher au crayon les prodiges utilisés quotidiennement, puis gommer les croix en fin de journée, et recommencer le lendemain.

Disciplines du Chamane de Jungle

Ce personnage, tour à tour homme-médecine (ou femme...), chasseur, devin ou faiseur de prodige, ne pratique pas la magie telle que nous la connaissons. Il s'arrange pour obtenir des faveurs de divinités venues de son pays, et, bien qu'on ne sache pas vraiment si toutes ces divinités existent, obtient généralement des résultats.

Charisme : la caractéristique principale du Chamane pour réaliser des prodiges est son Charisme naturel, et il peut augmenter ses chances d'obtenir les faveurs des dieux en s'équipant de divers accessoires ou pièces d'équipement qui vont lui donner des bonus (Voir : matériel spécifique du Chamane), ces derniers pouvant être généraux ou liés à certains dieux seulement. Notez qu'une chemise de noble, par exemple, ou une cape de luxe achetées en Terre de Fangh, ou du shampoing d'elfe, ne sont pas des accessoires qui peuvent augmenter le Charisme du Chamane pour pratiquer les prodiges — Le bonus qu'il pourrait avoir par ailleurs ne serait donc que social.

Disciplines de divinités : tous les prodiges peuvent être cumulés si leur durée le permet, et il est possible de faire appel quotidiennement à tous les dieux de la jungle sans restriction.

Important : en dehors des techniques naturelles qui font appel à des plantes ou des produits (signalées par l'étiquette « Nature »), **le Chamane ne peut accéder à la plupart des prodiges qu'une seule fois par jour**. Ceci est le cas pour tous les prodiges qui n'ont pas de « fréquence » précisée. Lorsqu'il y a une fréquence précisée, alors c'est celle-ci qui importe. Le praticien peut toutefois essayer de « forcer » la main de sa divinité pour obtenir une occurrence supplémentaire du même prodige le même jour, mais dans ce cas tout échec simple sera considéré comme un affront et donnera forcément une maladresse (échec critique) avec un tirage dans le tableau ci-contre. Dans ce cas, il ne sera plus possible d'utiliser une discipline de cette même divinité pour **toute la journée**. Essayer de tromper les dieux est donc quelque chose de risqué.

Échec simple : si le Chamane échoue à l'épreuve pour la première occurrence quotidienne d'un prodige, il pourra essayer à nouveau **une fois** le même jour, sans handicap. À partir de **deux échecs**, on considère que la divinité concernée n'est pas réceptive et qu'elle ne répondra plus pour aucun prodige durant la même journée. De ce fait, le Chamane doit donc attendre le lendemain pour recommencer à l'invoquer. En cas d'échec critique, tirez un résultat spécial.

Épreuve et expérience : dans le manuel ci-dessous, j'ai proposé une valeur en XP pour chaque prodige ou technique, un peu comme c'est le cas pour les coups spéciaux des combattants. Il y a beaucoup de prodiges, mais la plupart ne sont utilisables que dans certains cas. Je précise, au cas où, que la valeur d'XP proposée reste à l'appréciation du MJ et ne sera considérée que si le prodige est réussi d'une part, et s'il a été d'une véritable utilité. Rassembler des poissons dans le seul but de gagner 2 XP n'a pas de sens. Le faire pour aider un pêcheur autochtone qu'on rencontre en marchant au bord d'un lac, par contre, aura un sens et donc déclenchera potentiellement le gain en XP.

Délai d'incantation et concentration : il est généralement précisé deux valeurs de temps pour une technique. La première valeur représente le temps nécessaire pour que le prodige commence (incantation), la deuxième le temps qu'il va durer. Il est important de noter que, durant l'incantation, le Chamane ne peut ni combattre, ni éviter les coups, ni faire quoi que ce soit d'autre en général que se déplacer. Il est occupé à chanter, parler ou faire des gestuelles. Le dernier assaut d'un délai signalé est celui où le prodige se produit, ainsi donc « deux assauts » signifie que le Chamane doit incanter pendant un assaut, puis durant le suivant finira son prodige.

Matériel requis : les accessoires et le matériel spécifique du Chamane sont disponibles dans le tableau correspondant et peuvent généralement être acquis sur une base de troc, ou parfois fabriqués durant une pause.

Ingrédients : la plupart des ingrédients cités dans les recettes peuvent être récoltés à l'avance quand le personnage en a le loisir, sinon ils peuvent être récupérés sur place quand le milieu est propice, au prix d'un temps supplémentaire de préparation en général. Beaucoup sont d'un poids négligeable.

Principales divinités liées au Chamane de Jungle

Doxult : l'esprit de la jungle

Nous avons ici une divinité connue dans toutes les jungles, mais principalement adorée chez les Atlakans. Doxult est généralement représenté sur les temples comme un faucon ailé, parfois comme une personne à tête de félin. Il n'a pas de sexe défini a priori, car son genre change d'un chamane à l'autre, et semble pouvoir commander à tous les animaux, mais surtout les terrestres. Il peut également infléchir la volonté de certains végétaux et aide à passer inaperçu, entre autres.

Leggibo : le griffeur d'âme

Souvent nommé « Agba Leggibo », ce dieu sombre est vraisemblablement un genre de gardien entre deux mondes. Il est invoqué par les chamanes pour les pratiques liées à la mort, et à la résurrection, à la terreur et à la nuit. Pour tout ce qui est rituel et prodiges, Leggibo serait d'ailleurs beaucoup plus difficile à joindre de jour que de nuit, où il règne en maître. Les indigènes le représentent parfois sous les traits d'un humain très maigre, sans yeux, aux membres tordus, vêtus de haillons noirs et coiffé d'une toque à cornes. Ses doigts ne sont que des griffes longues et recourbées.

Chulta : le monstre aquatique

Aussi surnommée « la Grande Écrevisse ». Chulta (prononcer « K'houlta ») est une entité venue de la mer, principalement adorée près des côtes, et qui donc techniquement serait plutôt une langouste qu'une écrevisse. Cependant, on dit qu'il est tout à fait possible d'accéder à ses pouvoirs en présence d'eau douce, pour peu qu'il y ait un peu de profondeur. On dit que c'est la mère de toutes les espèces marines, et aussi qu'elles finissent par revenir dans l'estomac de la déesse après la mort. Les représentations de la divinité montrent généralement un genre de crustacé doté de très nombreuses pattes et de pinces énormes, ainsi que d'un grand nombre de tentacules autour de la bouche. Les anciens de plusieurs villages côtiers disent qu'elle est apparue autrefois, et qu'elle aurait la taille d'un bel immeuble. Pour signifier leur intérêt pour la divinité, les indigènes fabriquent des colifichets avec une pince d'écrevisse bouillie, vidée, puis remplie d'une sève caoutchouteuse qui la rend très solide.

Gnafangol : la terre en colère

Voici un dieu étrange, qui n'a ni forme ni véritable description. Les chamanes font appel à ses pouvoirs pour tout ce qui concerne le climat, les problématiques liées au terrain comme les arbres, les cailloux, le cours des rivières, le vent... Ce serait une divinité plus ancienne que toutes les autres. Gnafangol est à la fois très anecdotique et très puissant, car ses manifestations peuvent être indétectables, mais il est plutôt susceptible. Quand les indigènes veulent indiquer sa présence ou attirer ses faveurs, ils utilisent comme idole un gros galet peint en rouge. C'est peu coûteux et pratiquement n'importe qui peut le fabriquer.



Chamane de Jungle – maladreses (divinités)

Ce tableau est à utiliser uniquement en cas de maladresse (ou échec critique) lors d'une épreuve liée à une discipline de Chamane impliquant une divinité. La même entrée peut avoir des effets différents, selon qu'on se trouve en combat ou simplement dans une situation d'exploration, ou dans d'autres cas.

D20	Effet de la maladresse
1	Combat : complètement troublé, le Chamane perd un assaut et il ne se passe rien. Autre : il se met à pleuvoir très fort, et tant mieux si le Chamane est à l'abri.
2	Combat : paniqué, le Chamane perd trois assauts et il ne se passe rien. Autre : il pleut des graviers pendant 10 min. Malus de -2 à toutes les épreuves, pour tout le monde.
3	La divinité invoquée s'énerve, et le Chamane perd 1D6 PV sans qu'il puisse comprendre comment. Cette divinité ne répondra plus au Chamane pendant 1D6 jours.
4	Une branche frappe l'allié le plus éloigné du Chamane, causant 1D+4 PI (contondants).
5	Un petit rocher tombe sur l'allié le plus proche du Chamane, causant 2D+4 PI (contondants).
6	Un éclair mauve étrange tombe sur le Chamane, causant 2D+3 PI (ignore la PR nat.).
7	La terre tremble soudainement avec violence et fracas, pendant 1D6 minutes. En conséquence, tout le monde aura -5 à toutes les épreuves durant cette période.
8	Combat : l'opposant le plus proche du Chamane devient plus grand : +20 PV, +4 aux dégâts. Autre : des miasmes toxiques balaient brusquement la zone, tout le monde perd 1D6 PV.
9	Combat : un mini-cyclone chargé de débris frappe la zone : épreuves -4 jusqu'à la fin du combat. Autre : un énorme trait de foudre tombe aléatoirement sur quelqu'un dans la zone, causant 3D+2 BL.
10	Une arme d'un membre du groupe (non enchantée), choisie par le destin, se transforme en serpent venimeux. Le propriétaire peut se faire mordre (voir : taïpan sauteur, bestiaire p. 78).
11	La divinité invoquée s'énerve, et le Chamane perd 2D6 PV, un flot de sang lui sort par le nez. Cette divinité ne répondra plus au Chamane pendant 2D6 jours.
12	En jungle : arbres et lianes s'animent et se déchaînent, blessant tout le monde pour 2D+4 PI. Ailleurs : une araignée tranchante de Sungul se matérialise et attaque le groupe (bestiaire p. 23).
13	Toutes les pièces d'or transportées par un membre du groupe se transforment en asticots grouillants.
14	En extérieur : une faille s'ouvre dans le sol et il en sort une écrevisse gigantesque. Elle crache un jet de bave acide sur tous les membres du groupe, causant PR-1 (plastron) et CHA-3 (2 jours). Puis elle repart comme elle est venue. En intérieur : une pince énorme sort d'un trou du mur et broie le Chamane : 2D+10 PI (cont.).
15	Combat : Leggibo fait revenir à la vie le premier opposant qui mourra (avec tous ses PV). Autre : Leggibo apparaît et griffe l'âme d'un membre du groupe, infligeant 2D+4 BL.
16	Tous les membres du groupe du Chamane sont frappés par une gifle cosmique causant 1D+4 BL, et se retrouvent ensuite perclus de douleurs qui leur causent en outre COU/CHA-3 pendant 24H. La divinité impliquée ne répondra plus au Chamane pendant 2D6 jours.
17	Un ours de la région sort de nulle part et se précipite sur le Chamane pour le dévorer.
18	Le Chamane devient fou pour 1D20 minutes – il part en courant au hasard, en hurlant.
19	Un dieu fâché ouvre les veines du Chamane, et il reçoit Hémorragie simple : -1D6 PV par minute.
20	Peu importe la localisation du groupe, des dizaines de lianes dures et pointues transpercent tout le monde en sortant du sol, causant 2D+8 PI à toute cible dans une zone circulaire de 20 mètres.

Disciplines de Chamane -- Niveau 1

Cataplasme bangado (Nature) (5 minutes / variable) :

Usage : stopper une hémorragie simple, éviter les infections

Épreuve : il n'y a pas d'épreuve pour cette discipline | **Expérience :** 2 XP

Ingrédients : 2 feuilles de maka, 3 fleurs d'ukala, 1 dose de sève de golozier, 1 racine de vinolo

Matériel requis : couteau, mortier et bol

Il faut préparer un onguent avec un mortier et un bol, et appliquer le remède sur les plaies. Avec ces ingrédients, on prépare une dose, qui suffit à soigner une personne, avec un temps d'application d'une minute par plaie. S'il se trouve en jungle, le Chamane pourra récolter les ingrédients sur place, mais cela lui prendra quinze minutes au lieu de cinq. Les blessures ainsi traitées après un combat ou un accident ne pourront plus s'infecter.

Profusion de poissons (divinité : Chulta) (5 minutes / 1 heure) :

Usage : rassembler des proies pour la pêche, au bord de l'eau (douce ou salée)

Épreuve : CHA+3 | **Expérience :** 2 XP

Matériel requis : amulette de Chulta

En exécutant une danse et un chant, tout en tenant à la main l'amulette de Chulta, le chamane peut demander à la divinité de rassembler des poissons ou crustacés à un endroit précis, qui resteront là une heure environ. Ceci permettra à ceux qui pêchent de recevoir un bonus de +4 à leurs épreuves. Fonctionne en mer et en eau douce, mais il faut qu'il y ait déjà des poissons à l'endroit choisi. Idéal pour collecter de quoi troquer avec les indigènes.

Apaisement de l'animal (divinité : Doxult) (2 assauts / variable) :

Usage : calmer un animal terrestre qui serait hostile, éloigner ce dernier

Épreuve : CHA+2 | **Expérience :** 3 XP

Niveaux : la puissance du prodige s'améliore avec le temps : Niveaux 1-2 : animaux jusqu'à 50 kilos |

Niveaux 3-6 : animaux jusqu'à 100 kilos | Niveaux 7-9 : animaux jusqu'à 300 kilos | Niveaux 10+ : grands animaux

Avec quelques paroles, le Chamane peut faire en sorte qu'une bête hostile décide de ne pas attaquer le groupe, ou s'arrête de combattre, et s'éloigne momentanément. L'animal n'est que temporairement apaisé, et retrouvera son comportement hostile si quelqu'un l'attaque ou s'en prend à son territoire, son repas ou sa progéniture. Par « terrestre », on considère tout animal qui n'est pas aquatique, ni d'origine magique, ni monstrueux. Les oiseaux sont donc concernés.

Visage de Leggibo (divinité : Leggibo) (2 assauts / variable) :

Usage : effrayer un ou plusieurs individus humanoïdes, non géants, d'origine non magique

Épreuve : CHA+2 (jour), CHA+4 (nuit) | **Expérience :** 2 XP (réussite) / 4 XP (fuite des ennemis).

Résistance : épreuve de Courage simple, pour chaque cible.

Le Chamane peut demander à Leggibo de montrer son visage aux ennemis, et il est tout à fait affreux. Si Leggibo se montre, les ennemis pourront prendre peur et s'éloigner pendant une durée qui dépendra du résultat de leur épreuve de Courage (quelques assauts, une minute, etc.). En cas d'échec critique au Courage, ils vont courir longtemps !

Branche opportuniste (divinité : Gnafangol) (2 assauts / immédiat) :

Usage : dégâts contondants sur une cible – en jungle ou en forêt uniquement

Fréquence : deux fois par jour

Épreuve : CHA+2 | **Expérience :** 3 XP (réussite) | **Réussite critique :** dégâts doublés !

Résistance : une bonne esquive peut éventuellement sauver la cible

Portée : jusqu'à 15 m | **Dégâts :** ID+5 (contondants)

Le Chamane s'arrange pour que Gnafangol fasse tomber une branche sur son ennemi. Celle-ci viendra généralement du dessus, pour peu qu'il y ait des arbres dans le secteur. Peut être esquivé.

Disciplines de Chamane -- Niveau 2

Danse du fossoyeur (divinité : Leggibo) (2 assaut / 1 combat) :

Usage : technique de transe de combat visant à augmenter l'attaque au mépris de la défense

Épreuve : moyenne CHA/AT | **Expérience :** 4 XP

Matériel requis : pendentif tordu de Leggibo

Effet : Attaque +2, chances de critique +1 (AT uniquement), Parade et Esquive -4 (durée : 1 combat)

Le Chamane danse en plein combat et se retrouve guidé par Leggibo dans une sorte de transe qui l'aide à se focaliser sur la violence et la précision de ses coups. En contrepartie, il a souvent du mal à comprendre ce que fait l'ennemi et se retrouve plus facile à blesser, plus vulnérable.

Je suis le feuillage (divinité : Doxult) (2 assauts / variable) :

Usage : se rendre presque invisible, en jungle (fonctionne aussi pour un allié qu'on touche)

Épreuve : CHA+2 | **Expérience :** 3 XP.

Matériel requis : colifichet de Doxult

Niveaux : la durée du prodige s'améliore avec le temps : Niveau 2 ; 1 minute | Niveaux 3-6 : 2 minutes |

Niveaux 7-9 : 5 minutes | Niveaux 10+ : 10 minutes

Après un murmure rapide, le Chamane peut faire en sorte de devenir quasiment invisible dans la jungle, lui ou quelqu'un de son choix. L'individu ciblé pourra se fondre facilement dans la végétation et fera moins de bruit. En conséquence, il aura +3 à ses épreuves de discrétion, et les opposants auront -5 à leur épreuve pour le détecter. Le sort est idéal pour surprendre quelqu'un ou partir en reconnaissance. Ce prodige n'a pas d'effet en combat, à moins de contourner l'ennemi pour venir l'attaquer par derrière.

Course folle (divinité : Doxult) (2 assauts / variable) :

Usage : en jungle ou forêt – permet d'améliorer grandement la vitesse de course du Chamane

Épreuve : CHA | **Expérience :** 4 XP

Matériel requis : colifichet de Doxult, bracelet de la panthère

Effet : obtention du trait Rapide++

Niveaux : la durée du prodige s'améliore avec le temps : Niveaux 2-5 : 5 minutes | Niveaux 6-9 : 10 minutes |

Niveaux 10+ : 20 minutes

Courir dans la jungle est dangereux et difficile. Cependant, grâce à l'inspiration donnée par Doxult, le Chamane est plein de vigueur et trouve son chemin très facilement à travers les broussailles, arbres, fossés, trous, souches, enchevêtrements, rochers et embûches diverses. Le paysage semble s'ouvrir à son passage... Ainsi, il pourra distancer presque n'importe quel humanoïde, ou tout animal ou monstre ayant le trait Rapide+ (voir Grand Bestiaire). Ce n'est pas assez miraculeux hélas pour distancer certains fauves ou d'autres animaux très rapides...

Homme-poisson-médecine (divinité : Chulta) (2 minutes / variable) :

Usage : respirer sous l'eau pendant un court laps de temps – pour le Chamane uniquement

Épreuve : CHA | **Expérience :** 3 XP | **Réussite critique :** temps doublé !

Ingédients : 1 brin de jukko (algue des marais de la jungle)

Matériel requis : amulette de Chulta

Niveaux : en matière de durée du prodige, comptez deux minutes par niveau du Chamane

Avec ce prodige, le chamane peut respirer sous l'eau momentanément. L'ingrédient est une algue, que le Chamane doit mâcher pendant deux minutes avant de s'immerger. L'algue peut être récoltée sur place si le chamane est dans le secteur d'un marais de jungle, mais elle peut aussi être emportée n'importe où sous sa forme séchée.

Disciplines de Chamane -- Niveau 3

Décoction zogbu (Nature) (15 minutes) :

Usage : boisson énergétique qui doit être consommée chaude - permet à un humanoïde de récupérer quelques PV

Épreuve : INT+3 | **Expérience :** 3 XP | **Réussite critique :** récupération doublée !

Effet : 1D6 PV récupérés après absorption

Matériel requis : couteau, mortier, réchaud et bol

Ingrédients : eau douce, 2 feuilles de maka, 2 fleurs d'ukala, 1 dose de baies tankago, poivre noir, 3 fèves de malu
Il s'agit de broyer et de faire bouillir les ingrédients récoltés, puis de les laisser tiédir un peu avant de les absorber. Qui boit cette décoction va avoir très chaud pendant quelques minutes, mais se trouvera ensuite ragaiillard. Les ingrédients mentionnés ici sont précisés pour une seule dose de breuvage, et il ne sert à rien de consommer plus d'une dose car les effets ne se cumulent pas. En dehors du poivre noir, tous les ingrédients peuvent être récoltés si le personnage se trouve dans la jungle, à condition d'y passer dix minutes supplémentaires.

Terre changeante (divinité : Gnafangol) (immédiat / variable) :

Usage : modifier le paysage derrière soi, pour effacer ses traces par exemple ou pour égarer quelqu'un

Épreuve : CHA | **Expérience :** 4 XP

Matériel requis : bracelet végétal de Gnafangol

Portée : derrière soi, sur environ dix mètres de large

Niveaux : la durée du prodige s'améliore avec le temps : Niveau 3 : 10 minutes | Niveaux 4-6 : 15 minutes |

Niveaux 7-9 : 20 minutes | Niveaux 10+ : 30 minutes

Avec ce prodige étonnant, le Chamane demande à son dieu de faire bouger la terre, les roches et les arbres derrière lui. Le paysage se remodèle donc en quelques secondes, par des glissements plus ou moins discrets. Les traces de pas et branches abimées disparaissent donc, au profit d'un sol qui semble inaltéré et de branches nouvelles.

Cherche ma proie (divinité : Doxult) (immédiat) :

Usage : augmenter grandement la précision d'un tir d'arme à distance (peu importe l'arme utilisée)

Épreuve : CHA | **Expérience :** 5 XP

Effet 1 : +2 aux chances de critique sur ce tir (+4 en jungle) | **Effet 2 :** dépendant du niveau, voir ci-dessous

Matériel requis : colifichet de Doxult

Niveaux : la précision du tir s'améliore avec le temps : Niveau 3 : +3 | Niveaux 4-6 : +4 | Niveaux 7-9 : +5

Niveaux 10+ : +6

Grand allié des chasseurs de la jungle, ici Doxult guide le bras du Chamane pour lui permettre de réussir un tir majestueux. Généralement, le chasseur gardera ce prodige pour sa meilleure proie de la journée, afin de réussir une flèche à la tête ou à la gorge, ou bien placer un projectile de sarbacane à la jointure d'une cuirasse.

Note MJ : prodige particulièrement utile pour ceux qui utilisent le supplément de *frappe localisée*.

Griffure de l'âme (divinité : Leggibo) (2 assauts / immédiat) :

Usage : dégâts directs sur une cible (humanoïde, non géant, d'origine non magique)

Fréquence : deux fois par jour

Épreuve : CHA-1 (CHA+2 la nuit) | **Expérience :** 4 XP | **Réussite Critique :** dégâts +1D6 !

Résistance : test de résistance magique, mais avec un malus égal au niveau du Chamane

Portée : jusqu'à 15 m | **Dégâts :** 2D+4 BL (dégâts fixes, aucune armure comptée)

Effet 2 : la cible blessée rate un assaut | peut provoquer la fuite d'un ennemi stupide sur un échec au Courage
S'il est convaincu par le Chamane, Leggibo entame directement l'âme de la personne visée et lui soutire une partie de son énergie vitale. Le prodige va généralement arracher un affreux râle de douleur à la cible et lui causer pas mal de troubles, ce qui peut la déstabiliser.

Disciplines de Chamane -- Niveau 4

Repousse-nuée (Nature) (5 minutes / 1 heure) :

Usage : en jungle - crée une fumée qui repousse toutes les nuées d'insectes, aussi bien terrestres qu'aériens

Épreuve : Moyenne INT/AD +2 | **Expérience :** 2 XP

Matériel requis : couteau, mortier, moyen d'allumer un feu

Ingrédients : mousse sèche, 1 grande feuille ykil, 8 feuilles de maka, 5 mètres de liane samboko, 3 fèves de malu, 1 dose de poudre noire

Le Chamane taille, coupe et broie un certain nombre d'éléments végétaux, les mélange avec un peu de poudre, puis en remplit une grande feuille avant de mettre le feu à l'intérieur du cône ainsi créé. Il peut alors disperser la fumée autour de lui et les nuées d'insectes vont rapidement se disperser et s'éloigner. L'odeur persistante du mélange les tiendra d'ailleurs éloignés pendant au moins une heure. Si les ingrédients n'ont pas été ramassés à l'avance, il faut ajouter dix minutes au temps de préparation pour cette discipline.

Attrape-jambe (Nature) (10 minutes) :

Usage : en jungle - pose d'un piège à détente simple

Épreuve : Moyenne FO/AD +2 | **Expérience :** 5 XP (si le piège attrape une proie)

Matériel requis : couteau

Ingrédients : 10 mètres de liane samboko (à récolter sur place)

Piège classique de jungle, qui peut être esquivé ou détecté par la cible, suivant le contexte. En utilisant une branche épaisse et souple et quelques mètres de liane, le Chamane pose un piège vicieux sur le sol, à un endroit stratégique. Le dispositif aura une chance d'attraper un gibier ou une personne entre 10 et 80 kilos, et soulèvera cette proie au-dessus du sol, par une jambe ou par une patte. Si la prise est armée et intelligente, elle pourra se libérer éventuellement par divers moyens. Si un opposant captif doit combattre, compte tenu de sa position très inconfortable, il aura -5 à toutes ses épreuves.

Instinct de la chasse (divinité : Doxult) (20 minutes) :

Usage : trouver rapidement du gibier, en jungle ou dans n'importe quelle région boisée

Épreuve : INT | **Expérience :** 3 XP

Matériel requis : colifichet de Doxult

En se concentrant un court moment, tout en frottant le colifichet avec son pouce, le Chamane parvient à deviner de manière assez précise dans quelle direction se trouve le plus proche gibier. Il pourra ainsi s'en rapprocher rapidement, et calculer son arrivée par rapport au vent pendant une vingtaine de minutes. Tous ceux qui chassent avec le Chamane pendant ce temps gagnent un bonus de +3 à leurs épreuves liées à la chasse.

Pince de Chulta (divinité : Chulta) (2 assauts / variable) :

Usage : attraper quelqu'un ou quelque chose, de manière vraiment ferme

Épreuve : Moyenne CHA/FO | **Expérience :** 3 XP | **Réussite critique :** 1D6 BL en dégâts (sur opposant)

Matériel requis : amulette de Chulta

Ce prodige vise à imiter l'incroyable puissance d'une pince de crustacé. Avec une main libre, le Chamane peut empoigner quelqu'un au contact et s'assurer qu'il ne s'éloignera pas. Si le Chamane saisit ainsi un bras armé, l'opposant concerné aura AT/PRD-5 et ne pourra plus esquiver. La prise durera tant que l'opposant ne parviendra pas à se libérer, en sacrifiant un assaut pour réussir une épreuve de FO-3. Le Chamane peut utiliser son autre main pour attaquer ou se défendre à chaque assaut. Attention, car si l'opposant est beaucoup plus grand et lourd que le Chamane, il pourra traîner ce dernier avec lui, ce qui l'obligera certainement à lâcher prise. Le prodige peut aussi être utilisé pour s'accrocher à quelque chose afin de ne pas tomber, ou pour attraper quelqu'un qui est en train de tomber... Le prodige cesse de toute manière quand le Chamane relâche sa prise.

Disciplines de Chamane -- Niveau 5

Soupirs du mourant (divinité : Leggibo) (10 minutes / variable) :

Usage : faire parler une personne morte récemment (depuis 24 heures environ, ou moins)

Épreuve : CHA+1 (CHA+3 la nuit) | **Expérience :** 3 XP

Ingédients : sang frais d'un animal ou d'un humanoïde, ou du Chamane

Matériel requis : pendentif tordu de Leggibo

Avec ce prodige, le Chamane peut prendre contact avec l'esprit d'une personne morte récemment, dans la mesure où le corps est à peu près entier. Le praticien doit dessiner une figure sur le corps du mourant avec le sang frais dont le il dispose. Ensuite, il devra rester au calme et au silence pendant 2D6 minutes afin de dialoguer de manière télépathique avec l'esprit relié au corps. De cette manière, il peut apprendre des choses de la part de l'être décédé. La communication n'est jamais très longue et ne peut pas se reproduire. Le Chamane peut choisir de verser son propre sang en perdant 2 PV.

Légèreté aquatique (divinité : Chulta) (10 secondes / variable) :

Usage : faire flotter le Chamane ou une autre personne, pendant une courte durée

Épreuve : CHA | **Expérience :** 4 XP | **Réussite critique :** durée doublée !

Portée : jusqu'à quinze mètres s'il s'agit d'une cible alliée

Matériel requis : amulette de Chulta, coquillage orné de Chulta

Niveaux : la durée du prodige s'améliore avec le temps : Niveau 5 : 2 minutes | Niveaux 6-9 : 10 minutes |

Niveaux 10+ : 20 minutes

Il arrive parfois que quelqu'un tombe à l'eau et se rende compte après coup qu'il ne sait pas nager, ou qu'il n'est pas possible de nager à cause d'un encombrement trop important. Cette discipline de Chamane permet généralement de se tirer des situations déplaisantes, en améliorant grandement la flottabilité d'une personne. L'effet n'est pas bien long, mais suffit souvent à rejoindre la berge ou à éviter la noyade... Pour peu qu'on ne tombe pas à l'eau à dix kilomètres des côtes !

Vision du nocturne (divinité : Leggibo) (5 assauts / variable) :

Usage : obtenir une vision nocturne parfaite pendant un temps limité

Épreuve : CHA | **Expérience :** 2 XP | **Réussite critique :** durée doublée !

Matériel requis : pendentif tordu de Leggibo

Niveaux : la durée du prodige s'améliore avec le temps : Niveau 5 : 2 minutes | Niveaux 6-9 : 10 minutes |

Niveaux 10+ : 20 minutes

Que ce soit pour partir en reconnaissance, surprendre des opposants ou réagir à une attaque nocturne, le Chamane peut voir parfaitement dans le noir avec cette discipline. Il doit marmonner et répéter quelques paroles pendant quelques secondes avant que ses yeux se modifient. S'il est en situation de combat et qu'il n'y a pas de source de lumière, contre un adversaire non-nyctalope, le Chamane aura un bonus de +2 à ses épreuves de combat, tandis que son adversaire aura un malus de -2.

Gué providentiel (divinité : Gnafangol) (2 minutes / cinq minutes) :

Usage : permet - éventuellement - de traverser une rivière en marchant dans l'eau

Épreuve : INT-2 | **Expérience :** 4 XP

Matériel requis : bâton orné de Gnafangol

Niveaux : la puissance du prodige s'améliore avec le temps : Niveau 5, petite rivière | Niveaux 6-9 : rivière moyenne | Niveaux 10+ : large rivière ou fleuve

Cette discipline est impressionnante, mais très aléatoire. Le Chamane demande à Gnafangol de modifier temporairement la nature du terrain sur le lit de la rivière, de sorte qu'on puisse marcher, généralement avec de l'eau jusqu'aux genoux. Le résultat est cependant imparfait, il peut y avoir des trous dans le fond, et le courant peut être un problème. On peut avoir besoin de réussir des épreuves d'Adresse et de Force pour traverser. Le terrain revient à son état normal rapidement.

Disciplines de Chamane -- Niveau 6

Poison Dibala (Nature) (5 minutes / 1 heure) :

Usage : en jungle — réalisation d'un poison narcotique (humanoïdes ou animaux de moins de 200 kilos)

Épreuves : INT, puis AD+2 | **Expérience :** 2 XP

Effet : au bout de trois assauts, -3 à toutes les épreuves pendant 5 minutes

Matériel requis : couteau, mortier

Ingédients : 10 fleurs de n'galo

Après avoir récolté ou rassemblé des fleurs, le Chamane va broyer ces dernières jusqu'à obtenir un jus un peu huileux avec lequel il pourra enduire des projectiles ou les lames (2 doses sont réalisées avec 10 fleurs). Une cible blessée par le poison Dibala va rapidement se sentir apathique et se sentira très molle. Elle doit également réussir une épreuve de Force pour lutter contre le sommeil. De plus, pour chaque dose de poison injectée, un malus de -2 sera appliqué à l'épreuve de Force. Il est possible de confectionner des doses de poison à l'avance et de les stocker dans un minuscule pot de terre fermé par un bouchon. Le poison cesse d'agir au bout d'une heure environ.

Soutien de la jungle (divinité : Doxult) (1D6 assauts / variable) :

Usage : en jungle - un animal sauvage vient aider le Chamane lors d'un combat (bestiaire conseillé)

Fréquence : une fois tous les deux jours

Épreuve : CHA-2 | **Expérience :** 4 XP

Matériel requis : colifichet de Doxult

Tirage au D20 : les pages indiquées sont celles du Grand Bestiaire. (1) Ouklaf géant (p. 59) ; (2) Ours d'Ammouka (p. 61) ; (3) Tigre d'Ammouka (p. 80) ; (4) Patriarche globzoule (p. 46) ; (5) Panthère (p. 62) ; (6) Araignée tranchante (p. 23) ; (7) Globzoule argenté (46) ; (8) Mille-patte monstrueux (p. 55) ; (9) Crocodile (p. 40) ; (10) Serpent constricteur (p. 77) ; (11) Scolopendre varzol (p. 75) ; (12) Python mordeur (p. 78) ; (13-14) Écureuil empoisonneur (p. 42) ; (15-16) Taïpan sauteur (p. 78) ; (17-18) Bablouni des fruitiers (p. 79) ; (19-20) Scarabée-Goliath tueur (p. 74).

Dans une situation d'urgence, le Chamane demande à l'Esprit de la Jungle de lui envoyer du renfort sous la forme d'un animal sauvage. Ce sera le plus proche animal que trouvera la divinité, aussi le résultat d'un tel appel est très aléatoire. L'animal mettra un temps plus ou moins long à arriver, puis une fois sur place, attaquera généralement l'ennemi le plus proche du Chamane afin de protéger ce dernier, et s'enfuira s'il est trop blessé. Il partira également si tous les ennemis du Chamane sont vaincus (Note MJ : seuls certains de ces opposants sont disponibles dans le Bestiaire Avancé, qui est disponible gratuitement sur le site de distribution du JDR).

Maître de la pluie (divinité : Gnafangol) (10 minutes / long) :

Usage : faire démarrer ou stopper la pluie sur une zone assez large autour de soi

Fréquence : une fois tous les trois jours

Épreuve : Moyenne CHA/INT | **Expérience :** 2 XP (réussite) | **Réussite Critique :** temps doublé !

Matériel requis : bâton orné de Gnafangol, bracelet de cheville en grenouilles

Niveaux : la durée du prodige s'améliore avec le temps : Niveau 6 : 2 heures | Niveaux 7-8 : 4 heures |

Niveau 9 : 6 heures | Niveaux 10+ : 8 heures

Avec cette danse particulièrement technique, le Chamane peut faire cesser la pluie, ou au contraire la faire tomber, sur une zone de plusieurs kilomètres autour de lui. Il faudra une bonne dizaine de minutes de danse et de concentration pour que les nuages se rassemblent ou se dispersent. Le prodige durera plus ou moins longtemps, selon le niveau du danseur et sa motivation.

Disciplines de Chamane -- Niveau 7

Perce-poumon (Nature) (20 minutes) :

Usage : en jungle — réalisation et pose d'un piège perforant

Épreuve : Moyenne INT/AD | **Expérience :** 5 XP (si le piège blesse une proie)

Matériel requis : couteau

Ingrédients : 10 mètres de liane samboko (à récolter sur place), branches diverses

Dégâts : sur ID6 : 1D+2 (1) ; 1D+6 (2) ; 2D+4 (3) ; 2D+6 (4) ; 3D+3 (5) ; 3D+5 (6) | armure comptée normalement

Un piège de jungle quelque peu élaboré, qui pourra bien entendu être détecté le cas échéant, mais qui se révèle très dur à esquiver une fois activé (malus minimum de -6 à l'Adresse). En utilisant une branche épaisse et souple, des pieux fabriqués sur place et quelques mètres de liane, le Chamane pose un piège diabolique à une hauteur calculée pour frapper efficacement la cible visée, généralement dans la région du torse. Ainsi, la cible devra faire entre 30 et 150 kilos et se tenir sur deux ou quatre pattes. Actionné par une petite liane de détente au moment du passage, le piège va frapper plus ou moins cruellement quiconque se trouve à hauteur, et causer des dégâts de manière aléatoire. C'est qu'en fonction de la taille de la cible et de sa position, le dispositif pourra aussi bien toucher l'abdomen, la poitrine ou même la tête...

Attelle rapide (Nature) (10 minutes) :

Usage : réduit de 1 point chaque malus subi pour un membre cassé (bras, main, jambe)

Épreuve : moyenne AD/INT | **Expérience :** 4 XP

Ingrédients : 4 morceaux de liane, trois branches de golozier

Matériel requis : couteau

Grâce à sa connaissance du corps, le Chamane parvient à rendre le membre cassé un peu plus fonctionnel. Cette discipline ne se pratique que dans la jungle, car les ingrédients ne se transportent pas. Cependant, le Chamane pourra utiliser d'autres matériaux s'il se trouve ailleurs, mais l'épreuve sera plus dure.

Force de l'eau noire (divinité : Chulta) (immédiat / 1 minute) :

Usage : faire couler une ou plusieurs personnes, handicaper leur nage (toute créature non aquatique)

Épreuve : CHA-1 | **Expérience :** 4 XP (par cible) | **Réussite critique :** durée doublée !

Portée : jusqu'à vingt mètres (l'eau doit être profonde d'au moins deux mètres)

Nombre de cibles : jusqu'à 1D4 cibles, au choix du Chamane

Effet 1 : malus de -5 aux épreuves de natation | **Effet 2 :** panique possible de la cible (épreuve COU)

Matériel requis : amulette de Chulta, coquillage orné de Chulta

Quand quelqu'un nage dans la direction du Chamane et que ce dernier souhaite lui compliquer la vie, ce prodige est tout adapté... À condition qu'il y ait au moins deux mètres de profondeur. Avec le soutien de Chulta, l'eau qui se trouve autour d'une ou plusieurs cibles désignées se teinte en noir, devient plus lourde, plus épaisse, et parfois même d'étranges tentacules ou algues s'accrochent aux pieds et aux mains du nageur, lui compliquant horriblement la tâche. Certains se retrouvent attirés par le fond et, s'ils ne sont pas très doués ou endurants, peuvent périr noyés. Peu importe leur niveau ou leurs compétences en natation, les cibles devront forcément passer des épreuves pour nager. Le prodige ne dure pas bien longtemps, environ une minute, mais cela suffit souvent pour prendre la fuite ou faire disparaître quelqu'un de gênant... Une personne qui endure ce phénomène aura généralement perdu 1D6 PV dans l'affaire, par épuisement.

Disciplines de Chamane -- Niveau 8

Poison Rorgu (Nature) (10 minutes / 1 heure) :

Usage : en jungle — réalisation d'un poison très puissant (humanoïdes ou animaux de moins de 200 kilos)

Épreuves : INT, puis AD+2 | **Expérience :** 4 XP

Effet : AT/PRD/AD-5, ainsi que -1 PV par assaut pendant 3D6 assauts

Matériel requis : couteau, mortier, pince à insecte

Ingédients : 10 chenilles kuraka

Après avoir trouvé les chenilles, le Chamane va les broyer pour extraire une pâte contenant des toxines. Il pourra en enduire des projectiles ou les lames (2 doses sont réalisées avec 10 chenilles). Une cible blessée par le poison Rorgu va souffrir de douleurs terribles et perdra ses moyens. Le poison se dissipe de lui-même dans l'organisme après effet. Il est possible de confectionner des doses de poison à l'avance, afin de les stocker dans un minuscule pot de terre fermé par un bouchon.

Mange-cerveau (divinité : Leggibo) (2 assauts / 1 combat) :

Usage : faire revivre brièvement un ennemi mort pour s'en faire un allié (humanoïde d'origine non magique)

Épreuve : CHA-2 (CHA+1 la nuit) | **Expérience :** 5 XP | **Réussite critique :** durée 24 heures !

Effet : l'ennemi se relève avec FO+2, PV-5 (rapport à son total normal) et -2 à toutes ses autres caractéristiques

Matériel requis : pendentif tordu de Leggibo, patte de coq séchée

Lorsque le Chamane se trouve en combat et qu'il a un peu de mal à faire face à l'adversité, il peut sacrifier deux assauts pour lancer une terrible imprécation, espérant convaincre Leggibo de lui envoyer du renfort. Pendant ce temps, il doit danser sur un pied en agitant ses colifichets et ne peut ni frapper, ni éviter les coups. Si l'appel est réussi, le Maître de la Mort vient alors dans le monde de l'invisible et permet à un ennemi décédé (ou cela peut être un allié...) de se relever pour porter assistance au Chamane, pendant le temps que durera ce combat. Le moribond va attaquer en utilisant les mêmes techniques que de son vivant, mais avec moins d'efficacité. N'ayant plus la possibilité de canaliser l'énergie astrale ou karmique, il ne peut plus utiliser la magie ni les prodiges, évidemment. C'est donc un pur combattant de type « piétaille ». Il arrive parfois que le Chamane soit très convaincant, et le mange-cerveau ainsi créé reste à ses côtés pendant une journée complète. On ne sait pas trop pourquoi, mais les personnes ainsi relevées tentent souvent de dévorer l'intérieur de la boîte crânienne de leurs ennemis en leur suçant les yeux.

Vision de l'oiseau (divinité : Doxult) (10 secondes / 5 minutes) :

Usage : observer les environs à travers les yeux d'un oiseau (oiseau d'origine non magique)

Épreuve : CHA (CHA-2 hors de la jungle) | **Expérience :** 4 XP

Matériel requis : colifichet de Doxult, plume de galatok rouge

En se concentrant pendant quelques secondes sur un oiseau de son choix qu'il aurait en vue, le Chamane parvient à prendre possession de son esprit et peut voir à travers ses yeux. Pendant ce temps, le corps de l'homme-médecine est complètement exposé au danger et ne doit pas être touché, ni déplacé, à moins de briser le contact immédiatement. Bien que le prodige soit utilisé en général pour contrôler les oiseaux de la jungle, il s'avère qu'il peut fonctionner en fait sur n'importe quel volatile à plumes, mais c'est souvent plus difficile à réussir quand l'espèce est inconnue du praticien. L'oiseau contrôlé ne pourra rien faire d'autre que voler et observer, mais cela suffit en général à prendre connaissance des reliefs, des installations et des dangers présents dans les environs. Au bout de quelques minutes, l'oiseau finit par s'enfuir et retrouve son autonomie.

Disciplines de Chamane -- Niveau 9

Poison Zig-Zig (Nature) (2 heures / long) :

Usage : en jungle – réalisation d'un poison très puissant (humanoïdes ou animaux de moins de 300 kilos)

Épreuves : INT-4, puis AD-2 | **Expérience :** 8 XP

Échec critique : le Chamane se fait piquer par 1D6 frelons et perd consécutivement 1D6 PV par piqûre

Effet : AT/PRD/AD-8, puis -4 PV par assaut pendant 2D6 assauts

Matériel requis : couteau, mortier, filet à insecte, pince à insecte, réchaud et bol

Ingrédients : 15 frelons rouges « zig-zig », 1 dose d'huile de fève de malin

Il faut être bien clair, le plus long et le plus dangereux dans cette recette, c'est de débusquer et capturer les frelons rouges, qui sont parmi les pires créatures de la jungle. Pour cela, il faut être malin et bien connaître ces bestioles. Certains praticiens maladroits, hélas, sont morts durant cette opération... Les frelons zig-zig ont tendance à se regrouper près de certains arbres à fruits très sucrés, dont ils se nourrissent quand ils n'agressent pas gratuitement les autres insectes. Ils sont un peu rares, donc il est assez fréquent de ne pas en trouver. Si c'est le cas, il faudra attendre de changer de zone pour recommencer la recherche. Néanmoins, après avoir déniché et capturé un certain nombre d'entre eux, l'homme-médecine peut arriver à récupérer leur venin et il devra le faire chauffer puis le mélanger avec l'huile, avec pour objectif d'en tirer un poison liquide très efficace (3 doses sont fabriquées avec 15 frelons). Une cible blessée par une arme enduite de poison Zig-Zig souffrira horriblement et sera secouée de convulsions qui vont grandement limiter ses moyens sans possibilité d'absorber le moindre antidote. Si jamais la cible survit à ce traitement, elle devra attendre plusieurs heures que le poison se dissipe dans son organisme, et sera généralement clouée au lit pour un ou deux jours. Il est possible de confectionner des doses de poison à l'avance, mais elles doivent être stockées dans un minuscule pot de terre bien fermé par un bouchon. Ce poison n'a hélas pas une durée de vie très longue, et ne peut pas être enduit sur une arme plus d'une heure avant le combat, au risque de perdre son effet.

Possession aquatique (divinité : Chulta) (10 secondes / 5 minutes) :

Usage : observer sous l'eau à travers les yeux d'un poisson ou d'un crustacé (d'origine non magique)

Épreuve : CHA-2 | **Expérience :** 5 XP

Matériel requis : amulette de Chulta, coquillage orné de Chulta

En se concentrant pendant quelques secondes sur un crustacé ou un poisson de son choix (qu'il doit avoir détecté auparavant), le Chamane peut momentanément le contrôler et voir à travers ses yeux, ce qui lui permet d'explorer une zone subaquatique, par exemple une ruine, une épave, ou pour retrouver un objet que quelqu'un aura lâché dans l'eau. La « visite » se fait avec plus ou moins de succès. En effet, la vision étrange de certains animaux, notamment les crevettes, peut être difficile à comprendre et à interpréter pour un cerveau humain (épreuves INT). Durant l'opération, le corps de l'homme-médecine est complètement exposé au danger et ne doit pas être touché, ni déplacé, à moins de briser le contact immédiatement. Au bout de quelques minutes, la bestiole visée finit par retrouver son autonomie. Il est à noter qu'aucun animal aquatique ne peut remonter un trésor pour les besoins du Chamane, celui-ci devra ensuite aller le chercher lui-même...

Disciplines de Chamane -- Niveau 10

Kinésithérapie de la jungle (Nature) (2 minutes) :

Usage : guérir de manière instantanée une luxation (genou, coude ou épaule)

Épreuves : AD | **Expérience :** 5 XP

Échec critique : le Chamane casse le membre — bras ou jambe — qu'il essayait de soigner (voir blessures graves)

Effet : la cible perd 1 PV, mais ne souffre plus des effets de malus liés à la luxation

Après avoir longuement travaillé sur son observation pour comprendre en détail le fonctionnement du corps humain, le Chamane peut désormais, grâce à une manipulation rapide sur un patient, guérir complètement les symptômes d'une luxation du genou, du coude ou de l'épaule (voir tableau des blessures graves). Cela fait un peu mal sur le coup, mais on se sent bien mieux ensuite. Idéal pour redonner du punch à un combattant, toutefois le Chamane ne peut essayer cette technique qu'une seule fois sur la même cible, et si ça ne fonctionne pas devra trouver autre chose.

Décoction golo-golu (Nature) (30 minutes / 6 heures) :

Usage : boisson énergétique — effets garantis !

Épreuve : INT+2, puis AD | **Expérience :** 4 XP | **Réussite critique :** récupération doublée !

Effet : 2D6 PV récupérés après absorption, FO+1, COU+1 et performances sexuelles accrues

Matériel requis : couteau, mortier, râpe, réchaud et bol

Ingédients : eau douce, 1 dose d'huile de fève de malin, 4 feuilles de maka, poivre noir, 1 piment zouluk, 1 aile de chauve-souris séchée, 1 griffe de panthère

La recette est un peu complexe et parfois un peu longue, mais le jeu en vaut la chandelle. Qui boit cette décoction va avoir très chaud pendant quelques minutes, et se trouvera ensuite une vigueur nouvelle. Les ingrédients mentionnés permettent de fabriquer trois doses de breuvage, mais il ne sert à rien de consommer plus d'une dose car les effets ne se cumulent pas. En plus des effets immédiats pour la santé, il est reconnu que cette boisson « donne des ailes » aux amoureux pendant une durée de quelques heures, peu importe leur sexe (note MJ : en cas d'utilisation du LOVE GAMEPLAY, vous pourrez ajouter une étoile à chaque total de jet de dé pour le personnage dopé). Ce produit fait la fortune des Chamanes de haut niveau, car ils peuvent l'échanger contre des denrées à valeur élevée.

Emprise de l'arbre (divinité : Gnafangol) (2 assauts / plusieurs heures) :

Usage : capturer et/ou blesser une cible — en jungle ou en forêt uniquement (sauf grands animaux)

Épreuve : CHA-2 | **Expérience :** 5 XP (réussite) | **Réussite critique :** la cible est broyée et tuée par l'arbre

Résistance : une bonne esquivé peut éventuellement sauver la cible

Portée : jusqu'à 15 m

Effet 1 : cible bloquée pendant 3D6 heures | **Effet 2, dégâts :** 2D+5 (contondants)

Matériel requis : bâton orné de Gnafangol, bague en sureau

Ce prodige ne peut s'exécuter que si le Chamane affronte des ennemis sous le couvert forestier. En perdant quelques secondes à marmonner en exécutant une gestuelle étrange, il commande à Gnafangol d'animer brusquement un arbre entier pour capturer une cible de son choix avec ses branches. Pour éviter la prise, la cible devra réussir, au choix, soit deux épreuves en AD, soit deux épreuves en FO (la cible perdra deux assauts à faire ces tentatives). Si une seule des épreuves est ratée, ou les deux, la cible sera prisonnière. L'opposant capturé sera généralement blessé et à moitié écrasé, puis il sera alors bloqué par les branches pendant un temps qui peut s'étendre à plusieurs heures. Bien que ses membres soient en partie bloqués, le captif érudit pourra toutefois incanter des sorts ou des prodiges et il contiendra de s'en méfier... Quoi qu'il en soit, tant que la cible est captive, le Chamane pourra éventuellement l'interroger ou lui soutirer son équipement. Si le Chamane est très convaincant, l'opposant sera même si bien saisi qu'il n'en restera plus rien qu'un tas informe de chair broyée et d'objets brisés. Au bout du laps de temps que dure le prodige, l'arbre reprend sa forme normale et libère la cible, qui ressortira de l'expérience souvent traumatisée.

Disciplines de Chamane -- Niveau 11

Enfants de la Forêt (divinité : Doxult) (2 assauts / variable) :

Usage : en jungle ou en forêt - rendre tous les membres de l'équipe presque invisibles

Épreuve : CHA-1 | **Expérience :** 6 XP

Matériel requis : colifichet de Doxult, collier de Bongola

Durée : la durée du prodige est assez aléatoire, et sera égale à 3D6 minutes

Avec une petite série de murmures, le Chamane peut faire en sorte que ses alliés et lui-même deviennent plus silencieux et moins visibles dans la jungle, ou dans n'importe quelle forêt un peu touffue. Avec l'appui de Doxult, toute l'équipe pourra se fondre facilement dans la végétation et fera moins de bruit. En conséquence, ils auront +3 à leurs épreuves de discrétion, et les opposants auront -5 à leur épreuve pour les détecter.

Vague des Abysses (divinité : Chulta) (immédiat / variable) :

Usage : sur l'eau ou au bord de l'eau - génère une énorme vague

Épreuve : CHA-2 | **Expérience :** 8 XP | **Réussite critique :** vague cataclysmique qui balaie toute la zone

Portée : jusqu'à cinquante mètres

Matériel requis : amulette de Chulta, coquillage orné de Chulta

Ce prodige est très impressionnant mais ne peut être utilisé que dans certains cas, et n'est pas non plus très précis. Le Chamane doit se trouver au bord d'une assez grande masse d'eau, ou directement dessus, et que ce soit en eau douce ou sur la mer. Et là, s'il se sent menacé, il peut commander à Chulta de faire naître de l'eau une énorme vague, qui fera en général dix à vingt mètres de large, et la diriger sur la berge ou sur une structure quelconque, comme par exemple une embarcation. Le résultat obtenu dépendra du contexte. S'il s'agit d'une troupe d'ennemis, ils seront mis au sol et dispersés dans le paysage environnant jusqu'à ce que l'eau se retire, ce qui pourra faire gagner pas mal de temps au Chamane. Si c'est un bâtiment ou un bateau, il pourra être endommagé, renversé ou même détruit, selon sa taille. Le Chamane peut aussi vouloir être propulsé par la vague en question... Bref, il faudra voir selon les cas. L'ennui avec ce prodige, c'est que s'il est trop bien réussi, le Chamane et ses alliés seront également balayés par une vague colossale, et cela pourra créer un grand désordre.

La Mort Peut Danser (divinité : Leggibo) (2 assauts / variable) :

Usage : handicaper des cibles pendant quelques assauts (humanoïdes, d'origine non magique)

Épreuve : CHA-2 (jour), CHA+2 (nuit) | **Expérience :** 8 XP | **Réussite critique :** durée doublée !

Résistance : test de résistance magique, mais avec un malus égal à la moitié du niveau du Chamane

Effet : Malus -4 à toutes les épreuves pour ceux qui dansent (jusqu'à 1D6 cibles, durée : 2D6 assauts)

Matériel requis : pendentif tordu de Leggibo, flûte en os

On retrouve, avec ce prodige impressionnant, le côté quelque peu farceur de Leggibo. Oui, la Mort est un sujet sérieux, mais cependant, c'est aussi le cadeau inéluctable de la Vie. Cette fois, ce n'est pas le Chamane qui danse, comme c'est le cas avec la Danse du Fossoyeur, mais il joue de la flûte et demande à Leggibo de faire danser des êtres comme des pantins, comme si le Griffeur d'Ames avait déjà assuré son emprise sur eux. Les cibles qui ne parviennent pas à résister à sa puissance se retrouvent ainsi à gigoter sur place, levant bras et jambes de manière quelque peu farfelue, à la manière de marionnettes mal fichues. Il est beaucoup plus difficile de combattre, de viser ou de faire quoi ce soit dans ces conditions. Le prodige est cependant assez aléatoire, que ce soit pour le nombre de gens affectés par le prodige ou pour sa durée !

Disciplines de Chamane -- Niveau 12

Appel de l'homme-forêt (divinité : Gnafangol) (3 assauts / 1 combat) :

Usage : en jungle ou en forêt — invocation d'un allié puissant

Épreuve : CHA-4 | **Expérience :** 8 XP | **Réussite critique :** homme-forêt géant (PVx2)

Matériel requis : bâton orné de Gnafangol, bague en sureau

Il est assez difficile de convaincre Gnafangol de faire apparaître l'homme-forêt, mais quand le Chamane y parvient, c'est rarement décevant. Un colosse de bois sortira du sol, ou parfois d'un arbre proche. Cette créature, qu'on pourrait qualifier de monstre — en tout cas, il est évident que les ennemis penseront cela — se présente en général sous la forme d'une grosse bûche moussue de deux mètres de long équipée de quatre bras noueux, d'une petite tête difforme sans yeux et de deux jambes épaisses et mal formées. Sa seule raison d'exister sera de frapper des gens qui menacent le Chamane, ou de s'interposer entre eux et son protégé. Étant principalement constitué de bois, l'homme-forêt résiste pas mal aux agressions diverses, en dehors du feu qui le rend très vulnérable. Il n'est pas très rapide, ni très adroit pour parer les attaques, mais n'a pas besoin d'armes, car il frappe avec ses bras qui agissent comme des massues. Une fois le combat terminé, il se laissera en général absorber par le sol de la forêt.

Homme-forêt de Gnafangol — Résistance magie : 14

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
12*	6	60	6**	2D+4 (contondant)	20	90

***Attaques :** étant doté de quatre bras, l'homme-forêt attaque deux fois par assaut, éventuellement sur des cibles différentes si elles sont au contact — il n'est pas assez habile pour parer deux fois, en revanche

****Feu :** dans le cas où quelqu'un l'attaque avec du feu, sa protection sera de zéro

Traits du Bestiaire : Bizarre++, Bulldozer+, Mise à terre+, Puissant++, Terrifiant+

Brouillard du Chamane (divinité : Doxult) (3 assauts / 5 minutes) :

Usage : en jungle ou en forêt — génère un brouillard épais sur une zone

Épreuve : CHA-2 | **Expérience :** 6 XP

Effet : -4 aux épreuves de tir liés à l'Adresse, pour tirer dans la zone ou depuis celle-ci

Matériel requis : colifichet de Doxult, collier de Bongola

Après avoir effectué un chant bref, le Chamane fait se lever un brouillard épais sur une zone qui l'entoure et qui s'étend sur une dizaine de mètres, dans toutes les directions autour de lui. Il peut alors s'y cacher partiellement avec son groupe et devenir plus difficile à viser pour des ennemis distants, ce qui se révèle un grand atout dans des cas variés, comme par exemple s'il est pris par surprise par un groupe d'archers ou un mage vindicatifs. En conséquence, tous ceux — alliés ou opposants, y compris le Chamane lui-même - qui tenteront ensuite de tirer des projectiles ou des sorts mono-cibles dans cette zone ou depuis cette zone auront bien du mal à faire mouche. Le malus ne concerne pas les sorts ou prodiges de zone, qui sont de toute façon assez peu précis, ni les malédictions qui en général ignorent une grande partie de la couverture. Le brouillard ne se déplacera pas avec le Chamane, et il finira par se dissiper de lui-même au bout de quelques minutes.

Disciplines de Chamane -- Niveau 13

Cacophonie aviaire (divinité : Doxult) (6 secondes / variable) :

Usage : en jungle ou en forêt, ou à proximité — provoque un grand nombre de bruits stridents et agaçants

Épreuve : CHA | **Expérience :** 4 XP

Portée : zone circulaire d'une bonne centaine de mètres de diamètre

Matériel requis : colifichet de Doxult

Effet : épreuves de discrétion +5 pour tout le groupe, épreuves de magie ou de prètrise -4 dans la zone

Niveaux : en matière de durée du prodige, comptez deux minutes par niveau du Chamane

Après avoir effectué un appel guttural étrange, le Chamane demande à Doxult de rassembler tous les oiseaux de la forêt et ces derniers se précipitent pour tourner dans le ciel ou se poser dans les environs. Ils se mettent à piailler, crier, hululer, croasser et jacasser en même temps, pendant une durée dépendant du niveau du Chamane. Le bruit généré est véritablement incroyable, très agaçant et peut empêcher n'importe qui de dormir, même un serviteur de Dlu. On pourrait se demander pour quelle raison le Chamane voudrait s'infliger cela, mais le fait est que dans ces conditions, il est extrêmement facile de passer inaperçu. En outre, tous les gens qui ont besoin de leur intelligence ou de leur voix pour travailler se trouvent lourdement handicapés par un tel tapage. Ce prodige peut aussi aisément servir de diversion, dans bien des cas. Au bout d'un moment, les oiseaux repartent faire leur vie, du moins si entre temps certains ne se sont pas fait caillasser par les populations locales !

Esprit du globzoule (divinité : Doxult) (4 secondes / variable) :

Usage : devenir un acrobate pendant un temps limité

Épreuve : CHA-2 | **Expérience :** 4 XP

Matériel requis : colifichet de Doxult, pas de chaussures ni de gants

Effet : le Chamane peut escalader à peu près n'importe quoi sans épreuve, ou avoir de gros bonus

Niveaux : en matière de durée du prodige, comptez une minute par niveau du Chamane

Avec cette discipline chamanique, le praticien ne contrôle pas un animal, mais à l'inverse laisse entrer en lui une partie de l'esprit simple d'un globzoule, ces grands singes buveurs de sang que l'on peut trouver un peu partout dans les zones tempérées du contient. Plein d'une étrange inspiration animale, voici que le Chamane devient un habile grimpeur et peut utiliser des prises incroyables ! Il peut très certainement monter dans la plupart des arbres sans épreuve, quant à escalader d'autres choses, c'est généralement très facile pour lui. Le plus dangereux dans l'histoire, c'est qu'il doit pouvoir redescendre avant que le prodige n'arrive à son terme...

Crache-poisson (divinité : Chulta) (immédiat / 5 minutes) :

Usage : rendre une personne totalement ridicule ou l'impressionner (humanoïdes, d'origine non magique)

Épreuve : CHA | **Expérience :** 2 XP | **Réussite critique :** la cible s'évanouit après effet

Résistance : test de résistance magique, mais avec un malus égal à la moitié du niveau du Chamane

Portée : jusqu'à vingt mètres

Effet : CHA/COU-5 pour la cible affectée, pendant 24H

Matériel requis : amulette de Chulta, coquillage orné de Chulta

Avec un ordre bref et quasiment silencieux, le Chamane demande à Chulta de créer un étrange miracle : la cible désignée sent que son système digestif se remplit de petits poissons vivants ! La sensation est extrêmement désagréable, et le malheureux se met donc immédiatement à vomir des tas de poissons visqueux gigotant de manière grotesque, de deux à cinq centimètres de long, y compris par le nez parfois. La scène peut durer quelques minutes. Il en résulte une personne généralement couverte de vomissures malodorantes, qui sent le poisson et la bile, et qui perd une grande partie de sa confiance en soi, bien que ça n'ait pas de répercussion sur sa santé. Les autres gens ont tendance à l'éviter pendant un petit moment...

Disciplines de Chamane -- Niveau 14

Apparition géante de Leggibo (divinité : Leggibo) (2 assauts / 10 secondes) :

Usage : effrayer un ou plusieurs individus (humanoïdes, non géants, d'origine non magique)

Épreuve : CHA-2 (jour), CHA+2 (nuit) | **Expérience :** 5 XP (réussite) / 10 XP (fuite des ennemis).

Réussite critique : tout le monde est effrayé, même le Chamane...

Résistance : toute cible avec moins de 12 en COU à portée prendra la fuite, tandis que les autres devront passer une épreuve de COU avec un malus de -5

Portée : environ 15 mètres autour du Chamane

Matériel requis : pendentif tordu de Leggibo, bracelet de dents humaines, sang frais

Cette variante très impressionnante du Visage de Leggibo incite le Griffeur d'Âme à se montrer en entier et en version géante durant quelques secondes, ce qui peut se révéler tout à fait horrible. Le Chamane peut ainsi effrayer un grand nombre de personnes, y compris ses alliés ! Il devra toutefois verser le sang d'un ennemi avant de pouvoir l'invoquer de la sorte, ou il pourra choisir de verser le sien (en perdant un assaut supplémentaire et 2 PV). Ceux qui prendront peur devront s'éloigner pendant une durée qui dépendra du résultat de leur épreuve de Courage (quelques assauts, une minute, etc.). En cas d'échec critique au Courage, les gens terrifiés vont courir au hasard et ne reviendront pas !

Le Passeur te renvoie (divinité : Leggibo) (2 minutes / permanent) :

Usage : résurrection — réveiller quelqu'un qui est mort de justesse, moins d'une heure auparavant

Épreuve : CHA-4 (jour), CHA-1 (nuit) | **Expérience :** 10 XP | **Réussite critique :** +5 PV

Effet 1 : la cible revient à la vie avec 3 PV et doit réussir une épreuve de Force pour ne pas s'évanouir

Effet 2 : le Chamane perd 2D6 PV

Matériel requis : pendentif tordu de Leggibo, flûte en os, bracelet de dents humaine

Parfois, on perd un ami — ou juste un collègue — et on se dit « c'est trop bête, il aurait pu survivre ! ». C'est dans ce genre de cas que le Chamane de la jungle peut demander à Leggibo de ne pas prendre l'âme de la personne concernée et de lui rendre un souffle de vie. Ce n'est pas facile à réussir, car il faut faire une danse compliquée tout en jouant de la flûte, et il faut être convaincant. Si jamais la technique est bonne, alors Leggibo s'en vient entre les mondes et redonne le souffle à cet ami. En contrepartie, il faut que le Chamane paie un certain prix avec sa propre énergie vitale, et il doit être vigilant pour éviter que l'opération lui soit fatale. Pour pouvoir exercer ce prodige sur un corps, le moribond ne doit pas être trop mutilé, à savoir qu'il ne doit pas avoir perdu un membre et qu'il ne doit pas avoir été blessé pour plus de 5 PV en-dessous de zéro.

Mille poissons affamés (divinité : Chulta) (4 assauts / 1 minute) :

Usage : dans l'eau uniquement (douce ou de mer) — attaquer des cibles avec des tas de poissons

Épreuve : CHA-2 | **Expérience :** 6 XP | **Réussite critique :** d'énormes poissons se joignent à la fête !

Portée : jusqu'à cinquante mètres

Effet 1 : zone de 20 mètres de diamètre, 1D6 BL (dégâts directs) par assaut et par cible dans la mesure où elle est comestible — ces dégâts n'ignorent pas la PR magique

Effet 2 : peut causer la panique et la fuite d'à peu près n'importe qui (sur décision du MJ)

Matériel requis : amulette de Chulta, coquillage orné de Chulta

Ce prodige ne fonctionne que dans l'eau, et seulement s'il y a un minimum d'un mètre de profondeur. L'homme-médecine, quant à lui, peut se trouver sur la berge ou sur une embarcation. En chantant une petite litanie, le Chamane commande à Chulta de rassembler des tas et des tas de poissons équipés de dents pointues ou tranchantes. Ils se précipitent alors et tentent de dévorer quiconque se trouve dans la zone en mordant toute partie de chair découverte (y compris le Chamane et ses alliés, s'ils s'y trouvent aussi). Ce prodige n'est pas du tout sélectif donc, mais crée une belle pagaille. En effet, les poissons sont de tailles diverses, des fois très petits, et n'ont aucun mal à s'infiltrer dans les armures. Ils peuvent alors attaquer n'importe qui et n'importe quoi, y compris des monstres ou d'autres animaux.

Disciplines de Chamane -- Niveau 15

Blessure de la Terre (divinité : Gnafangol) (immédiat / permanent) :

Usage : crée une faille dans le terrain

Épreuve : CHA-3 | **Expérience :** 8 XP | **Réussite critique :** faille gigantesque !

Portée : jusqu'à cent mètres

Fréquence : une fois tous les cinq jours

Matériel requis : bâton orné de Gnafangol, coiffe de Gnafangol

Effet : le praticien doit d'abord décider de l'endroit où placer le milieu de la faille, et ensuite de sa direction générale, puis il tire la création d'une faille de 100 mètres de long, 10 mètres de large, et on la place sur le décor, ce qui permet de voir éventuellement ce qu'elle peut affecter

Cette discipline est assez impressionnante à regarder, et rare sont ceux qui la maîtrisent car elle est un peu dangereuse pour tout le monde. Avec un appel à Gnafangol, le Chamane parvient à ouvrir la terre à l'endroit de son choix. Le résultat final est en général un peu en dehors de sa compétence, car Gnafangol fait un peu ce qu'il veut à partir du moment où on lui demande de créer une faille. Selon où la crevasse naîtra et le contexte de la scène, le prodige pourra donc avoir divers effets : englober des ennemis, les ralentir, les freiner, faire disparaître un bâtiment ou plusieurs, assécher un étang, détourner une rivière, etc. Si jamais la réussite est critique, la faille sera si grande (taille multipliée par 10) que le Chamane et ses alliés auront une chance de basculer dedans.

Appel de la Grande Écrevisse (divinité : Chulta) (4 assauts / 1 combat) :

Usage : proche de l'eau – invocation d'un allié très puissant

Épreuve : CHA-4 | **Expérience :** 8 XP | **Réussite critique :** vous obtenez deux écrevisses !

Fréquence : une fois tous les deux jours

Matériel requis : amulette de Chulta, coquillage orné de Chulta, bracelet pique-pince

Avec cette imprécation – une danse accompagnée d'un chant, qui peuvent parfois paraître très étranges aux yeux des néophytes – le Chamane peut appeler à son aide une sorte d'énorme crustacé qui sortira de l'eau – ou d'un grand trou dans le sol, si l'action a lieu un peu loin de l'eau – et cette bestiole sera prête à broyer toute personne se mettant sur son passage. Il s'agit d'une entité bizarre, et on ne sait pas trop de quel univers elle vient, en vérité. Sa forme rappelle une écrevisse, mais sa tête a certaines caractéristiques du poulpe, avec des tentacules autour de la bouche et un bec puissant. Elle peut avoir des couleurs diverses, selon le lieu ou la saison. Deux pinces énormes et solides lui servent d'armes. Plus petit qu'un Avatar de Chulta (car d'après de rares témoignages, ce dernier serait grand comme une maison), la Grande Écrevisse est néanmoins tout à fait redoutable. Ce monstre aura une très nette tendance à ne pas attaquer le Chamane, mais il est préférable que les alliés s'en tiennent éloignés, car s'ils s'en rapprochent trop, elle pourrait décider de les considérer comme des ennemis. Il est à noter que ce monstre se révèle comestible s'il vient à être tué. Il ne produit pas de dégâts enchantés, et donc ne peut pas blesser n'importe quelle créature d'essence magique.

Grande Écrevisse de Chulta – Résistance magie : 15

AT	Parade	Énergie vitale	PR	Dégâts	COU	Classe / XP
14	2	120	8	2D+8 (contondant)	20	150

Traits du Bestiaire : Bizarre++, Bulldozer++, Mise à terre++, Puissant++, Terrifiant++, Mâchoire++, Rapide+