

## Supplément JDR Naheulbeuk :

# Disciplines du Chamane de Jungle

Ce personnage, tour à tour homme-médecine, 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.

**Échec :** 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 les dieux ne sont pas réceptifs. Il doit donc attendre le lendemain pour recommencer. En cas d'échec critique, tirez un résultat spécial.

**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. Il peut toutefois essayer de « forcer » la main de sa divinité pour obtenir une occurrence supplémentaire du même prodige le même jour, mais tout échec dans ce cas donnera forcément une maladresse (échec critique) avec un tirage dans le tableau ci-contre. C'est donc risqué.

## 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 fauve 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 – maladresses (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'énervé, et le Chamane perd 1D6 PV sans qu'il puisse comprendre comment. Cette divinité ne répondra plus au Chamane pendant 1D6 jours.
4	Un éclair mauve étrange tombe sur le Chamane, causant 2D+3 PI (ignore la PR nat.).
5	Une branche frappe l'allié le plus éloigné du Chamane, causant 2D+4 PI (contondants).
6	Un petit rocher tombe sur l'allié le plus proche du Chamane, causant 2D+4 PI (contondants).
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'énervé, 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 d'Ammouka surgit, sorti 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 la zone.

# Disciplines de Chamane -- Niveau 1

## Cataplasme bangado (Nature) (5 minutes) :

**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. Une dose de préparation suffit à soigner une personne. 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) :

**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.

## Visage de Leggibo (divinité : Leggibo) (2 assauts) :

**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 au hasard et ne reviendront pas !

## Branche opportuniste (divinité : Gnafangol) (2 assauts) :

**Usage** : dégâts contondants sur une cible — en jungle 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** : 1D+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 assauts) :

**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, 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 : Niveaux 1-2, 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

**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 1-5, 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...

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

**Usage :** respirer sous l'eau pendant un court laps de temps

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

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

**Matériel requis :** amulette de Chulta

**Niveaux :** en matière de durée du prodige, comptez 2 minutes par niveau

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 ragaillard. 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 : Niveaux 1-3, 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 quelque secondes, par des glissements plus ou moins discrets. Les traces de pas et branches abîmées disparaissent donc, au profit d'un sol qui semble inaltéré et de branches nouvelles.

### Cherche ma proie (divinité : Doxult) (2 assauts) :

**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 : Niveaux 1-3, +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) :

**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. 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, elle peut se libérer rapidement en coupant la liane. 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) :

**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.