LE CHAMAN

Le Chaman est une discipline unique de magie, pratiquée principalement par les chefs des tribus primitives de Barsaive telles que les Cathans de la jungle de Servos et les tribus des Dompteurs de la jungle de Liaj. Les adeptes Chamans apprennent leurs sortilèges en étudiant la nature, et non à partir de poussiéreux grimoires ou de parchemins. Ils obtiennent leurs capacités magiques en observant comment interagissent les éléments de la nature et les forces de la magie. De ce fait, nombre des sorts et des capacités magiques des Chamans sont très liés au monde naturel. Les adeptes Chamans peuvent apprendre des sorts traditionnellement enseignés dans les autres disciplines de magie, avec toutefois une préférence pour les sorts de nécromancie et d'élémentalisme.

Les Chamans utilisent fréquemment la magie du sang (ou magie vitale) lorsqu'ils utilisent leurs capacités, mais ils ne peuvent utiliser de Spécialisations de talents (knacks) d'aucune sorte. Les attributs principaux des Chamans sont la Perception et la Volonté. Les talents de discipline sont marqués d'un astérisque.

Attributs principaux : Perception et Volonté.
Restrictions raciales : Aucune

Rituel karmique : Pour commencer son rituel karmique, le Chaman doit se trouver en extérieur et à au moins 150 mètres du premier édifice ou structure créé par des Donneurs-de-noms. Si possible, il le réalise dans une jungle ou une forêt. Avant de commencer son rituel, le Chaman ramasse une feuille, un insecte vivant ou une brindille qui servira de symbole de la nature durant celui-ci. Le Chaman s'assoit ensuite en silence et entre en méditation. Il centre son introspection sur le symbole de la nature qu'il tient en main et médite sur le lien entre la magie et la nature. A la fin de la demi-heure, le Chaman mange le symbole, marquant ainsi son dévouement à la nature.

Compétences artisanales et artistiques : Gravure sur bois, gravure sur pierre.

PREMIER CERCLE

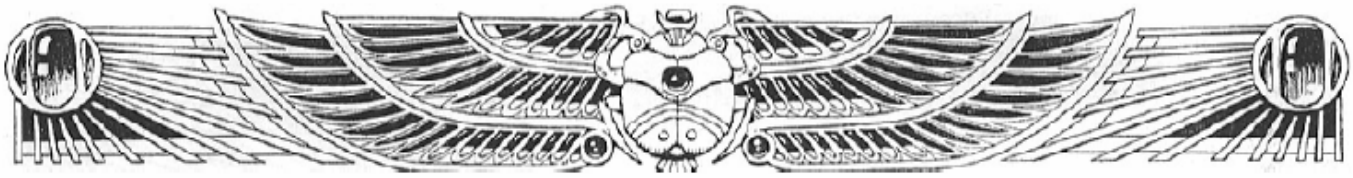
Talents

Création de fétiches *
Rituel karmique
Connaissance des trames de sort *
Tissage : chamanisme *
Fétiche de sort
Fétiche de sort
Incantation

DEUXIÈME CERCLE

Talents

Vision astrale *
Longévité (4/3)
Fétiche de sort



TROISIÈME CERCLE

Talents
Esquive
Arme de mêlée

QUATRIÈME CERCLE

Défense
La défense magique du Chaman augmente de 1.
Talents
Marmonnements sibyllins
Fétiche de sort

CINQUIÈME CERCLE

Défense
La défense physique du Chaman augmente de 1.
Talents
Empathie *
Détermination

SIXIÈME CERCLE

Karma
Le Chaman peut utiliser 1 point de karma pour les actions faisant appel au Charisme uniquement.
Talents
Endurance au froid
Fétiche de sort

SEPTIÈME CERCLE

Défense sociale
La défense sociale du Chaman augmente de 1.
Talents
Vision de la vie *
Détection du poison *

HUITIÈME CERCLE

Jet de récupération
Le Chaman gagne un jet de récupération supplémentaire par jour.
Talents
Méta-fétiche
Piste élémentaire

NEUVIÈME CERCLE

Karma
Le Chaman peut utiliser 1 point de karma pour les actions faisant appel à la Perception uniquement.
Défense
La défense magique du Chaman augmente de 1.
Talents
Pas de velours *
Méta-fétiche
Regard noir

DIXIÈME CERCLE

Jet de récupération
Le Chaman gagne un jet de récupération supplémentaire par jour.
Défense
La défense magique du Chaman augmente de 1.
Talents
Méta-fétiche
Attaque des matrices

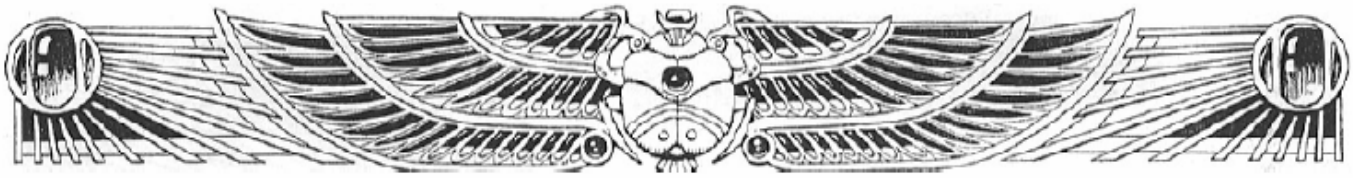
LES SORTS DES CHAMANS

Premier cercle
Sensation astrale
Danse des os
Détection des morts-vivants
Contremagie
Divination d'aura
Camouflage
Langage des plantes
Poussières de cristal
Eclair de feu
Arme de feu
Chasse insecte
Lumière
Dague mentale
Résistance au froid
Résistance au feu
Corde enchantée (lianes uniquement)

Deuxième cercle
Bouclier astral
Ebullition
Cercle d'ossements
Ténèbres éthérées
Cercle de vie
Manteau monstrueux
Retour au bercail
Bouclier de brume
Racines
Manteau de pluie

Troisième cercle
Fureur guerrière
Tête de mort
Brume de peur
Douleur
Festin végétal
Faux fond
Accélération

Quatrième cercle
Animation de squelettes
Pelote magique
Tempête de poussière
Mauvais œil
Nourriture mortelle



Bouclier d'énergie
Relaxation
Barrière de ronces
Ebranlement du sol
Lorgnette

Cinquième cercle
Cercle de protection astrale
Contresort
Tige de terre
Boule de feu
Tapis volant (Tapis de paille uniquement)
Vivification
Douce rêverie
Ralentissement
Vol
Cage de pierre
Flétrissement

Sixième cercle
Lumière bénie
Brisement d'os
Température extrême
Sauf-conduit
Vapeurs mortelles
Ténèbres complices
Blocage karmique
Arme de fortune
Orbe-rasoir
Récupération
Sommeil
Tremplin

Septième cercle
Ebullition du sang
Apaisement des eaux
Invocation des nuages
Onde de confusion
Serrement de coeur
Pluie mortelle
Nuage d'orage
Piège spectral
Inversion du flétrissement
Cage enchantée
Vertige
Trombe

Huitième cercle
Cauchemar astral
Entretissage
Bulle de compression
Contrôle corporel
Mur de terre
Appel des horreurs
Apparitions monstrueuses
Alarme périmétrique
Piège à horreurs
Clouage des ombres
Ombre d'argent

Neuvième cercle
Dépeçage
Dispersion des nuages
Épée de ténèbres
Mémoire des objets
Mur de feu
Ombre de lune
Souffle du dragon
Sphère d'absorption
Troisième œil
Vision du passé

Dixième cercle
Attaque de trame
Commandement des éléments
Dépeçage de la chair
Éclipse
Feu et eau
Karma d'Horreur
Jour éternel
Pacte de mort
Perturbation de l'espace astral
Terre et air
Trame renforcée
Transfert des dommages
Voyage vers la vie

RÈGLES SPÉCIALES

Le chamanisme diffère de bien des manières des autres disciplines de magie. Les règles qui suivent en reflètent l'aspect unique.

LES TALENTS DE FÉTICHE

Les Chamans gardent les trames de leurs sorts dans des fétiches, petits objets représentatifs du sort qu'ils contiennent. Un Chaman doit créer un fétiche pour chaque sort et, de ce fait, la collection de fétiches d'un Chaman constitue son grimoire. Les Chamans ne peuvent lancer de sorts de façon sûre sans utiliser les fétiches appropriés, qu'ils peuvent créer grâce au talent Création de fétiches.

Les talents de Fétiche de sort des Chamans leur permettent d'harmoniser leurs fétiches de la même manière que les autres magiciens harmonisent leurs Matrices de sort, de façon à pouvoir ensuite lancer les sorts contenus dans ces fétiches. Les fétiches harmonisés avec le talent Méta-fétiche fonctionnent de la même manière qu'une Méta-matrice, en permettant aux Chamans de pré-tisser un filament dans le fétiche en question. (Voir *Enhanced Matrices*, dans Magic : MMS, p42 VO)

LANCEMENT DES SORTS

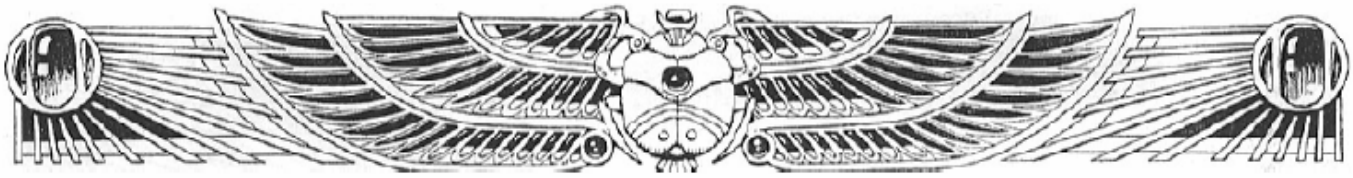
Les Chamans lancent leurs sorts grâce au talent d'Incantation de la même manière que les autres magiciens, mais ils doivent pour cela tenir dans leur main le fétiche du sort qu'ils lancent. Si le sort requiert la concentration du Chaman pour rester actif après l'incantation, le Chaman doit garder dans sa main le fétiche concerné durant toute la durée du sort considéré. Si le fétiche est lâché, l'effet est rompu.

Si un Chaman perd le fétiche d'un sort ou le casse, il doit utiliser la magie brute pour lancer le sort concerné jusqu'à ce qu'il trouve l'occasion de créer un nouveau fétiche pour ce sort. Les Chamans ne peuvent pas lancer de sorts à partir du grimoire des autres magiciens.

L'APPRENTISSAGE DES SORTS DE CHAMANS

Pour apprendre des sorts, les Chamans doivent disposer d'un talent spécial appelé Connaissance des trames de sort. Ce talent permet aux chamans de comprendre comment la magie du monde interagit avec la nature. Cette compréhension leur permet de créer des trames de sort dans leurs fétiches.

Pour apprendre un sort, un chaman doit faire un jet du talent Connaissance des trames de sort contre la Difficulté d'apprentissage du sort qu'il désire apprendre. Si le Chaman apprend le sort par l'intermédiaire d'un Chaman de plus haut cercle, il doit d'abord réussir un jet d'Incantation contre la Difficulté d'apprentissage du sort. Si ce test est réussi, l'élève Chaman ajoute le rang du talent de Tissage de son professeur à



son jet de Connaissance des trames de sort. Les Chamans n'ont droit qu'à un seul jet de Connaissance des trames de sort par jour.

Si le jet de Connaissance des trames de sort du Chaman est un succès, il peut faire un jet de Création de fétiches contre la Difficulté d'apprentissage du sort. Si le jet de Création de fétiches est réussi, le Chaman a créé un fétiche qui peut être harmonisé avec la trame du sort. Une fois qu'un Chaman a appris un sortilège et qu'il a créé un fétiche pour ce dernier, il peut le lancer selon les règles habituelles de lancement des sorts.

Les Chamans ne peuvent pas apprendre les sorts des autres disciplines de magie ; de même, ils ne peuvent enseigner leurs sorts à d'autres magiciens. Les méthodes utilisées par les Chamans pour apprendre un sort sont en effet tellement uniques qu'elles ne permettent aucune synergie avec les autres types de magie. En outre, les Chamans ne peuvent pas apprendre de sorts d'un cercle supérieur au leur.

NOUVEAUX TALENTS

Connaissance des trames de sort

Niveau : Perception + rang
Action : Oui
Compétence : Non
Karma : Non
Fatigue : Aucune
Discipline : Chaman

Le talent de Connaissance des trames de sort permet aux Chamans d'apprendre leurs sorts en observant la nature. Pour utiliser ce talent, un chaman fait un jet de Connaissance des trames de sort contre la Difficulté d'apprentissage du sort qu'il désire apprendre. Si le jet est réussi, le Chaman a appris le sort. Un Chaman n'a droit qu'à un seul jet de Connaissance des trames de sort par jour.

Le talent Connaissance des trames de sort ne peut être utilisé que pour apprendre un nouveau sort. Il ne permet pas aux Chamans de lire des runes magiques ou des écritures. Les humains peuvent apprendre ce talent par Polyvalence.

Création de fétiches

Niveau : Perception + rang
Action : Oui
Compétence : Non
Karma : Non
Fatigue : Aucune
Discipline : Chaman

Le talent de Création de fétiches permet à un Chaman de créer des fétiches pour les sorts qu'il a appris. Pour créer un fétiche, un Chaman doit d'abord consacrer au moins une heure à lui confectionner un support physique. Ensuite, il donne au fétiche l'empreinte de la trame du sortilège voulu en faisant un jet de Création de fétiches contre la Difficulté d'apprentissage du sort. Si le jet est réussi, le fétiche est modelé selon la trame du sort et le Chaman peut ensuite harmoniser un de ses talents de Fétiche de sort puis lancer le sortilège considéré. Si le test de Création de fétiches est un échec, le Chaman ne peut essayer à nouveau que passé un délai de 24 heures.

La forme physique d'un fétiche est habituellement façonnée à l'image du sort qu'elle devra contenir. Par exemple, un fétiche créé pour le sort Brisement d'os sera probablement fait à partir d'os cassés. L'apparence physique des fétiches est laissée à l'appréciation du maître de jeu.

Les Chamans fabriquent habituellement leurs fétiches avec du bois, des os, du cuir et occasionnellement des branches d'arbre, de l'herbe ou des feuilles. Physiquement parlant, les fétiches sont assez fragiles et peuvent subir des dégâts égaux à leur niveau de cercle plus 5. Par exemple, le fétiche d'un sort de cercle 1 peut subir 6 points de dégâts alors qu'un fétiche d'un sort de cercle 10 peut en subir 15 avant d'être détruit. Les fétiches ont une armure physique de 0.

Si un fétiche est détruit, le Chaman ne peut lancer le sort qu'il contenait, sauf à utiliser la magie brute, jusqu'à ce qu'il fabrique un nouveau fétiche pour ce sort. Lors d'un combat, un attaquant doit réussir une Attaque visée avec un succès au moins Bon pour atteindre un fétiche dans la main d'un Chaman.

Les caractéristique astrales d'une trame de sort contenue dans un fétiche sont les même que celles d'une matrice de sort. Par exemple, un Méta-fétiche a 15 points de vie. Les trames de sort des fétiches ne peuvent être attaquées sur le plan astral que lorsqu'elles sont harmonisées avec un talent de Fétiche de sort.

Les humains peuvent utiliser leur Polyvalence pour apprendre le talent de Création de fétiches.