GUIDE **JOUEUR**

PRÉHISTORISK

GUIDE PRATIQUE DE L'HOMO-CHAMAN

Donner du sens à votre magie

OLIZO

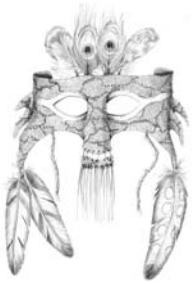
PréhistoRisK

Sur l'île de Paléo, tout comme ailleurs à la Préhistoire, le Chaman occupe une place prépondérante au sein de sa tribu. À la fois herboriste, guérisseur, conseiller et devin, il est le véritable instigateur des décisions et actions du Grand Ancien, chef du clan.

Ainsi, il prédit les moments les plus appropriés pour que la chasse soit fructueuse, les menaces météorologiques, les épidémies imminentes ou encore la meilleure stratégie à adopter pour sortir vainqueur d'une bataille à venir. Afin de soigner, il dispose d'une excellente connaissance des plantes et de la magie.

De plus, il élabore et dirige les rituels funéraires et divins.

Enfin, il annonce les humeurs et attentes des dieux, et devient petit à petit le seul lien entre le monde des morts et celui des vivants. Devenir un authentique Chaman requiert d'avoir quantité de connaissances et d'aptitudes. C'est pour cela que quelques explications et précisions vous sont apportées dans ce guide pratique.



SOMMAIRE

I . RAPPEL DES BASES CHAMANIQUES

II . DE L'APPRENTI AU CHAMAN

III. CRÉER SES PROPRES JEZ

IV. DEVENIR GRAND CHAMAN À LA PLACE DU GRAND CHAMAN

V . CERCLES CHAMANIQUES

I. RAPPEL DES BASES CHAMANIQUES

Lors de la création de votre personnage de futur chaman, vous optimiserez certaines sous-caractéristiques en noircissant un maximum de leurs cercles. Il s'agit de : "Cueillette", "Artisanat", "Identifier", "Politique", "Us & Coutumes", "Nature" et "Pouvoir". Pourquoi ? Voyons cela ensemble.

Savoir créer des remèdes

L'art ultime du Chaman consiste à utiliser ses connaissances sur les végétaux, les animaux et les minéraux afin de concocter des remèdes pour soigner ou apaiser les maux de chaque membre de sa tribu.

Pour trouver les plantes adéquates, il réalise des jets de Ty dans la sous-caractéristique "Cueillette".

En ce qui concerne la faune et les minéraux, il se sert de la sous-caractéristique "Nature".

Chacun des jets de Ty dépend totalement de l'environnement du Chaman . Par exemple, une plante qui a besoin de beaucoup d'eau sera plus difficile à trouver dans un désert. Ainsi, plus le Chaman aura de cercles noircis dans les deux sous-caractéristiques "Cueillette" et "Nature", plus il lui sera aisé de récolter les ingrédients pour la préparation des remèdes.

Comprendre le monde environnant

Le Chaman voue son existence à la compréhension et à l'appréhension du monde qui l'entoure, qu'il s'agisse d'un tout petit arbuste dont les fruits semblent insignifiants ou d'objets inconnus aux pouvoirs mystiques extraordinaires.

Les sous-caractéristiques "Identifier" et "Artisanat" apportent au Chaman un réel avantage pour la conception, la fabrication ou la compréhension d'équipements divers et variés : armes, ornements, objets sacrés utiles aux rituels, etc.

Ainsi, plus un Chaman aura de cercles noircis dans ces deux sous-caractéristiques, plus il pourra fabriquer et identifier facilement les objets complexes et insolites.

Manipulation de l'entourage

Un bon Chaman est un Chaman convaincant et convaincu de ce qu'il propose. Les sous-caractéristiques "Politique" (discourir, persuader, se faire apprécier, mentir) et "Us & Coutumes" (connaissances des dieux, des rituels et des autres ethnies) sont très importantes pour diriger au mieux un groupe ou prodiguer de sages conseils au Grand Ancien.

"Politique" est également essentielle à la bonne évolution du personnage. Plus le Chaman avancera

dans ses quêtes, plus il pourra monter dans l'estime du Grand Ancien pour, finalement, accéder à la place ultime de "Grand Chaman" de la tribu.

"Us & Coutumes", étant une sous-caractéristique importante, liée à la réalisation des rituels, plus le Chaman aura de cercles noircis, plus il lui sera facile de supprimer une maladie, l'effet d'un poison ou celui d'un Jez, voire de lancer des malédictions sur des PJ ou PNJ.

Maniement de la magie chamanique

Dans "Préhistorisk", le système de magie est très simple. En utilisant des Points de Tribus (points d'expérience), l'apprenti Chaman acquiert, au fur et à mesure de ses aventures, des sorts chamaniques, appelés "Jez". Un Jez fait appel à l'un des quatre éléments que sont l'eau, la terre, l'air ou le feu. Ils correspondent aux quatre classes intitulées "Cercle de l'Océan" pour les Jez d'eau, "Cercle du Vent" pour ceux de l'air, "Cercle du Soleil" pour les Jez du feu et "Cercle de la Pierre" pour ceux de la terre.

Le Jez s'utilise comme une Capacité de Tribu. En dépensant un Taya (unité de mesure des Points de Pouvoir), le Chaman lance le sort désiré et détermine sa puissance ou son effet en fonction du nombre de cercles noircis dans sa sous-caractéristique "Pouvoir". Sachant que s'il a plus d'un cercle noirci dans "Pouvoir", il aura le choix d'utiliser les effets correspondant à son nombre de cercles noircis ou à ceux qui le précédent.

Ex : Paul a 4 cercles noircis dans "Pouvoir". Il pourra choisir les effets correspondant à 4 cercles noircis mais s'il préfère, il pourra plutôt choisir les effets correspondant à 1, 2, ou 3 cercles noircis.

Vous comprendrez ainsi que la sous-caractéristique "Pouvoir" est primordiale à l'utilisation, au mieux, des Jez chamaniques et donc pour l'influence que le Chaman exercera autour de lui.

II. DE L'APPRENTI AU CHAMAN

Chaque joueur Chaman, au fur et à mesure de ses aventures, finira par se spécialiser dans l'un des trois domaines que sont le combat, le filoutage ou la magie chamanique.

Un Personnage-Joueur (PJ) est considéré comme un véritable Chaman à deux conditions. La première nécessite qu'il ait acquis au moins deux Jez parmi ceux des quatre Cercles chamaniques. La deuxième est que trois des sous-caractéristiques "Cueillette", "Artisanat", "Identifier", "Politique", "Us & Coutumes", "Nature" ou "Pouvoir" possèdent au minimum trois cercles noircis.

Dans ce cas de figure, le personnage passe du statut d'apprenti à celui de Chaman. Il a ainsi accès à de nouvelles "Capacités de tribu", dites "Capacités chamaniques", communes à tous les clans.

Il a également accès à deux nouveaux cercles chamaniques que sont le "Cercle Animal" et le "Cercle Sélénite". Chacun de ces cercles est doté de 8 Jez intitulés respectivement "Jez de la Faune" et "Jez de la Lune". Le "Cercle Animal" est destiné à des Chamans désirant apporter plus de fougue à leurs actions. Le "Cercle Sélénite" est destiné à des Chamans orientés vers la protection de leurs semblables.

Lorsque le joueur choisit une capacité "Jez de la Faune" ou "Jez de la Lune", il va puiser dans les cercles respectifs, "Animal" ou "Sélénite", un Jez déterminé par 1d8.

Rappel : *chacune des "Capacités chamaniques" coûte 15 Points de Tribu.*

Les capacités chamaniques

1 • Chants exaltants

Lors d'une action (ou phase), en dépensant 1 Taya et en réussissant un jet de Ty sous "Us & Coutumes", le Chaman se met à chanter des cantiques galvanisants. Ces derniers provoquent, chez tous les personnages (PJ et PNJ), un regain de confiance. Cette capacité agit dans un rayon de 10 mètres autour du Chaman. Ceux qui sont atteints par ces chants gagnent un bonus de 2 dés pour tous leurs jets d'Initiative pendant 1d3+1 rounds.

2 • Extraction du mal

En dépensant 1 Taya et en réussissant un jet de Ty sous "Us & Coutumes", le Chaman peut chasser les différents maux qui habitent un PJ ou un PNJ, en pratiquant un rituel de soins (chant et danse très lente autour de la cible). Il annule ainsi instantanément tous les effets d'un Jez, d'une maladie ou d'un poison.

3 • Krataïcha

En dépensant 1 Taya, le Chaman provoque une Krataïcha ("maladie" en langage préhistorique) chez un individu, par simple contact de la main. Vous déterminez, grâce à 1d4, le type de Krataïcha déclenchée (voir table ci-dessous).

Table des Krataïchas

1 • Maladie d'Ahtcha[1] : éternuements incontrôlés provoquant, en combat, la perte d'un dé d'Initiative. Durée : 72 heures.

2 • Maladie de Greune[2] : tremblements incontrôlés des mains et de la tête provoquant, en combat, une perte d'un cercle noirci dans "Frapper" et "Jet". Durée : 48 heures.

3 • Maladie de Ratchok[3] : brusque poussée de fièvre, provoquant une perte de 2 cercles noircis dans chacune des sous-caractéristiques "Pression", "Ravages" et "Défense", ainsi qu'une irrésistible envie de dormir. Durée : 24 heures.

4 • Maladie de Vonouth[4] : paralysie du corps provoquant une inertie totale de l'individu. Durée : 2 heures.

1 : Ahtcha = éternuements / 2 : Greune = secousses / 3 : Ratchok = fièvre / 4 : Vonouth = araignée

4 • Confection d'un Ohiaka

L'Ohiaka est un onguent de soin, de consistance pâteuse, que le Chaman applique sur la peau, attendant que le produit se liquéfie à la chaleur du corps et fasse effet.

En dépensant 1 Taya et en possédant les plantes appropriées ainsi qu'un pilon en silex, le Chaman

peut créer différents Ohiakas. Chaque remède fabriqué est emballé dans un petit sac en peau de bête. Ce sac représente 5 doses du produit actif concocté.

Pour chaque plante (indiquée dans le tableau du Manuel du Joueur, p.49), la fabrication d'un Ohiaka consiste à modifier la quantité de matières premières à récolter et à modifier la façon de les travailler. Pour ce qui est de la confection de ces onguents de soin, il suffit au Chaman de broyer, grâce au pilon en silex, les plantes jusqu'à obtenir une pâte crémeuse. Concernant la quantité à récolter, prenez la valeur indiquée dans le tableau, multipliez-la par 5 puis divisez-la par 2 au supérieur.

Exemple : Achillée. Quantité indiquée dans le tableau du Manuel du Joueur pour confectionner une dose = 1 feuille.

Quantité à récolter pour la fabrication d'un Ohiaka d'achillée : (1 x 5) / 2 = 2,5 soit = 3 feuilles.

5 • Mauvais œil

En dépensant au minimum 1 Taya et en réussissant un jet sous "Us & Costumes", le Chaman, grâce à un rituel de danse, lance une malédiction sur un individu de son choix dans un rayon de 10 mètres. Cette malédiction est déterminée, dans la table ci-après, par le jet d'1d6. Si le hasard provoque une malédiction que l'individu est déjà en train de subir, elle disparaît automatiquement. La durée de la malédiction dépend du nombre de Tayas dépensés au moment du rituel de danse.

Soit : 1 Taya = 15 min ou 2 rounds / 2 Tayas = 20 min ou 4 rounds / 3 Tayas = 30 min ou 8 rounds / 4 Tayas = 1 heure ou 10 rounds / 5 Tayas = 2 heures ou 15 rounds.

Attention : en combat, le rituel de danse requiert la dépense de 2 dés d'Initiative dans la même phase.

Table des malédictions :

*1 • **Phobie de l'eau** (lac, rivière, fleuve, mer, océan) : dès que la personne maudite est confrontée à de l'eau, si elle ne fuit pas lors du round suivant, elle tombe au sol, inconsciente pendant 1d4+1 rounds.*

*2 • **Phobie des hauteurs** (à plus de 2 mètres du sol) : dès que la personne maudite se retrouve à une hauteur supérieure à 2 mètres, si elle ne fuit pas lors du round suivant, elle tombe au sol, inconsciente pendant 1d4+1 rounds.*

*3 • **Maladresse** : dès que la personne maudite tient un objet en main, le MJ lance 1d100, au début de chaque nouveau round, afin de déterminer si le PJ (ou PNJ) lâchera l'objet ou pas. Si le MJ fait moins de 70, en effet l'objet lui glissera des mains.*

*4 • **Malchanceux** : dès que la personne maudite réalise une action, le MJ lance 1d100. S'il fait moins de 70, le PJ (ou PNJ) ratera son action.*

*5 • **Honnêteté** : la personne maudite est obligée de dire la vérité à chaque question posée par le Chaman.*

*6 • **Faiblesse** : la personne maudite perd, le temps de la malédiction, 2 cercles noircis dans chacune de ses sous-caractéristiques.*

6 • Jez de la Faune

En apprenant cette capacité, le Chaman saura comment utiliser un Jez de la Faune (voir annexe ci-après : "Cercle Animal"). Déterminez le Jez appris dans le Cercle Animal en lançant 1d8. Cette capacité peut être utilisée plusieurs fois, ce qui permet d'apprendre différents Jez de la Faune.

7 • Jez de la Lune

En apprenant cette capacité, le Chaman sait comment utiliser un Jez de la Lune (voir annexe ci-après : "Cercle Sélénite"). Déterminez le Jez appris dans le Cercle Sélénite en lançant 1d8. Cette capacité peut être utilisée plusieurs fois, ce qui permet d'apprendre différents Jez de la Lune.

III/ CRÉER SES PROPRES JEZ

Quel est le but ultime d'un Chaman si ce n'est de créer ses propres Jez ! Pour cela rien, de plus simple ! Il suffit de rassembler certaines conditions :

- les caractéristiques "Perspicacité", "Pragmatisme" et "Instinct" du Chaman doivent être d'une valeur égale à 5 ;
- avoir au moins 4 Jez d'un même cercle ;
- que le nouveau Jez créé appartienne au même Cercle chamanique que les 4 autres Jez appris par le Chaman ;
- que le Chaman s'isole pendant 1 mois au fond d'une grotte ou dans une forêt afin de préparer le Jez et de pouvoir l'intégrer dans ses capacités de tribu.

Les effets du nouveau Jez seront, bien sûr, accordés et validés par le MJ… ou pas !

IV. DEVENIR GRAND CHAMAN À LA PLACE DU GRAND CHAMAN

Personne n'est immortel et adviendra le jour où le Grand Chaman de la tribu rejoindra Irsis, le Dieu du Mystère et de l'Invisible, le passeur du monde terrestre au monde des morts.

Il faudra alors le remplacer car aucune tribu ne peut subsister sans son Grand Chaman.

Dans ce cas, il se peut que ce soit un PJ qui veuille prendre la place vacante. Mais pour y accéder, le chemin sera long et juché d'embûches. Lesquelles ? Voyons cela ensemble.

Plusieurs conditions sont à réunir avant même de demander au Grand Ancien, une probable accession au pouvoir. Le futur Grand Chaman doit :

- posséder 5 cercles noircis dans les sous-caractéristiques "Mort", "Cueillette", "Identifier", et "Us & Coutumes".
- avoir fabriqué, pour le Grand Ancien, une arme ou un objet dit "mystique"
- avoir organisé et réalisé au moins 10 rituels funéraires en suivant les coutumes de sa tribu.

Dès que ces conditions seront réunies, les différents prétendants seront rassemblés devant le Grand Ancien. Celui-ci choisira, grâce à une ou plusieurs réussites dans la sous-caractéristique "Politique", les deux meilleurs orateurs parmi les aspirants.

Puis, le plus souvent lors de la veillée funéraire précédant la mort du Grand Chaman, un duel à mort est organisé. Le vainqueur deviendra ainsi le chef spirituel de sa tribu : le Grand Chaman.

Les avantages d'être Grand Chaman :

- il a sa hutte personnelle ;
- il a un accès illimité à la nourriture ;
- il a un accès illimité aux plantes (déterminez grâce à 1d10, combien de plantes différentes le Grand Chaman reçoit en cadeau de la part des membres de sa tribu, à chaque début de partie). Par la suite, il choisit les plantes qui l'intéressent dans le Tableau du Manuel du Joueur, p.49. La quantité reçue est égale à la

quantité nécessaire à la réalisation d'une dose ;

• il prend les décisions lors de conflits au sein de la tribu ou lors de batailles contre les autres clans ;

• il fait échange de bons procédés avec les Grands Chamans des autres clans.

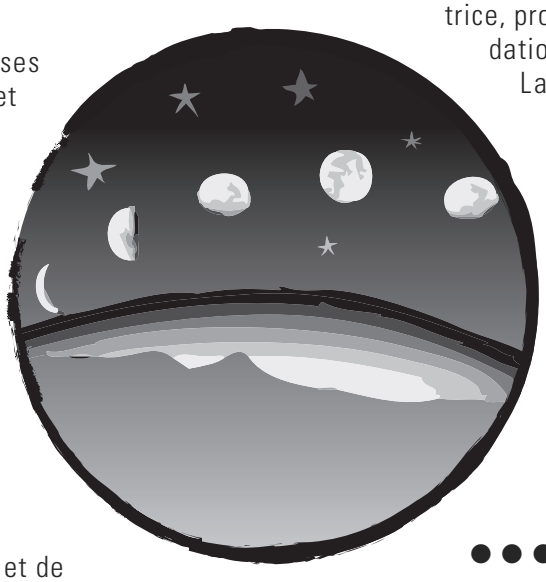
• à chaque solstice d'été, le Grand Chaman reçoit, de la part du Grand Ancien, un objet mystique qui assurera le maintien de la prospérité de la tribu.

V. CERCLES CHAMANIQUES

Cercle Sélénite

1 • Drain sélénite

Le Chaman impose ses mains sur la victime et lui inflige des dégâts qu'il récupère en tant que Points de Vie. La puissance de récupération et les dégâts infligés dépendent du nombre de cercles noircis dans "Pouvoir".



● : 1d3 de dégâts et de récupération

●● : 2d4 de dégâts et de récupération

●●● : 3d4 de dégâts et de récupération

●●●● : 4d6 de dégâts et de récupération

●●●●● : 5d6 de dégâts et de récupération

2 • Pulsion lunaire

Comme s'il était envahi par une pulsion triomphante, le Chaman gagne pendant 5 rounds (ou 10 minutes) des Ty supplémentaires pour ses jets dans les sous-caractéristiques "Frapper" ou "Jet". Le bonus Ty dépend du nombre de cercles noircis dans "Pouvoir".

● : + 1 Ty

●● : + 2 Ty

●●● : + 3 Ty

●●●● : + 4 Ty

●●●●● : + 5 Ty

Attention : les bonus Ty doublent pendant les périodes de pleine lune.

3 • Pleine lune

En plaçant ses mains sur ses yeux, le Chaman dispose pendant 3 rounds (ou 5 minutes) d'un bonus de réussites supplémentaires lors de jets de Ty sous "Vigilance" et "Chasse". Ce bonus dépend du nombre de cercles noircis dans "Pouvoir".

● : 1 réussite en bonus

●● : 2 réussites en bonus

●●● : 3 réussites en bonus

●●●● : 4 réussites en bonus

●●●●● : 5 réussites en bonus

4 • Folie céleste

En imposant ses mains sur la tête d'un individu, le Chaman insuffle une énergie céleste perturbatrice, provoquant des spasmes et des dégradations musculaires dans tout le corps. La victime ne peut plus rien faire (actions, utilisation des capacités ou sous-caractéristiques, conversations). La durée et les dégâts provoqués par ce Jez dépendent du nombre de cercles noircis dans "Pouvoir".

● : la paralysie dure 2 rounds et provoque 1d4 points de dommage par round.

●● : la paralysie dure 3 rounds et provoque 1d6 points de dommage par round.

●●● : la paralysie dure 6 rounds et provoque 1d6+1 points de dommage par round.

●●●● : la paralysie dure 8 rounds et provoque 1d6+2 points de dommage par round.

●●●●● : la paralysie dure 10 rounds et provoque 1d6+5 points de dommage par round.

5 • Reflet astral

Grâce à "Reflet Astral", le Chaman peut renvoyer un Jez dont il vient de subir les effets. Si ce Jez ne le limite pas dans ses mouvements, le Chaman peut le renvoyer à un ou plusieurs alliés ou adversaires. Chacun d'eux subira les mêmes effets du Jez avec la même intensité. Le nombre de personnes affectées dépend du nombre de cercles noircis dans "Pouvoir".

● : 1 personne

●● : 2 personnes

●●● : 3 personnes

●●●● : 4 personnes

●●●●● : 5 personnes

6 • Lune rousse

Le Chaman insuffle au bénéficiaire de ce Jez, par simple contact, la bonne fortune de la lune rousse, augmentant ainsi le nombre de Ty lors d'un jet dans une sous-caractéristique. Les effets dépendent du nombre de cercles noircis dans "Pouvoir" :

● : 1 Ty supplémentaire sur un jet
●● : 2 Ty supplémentaires sur un jet
●●● : 3 Ty supplémentaires sur un jet
●●●● : 4 Ty supplémentaires sur un jet
●●●●● : 5 Ty supplémentaires sur un jet

7 • Aura de la chouette

En posant ses mains l'une contre l'autre, le Chaman bénéficie d'une vision totale dans l'obscurité (nuit, grotte, etc.) comme s'il était en plein jour. La durée de ce Jez dépend des cercles noircis dans "Pouvoir".

● : durée de la vision de nuit = 10 min ou 2 rounds
●● : durée de la vision de nuit = 30 min ou 5 rounds
●●● : durée de la vision de nuit = 1 heure ou 10 rounds
●●●● : durée de la vision de nuit = 4 heures ou 15 rounds
●●●●● : durée de la vision de nuit = 8 heures ou 30 rounds

8 • Énergie de la marée

Par contact de la main, le Chaman insuffle à lui-même ou à un allié, une énergie régénératrice redonnant des Points de Vie à chaque début de round. La durée et le nombre de Points de Vie récupérés dépendent des cercles noircis dans "Pouvoir".

● : 1d3 Points de Vie/round pendant 2 rounds
●● : 1d4 Points de Vie/round pendant 3 rounds
●●● : 1d6 Points de Vie/round pendant 5 rounds
●●●● : 1d8 Points de Vie/round pendant 8 rounds
●●●●● : 1d10 Points de Vie/round pendant 10 rounds

Cercle Animal

1 • Régénération du Triton

Le Chaman bénéficie, par une application de ses mains sur son abdomen, de la capacité de régénération du Triton (petit lézard). En dormant 8 heures (temps de récupération normale, voir Manuel du Joueur, p. 4) et en ayant lancé ce Jez avant de dormir, le Chaman augmente ses points de récupération en fonction du nombre de cercles noircis dans "Pouvoir".

● : 1d3 Points de Vie en bonus
●● : 1d6 Points de Vie en bonus
●●● : 1d8 Points de Vie en bonus
●●●● : 1d10 Points de Vie en bonus
●●●●● : 2d10 Points de Vie en bonus

2 • Esquive féline

En appliquant ses mains sur ses bras, le Chaman bénéficie d'un nombre d'esquives automatiques pendant un combat. Ainsi, sans dépenser de dés d'Initiative, il peut éviter les attaques adverses de corps à corps ou de jet. La durée de ce sort est de 3 rounds. Le nombre d'esquives dépend des cercles noircis dans "Pouvoir".

● : 1 esquive
●● : 2 esquives
●●● : 4 esquives
●●●● : 6 esquives
●●●●● : 10 esquives

3 • Mue temporaire

En appliquant ses mains sur ses épaules, le Chaman peut ainsi échanger les cercles noircis de deux sous-caractéristiques pendant un temps donné.

Exemple : il a 2 cercles noircis en "Pression" et 4 en "Vigilance". En lançant ce Jez, il obtiendra 4 cercles noircis en "Pression" et 2 en "Vigilance". La durée de l'échange dépend du nombre de cercles noircis dans "Pouvoir".

● : 5 min ou 1 round
●● : 10 min ou 2 rounds
●●● : 15 min ou 3 rounds
●●●● : 30 min ou 5 rounds
●●●●● : 1 heure ou 8 rounds

4 • Cœur sauvage

Le Chaman peut utiliser sa sous-caractéristique "Pouvoir" lors de jets de Ty sous "Politique" afin de convaincre un animal de ne pas l'attaquer. Si le Chaman réalise un "critique" lors de son jet, la bête devient alors un familier. Le Chaman peut la dresser (lui apprendre 4 mots maximum) pour réaliser des tâches simples.

Exemples : attaque, suis-moi, cherche (à l'odeur), assis, etc... Le nombre de fois où le Chaman peut utiliser ce Jez sur un animal dépend du nombre de cercles noircis dans "Pouvoir".

● : 1 essai de jet sous "Pouvoir" sur 1 animal
●● : 2 essais de jet sous "Pouvoir" sur 1 animal
●●● : 4 essais de jet sous "Pouvoir" sur 1 animal
●●●● : 6 essais de jet sous "Pouvoir" sur 1 animal
●●●●● : 8 essais de jet sous "Pouvoir" sur 1 animal

5 • Rire incontrôlable de la Gayba

En lançant ce Jez pendant une de ses phases de combat, le Chaman imite à la perfection le "rire" de la Gayba (hyène), déclenchant, dans un rayon de 20 mètres, un fou rire de tous les PJ ou PNJ. Chaque personnage atteint perd automatiquement 2 dés d'Initiative, le temps du fou rire. Ce temps dépend du nombre de cercles noircis dans "Pouvoir".

● : durée du fou-rire = 2 rounds
●● : durée du fou-rire = 3 rounds
●●● : durée du fou-rire = 4 rounds
●●●● : durée du fou-rire = 5 rounds
●●●●● : durée du fou-rire = 6 rounds

6 • Pouvoir saurien

Par simple contact avec la main, l'esprit du Chaman prend le contrôle d'un individu ou d'un animal. Les caractéristiques du possédé deviennent celles du Chaman à l'exception de la "Force", la "Vigueur" et l'"Endurance". Pour le possédé, " Pouvoir" et "Initiative" tombent à zéro et le joueur qui incarne le Chaman doit utiliser ses propres dés de phase pour faire agir le possédé. Le temps de la possession, le corps du Chaman tombe au sol, inerte, exposé à tous les dégâts extérieurs. Le MJ lui donnera la totalité des dégâts qu'il aura subis pendant la durée du sort, lorsqu'il réintégrera son corps.

La durée du contrôle de l'individu ou de l'animal dépend du nombre de cercles noircis dans "Pouvoir".

● : durée du contrôle = 2 rounds
●● : durée du contrôle = 3 rounds
●●● : durée du contrôle = 5 rounds
●●●● : durée du contrôle = 6 rounds
●●●●● : durée du contrôle = 8 rounds

7 • Noblesse du Cornu

Le Chaman, prenant en exemple la sagesse du Kunta (buffle), par simple contact de la main, peut faire bénéficier un PJ ou un PNJ d'un nombre de Ty supplémentaires pour un jet de Ty sous "Sexualité" ou "Politique". Ce bonus est déterminé par le nombre de cercles noircis dans "Pouvoir".

● : + 2 Ty en bonus
●● : + 4 Ty en bonus
●●● : + 6 Ty en bonus
●●●● : + 8 Ty en bonus
●●●●● : + 10 Ty en bonus

8 • Violence du Kreïcho

Imitant la puissance de la mâchoire du Kreïcho (crocodile), le Chaman, par simple contact de la main, fait bénéficier un PJ ou un PNJ d'un bonus de dégâts supplémentaires (qui seront infligés à l'adversaire), lors d'une attaque réussie. La durée de ce Jez est de 3 rounds. Les dégâts en bonus sont déterminés par le nombre de cercles noircis dans "Pouvoir".

● : + 2d4 de dégâts en bonus
●● : + 3d4 de dégâts en bonus
●●● : + 4d4 de dégâts en bonus
●●●● : + 6d4 de dégâts en bonus
●●●●● : + 8d4 de dégâts en bonus ■