

Mémoire des Chamans



Grandeur Nature Phoenix

Version : 2018

Introduction

Où vont les âmes des défunts après qu'elle ait quitté leur corps? Peu de gens sont capables de le dire. Tout d'abord, il n'est pas donné à tous d'avoir une âme si forte que d'être capable de revenir d'entre les morts. La plupart n'ont qu'une seule chance à la vie et ne peuvent supporter de retourner dans le royaume des vivants après être tombé dans celui des morts. Les autres, ceux dont l'âme soutient sans problème le passage entre les deux mondes, ne gardent aucun souvenir de leur passage « de l'autre côté ».

Il existe cependant des êtres qui arrivent à communiquer avec le monde des morts et ceux-là peuvent nous parler de cette vérité cachée. Ce sont ce que l'on appelle des chamans et ils ne sont pas très nombreux parmi nous. Selon eux, le monde des morts serait beaucoup plus vaste que quiconque ne pourrait se l'imaginer. Malgré cela, ce monde serait dirigé par 7 grands esprits aux pouvoirs gigantesques. Ce sont ces grands esprits, les rois et les reines des morts, qui jugeraient de la capacité d'une âme à être renvoyée dans le royaume des vivants. Il faut comprendre qu'un être à l'âme résiliente qui revient normalement d'entre les morts peut voir son âme affaiblie ou endommagée (perte de points de destins) par plusieurs moyens et perdre la capacité de reprendre une forme physique.

Vu ses capacités particulières, le chaman est souvent craint et il vit la plupart du temps en ermite. S'il respecte les grands esprits et se met à leur service, il peut recevoir de grands pouvoirs de leur part qui lui permettra de faire de la magie vaudou. Ces pouvoirs sont concentrés sur une cible à la fois. Pour pouvoir les utiliser, le chaman doit porter en tout temps une poupée vaudou qu'il utilise pour enfermer l'esprit de sa cible et lui lancer des sorts. En plus, pour attirer l'attention des esprits, il doit porter différents objets en fonction du niveau de magie qu'il maîtrise.

Pour lancer ses sorts, le chaman doit toucher la cible avec ses mains et faire un geste sur sa poupée vaudou, comme s'il venait de prendre l'âme de la cible et qu'il la déposait dans la poupée. Ensuite, il peut lancer ses sorts sans avoir à toucher la cible de nouveau pour les sorts suivants. Par contre, le chaman **ne peut pas lancer 2 fois le même sort sur une cible** sans vider sa poupée de l'âme de celle-ci. De plus, pour changer de cible, le chaman doit absolument vider sa poupée et acquérir l'âme d'une autre cible.

Pour lancer un sort le chaman doit dire l'incantation suivante :

« Esprit de (Nom de l'esprit selon le niveau), où que tu sois, je te demande : (nom du sort) »

Exemple : « Esprit d'USSULU, où que tu sois, je te demande DOULEUR»

Une fois l'incantation réussie, le chaman doit **dire rapidement à la cible les effets** du sort, en tentant de faire le moins de hors-jeu possible.

Exemple : Douleur : « 1 de dégât, tu souffres durant 1 minute»

Pour enlever l'esprit de la poupée voici l'incantation : « (nom de la poupée vaudou), libère-toi de cet esprit pour que je puisse en acquérir une autre qui me sera plus utile !»

Le chaman doit régulièrement **faire des cérémonies de 15 minutes** pour **remercier les grands esprits** et renouveler son lien avec eux. Il ne peut lancer qu'un maximum de **4 sorts entre chaque cérémonie** au départ. Il peut cependant s'entraîner pour pouvoir en canaliser davantage (avec la compétence Essence amplifiée).

Important

Un lanceur de sort doit avoir son grimoire sur lui en tout temps.

Chaque sort ne peut être lancé qu'une seule fois par 10 minutes.

Le chaman doit rester à 3 mètres (10 pieds) de la cible sinon l'âme est libérée de la poupée
Le chaman apprend 4 sorts à chaque investissement chamannique dans ceux disponibles à son niveau.

Niveau 1 (Poupée Vaudou)

Esprit : *Inoka*

Projection

1 cible

Durée : Instantané

Effet : La cible recule de 5 pas

Ralentissement

1 cible

Durée : 30 sec

Effet : La cible ne peut plus courir ou marcher rapidement

Peur

1 cible

Durée : 30 secondes

Effet : La cible est prise d'un sentiment de panique. Elle doit s'enfuir.

Révélation de l'intention

1 cible

Durée : Instantané

Effet : Révèle au chaman les intentions de la cible face au chaman (bienveillante, neutre ou hostile).

Guérison superficielle

Cible : le chaman

Durée : Instantané

Effet : Le chaman reprend 1 points de vie sur l'ensemble du corps.

Sans peur (défensif)

1 cible

Durée : un combat / la cible a 2 minutes pour engager un combat sinon le sort s'annule.

Effet : La cible est immunisée à la peur.

Détection du mensonge

1 cible

Durée : Instantané

Effet : Révèle au chaman si la cible ment. Quand la cible ment, elle doit changer sa voix. Seul le chaman sait si elle ment.

Niveau 2 (Plumes)

Esprit : *Anshuman*

Apathie

1 cible

Durée : 2 minutes

Effet : La cible n'a plus envie de se battre et n'éprouve aucun sentiment violent. Si le chaman devient hostile envers la cible, le sort prend fin.

Rejet des morts

Cible : Le chaman

Durée : 5 minutes

Effet : Aucun mort-vivant, esprit ou spectre mineur ne peut approcher le chaman à moins de 5 mètres.

Douleur

1 cible

Durée : 30 secondes

Effet : La cible reçoit 1 de dégâts sans armure aux bras et aux jambes. La cible se plie de douleur, mais peut toujours se défendre

Guérison légère

1 cible

Durée : Tant que le chaman se concentre

Effet : La cible reprend 1 point de vie sur l'ensemble du corps à tous les 20 secondes que le chaman se concentre. La cible doit rester à porter du chaman. Maximum de 5 points de vie.

Renvoi des morts-vivants

Jusqu'à 3 cibles mortes-vivantes

Durée : Instantané

Effet : Les morts-vivants mineurs retournent à leur point d'origine (création)

Antidote

Cible : Le chaman

Durée : Instantané

Effet : Le chaman expulse toutes les toxines de son corps ce qui neutralise les effets des poisons et des sorts « Fléau », « Décomposition », « Empoisonnement » et « Venin »

Œil du spectre

Cible : Le chaman

Durée : 5 minutes

Effet : Le chaman voit tout ce qui ne peut se voir normalement (invisibilité, spectres, etc.) Il ne peut pas pour autant rentrer en contact avec ce qu'il ne pourrait pas d'habitude.

Niveau 3 (Os ou osselets)

Esprit : *Gagan giri*

Sommeil

1 cible

Durée : 30 secondes

Effet : La cible s'endort et ne peut être réveillée que si elle est attaquée.

Charme (Charme)

1 cible

Durée : 2 minutes

Effet : La cible considère maintenant le chaman comme son meilleur ami. Elle l'écouterait et tenterait de l'aider, au mieux de ses compétences. À noter : la cible n'est pas sous le contrôle du chaman. Il le voit seulement comme une personne en qui il peut avoir confiance

Interrogation des morts

1 cible

Durée : 3 questions

Effet : Le cadavre de la cible doit répondre aux 3 questions par oui ou non, au mieux de ses connaissances

Échange vital

1 cible

Durée : Instantané

Effet : La cible reçoit 2 points de dégâts sans armure aux bras et aux jambes (1-1-1-1). Le chaman reprend 4 points de vie qu'il se distribue selon sa volonté.

Solidification osseuse (défensif)

1 cible

Durée : Un combat/ La cible a 2 minutes pour engager un combat sinon le sort s'annule

Effet : La cible est immunisée aux compétences visant à briser les membres.

Guérison mineure

1 cible

Durée : Instantané

Effet : Redonne 2 points de vie sur l'ensemble du corps.

Force du taureau (offensif)

Sur le chaman

Durée : un combat/ La cible a 2 minutes pour engager un combat sinon le sort s'annule

Effet : La cible ajoute + 1 à ces points de dégâts.

Niveau 4 (Peau animale)

Esprit : *Hemadri*

Empoisonnement (malus)

1 cible

Durée : jusqu'au prochain repas

Effet : Ni la régénération naturelle ni la magie ne peuvent ramener les points de vie de la cible au-dessus de 2 par membre. La cible ne tombe pas immédiatement à 2 points de vie.

Guérison

1 cible

Durée : Tant que le chaman se concentre

Effet : La cible reprend 1 point de vie sur l'ensemble du corps toutes les 10 secondes que le chaman se concentre. La cible doit rester à portée du chaman. Maximum de 5 points de vie.

Langage universel

Cible : Le chaman

Durée : 5 minutes

Effet : Le chaman peut comprendre, parler, lire et écrire toutes les langues (incluant le démoniaque, abyssal, etc.)

Silence (malus)

1 cible

Durée : 1 minutes

Effet : La cible ne peut plus parler, ne peut plus lancer de sorts et ne peut plus faire de prières.

Lame spectrale

Jusqu'à 2 cibles

Durée : Instantané

Effet : Les cibles reçoivent 2 de dégâts sans armure au torse

Hypnose

Jusqu'à 1 cibles

Durée : Tant que le chaman ne se déplace pas (Maximum de 1 minutes)

Effet : Les cibles fixent le chaman et ne peuvent pas parler tant que le chaman ne se déplace pas.

Protection de l'esprit

1 cible

Durée : Instantané

Effet : Enlève tous les effets d'un sort de charme, possession ou domination sur une cible.

Niveau 5 (Instrument de musique)

Esprit : *Bandhac*

Paralyse

1 cible

Durée : 2 minutes

Effet : La cible ne peut ni parler ni bouger, mais son esprit reste toujours présent. Il se souviendra alors de ces 5 minutes. Seul le sort «dissipation des enchantements» permet de ramener la cible à son état origine

Épuisement (malus)

1 cible

Durée : Instantané

Effet : Les dégâts en combat que la cible fait sont réduits à 1.

Vengeance d'outre-tombe (malus)

1 cible

Durée : 10 minutes/ un combat

Effet : Les destins du chaman et de la cible sont maintenant liés. Si le chaman vient à perdre la vie, la cible la perdra aussi. Ils doivent se trouver au même endroit lors de la mort du chaman.

Contact à l'au-delà

Cible : Le chaman

Durée : 5 minutes

Effet : Le chaman peut maintenant voir, parler, et toucher les spectres.

Guérison chamanique

1 cible

Durée : Instantané

Effet : La cible reprend 4 points de vie sur l'ensemble du corps.

Destruction des morts-vivants

Jusqu'à 2 cibles mortes-vivantes

Durée : Instantané

Effet : Les cibles reçoivent 3 de dégâts sans armure au torse.

Spectre paysan

Un territoire Géopolitique

Durée : Instantané

Effet : Le chaman peut invoquer des spectres qui iront hanter les paysans d'un territoire réduisant de 25% la récolte de blé. Maximum d'une fois par GN

Niveau 6 (Capteur de rêves)

Esprit : *Choukar*

Tourment (malus)

1 cible

Durée : 1 combat

Effet : Tous les dégâts physiques faits par le chaman sur la cible sont doublés. Max de 5.

Torsion

1 cible

Durée : Instantané

Effet : Le chaman distribue 7 points de dégâts sans armure selon sa volonté sur les membres (torse exclus) de la cible. Maximum de 5 par membre.

Voyage astral

Cible : Le chaman

Durée : Jusqu'à 30 minutes

Effet : Le chaman se transforme en spectre. Il ne peut attaquer, lancer de sorts ou toucher quoique ce soit dans le monde réel. Le chaman doit retourner à l'endroit où il a lancé le sort pour qu'il prenne fin ou au bout des 30 minutes réglementaires. Par la suite, le chaman ne peut plus lancer de sort pour les 15 prochaines minutes.

Cauchemar (malus)

Cible : un lanceur de sorts

Durée : 5 minutes

Effet : La cible ne peut plus lancer de sorts pour les 5 prochaines minutes

Force de l'esprit (défensif)

Cible : Le chaman

Durée : un combat/ Le chaman a 5 minutes pour engager un combat sinon le sort s'annule

Effet : Tous les dégâts faits par des armes sont réduits à 1 à l'exception des armes magiques et bénites. Lorsque le sort prend fin, le chaman ne peut plus lancer de sort pour les 30 prochaines minutes.

Protection du chaman

Cible : Le Chaman

Durée : Maximum de 10 minutes

Effet : Le chaman s'enferme dans sa poupée. Il doit se placer devant sa poupée, se mettre les bras en croix et demeurer immobile. Il ne reçoit plus aucun dégât physique et ne peut plus lancer de sort. Cependant, sa poupée a 10 points de résistance qui peuvent seulement être enlevés par des sorts d'attaque. Si la poupée n'a plus de points de résistance, le sort prend fin.

Oubli

Jusqu'à 2 cibles

Durée : Instantané

Effet : La cible oublie les 5 dernières minutes précédentes le sort.

Niveau 7 (Tête de mort)

Esprit : *Vorokonirri*

Rituel Vaudou (Malus)

1 cible

Durée : 15 minutes

Effet : Le chaman prend le contrôle de la cible. Elle doit lui obéir au doigt et à l'œil. Le chaman ne peut avoir plus d'une cible sous son contrôle. La cible n'aura plus aucun souvenir des 15 minutes lorsqu'elle retournera à son état original.

Torture Vaudou

1 cible

Durée : 1 minute

Effet : La cible reçoit 3 de dégâts sans armure sur l'ensemble du corps. Les muscles de la cible se contractent ce qui cause une convulsion de 1 minutes .

Guérison majeure

1 cible

Durée : Tant que le chaman se concentre

Effet : La cible reprend 1 point de vie sur l'ensemble du corps toutes les 5 secondes que le chaman se concentre. La cible doit rester à portée du chaman. Maximum de 8 points de vie.

Réincarnation

Cible : Une autre personne que le chaman

Durée : Un combat / La cible a 5 minutes pour engager un combat sinon le sort s'annule

Effet : Si la personne est tuée, il doit attendre le 10 min au sol. Ensuite, il retourne près de son chaman et il revient en jeu avec la totalité de ses points de vie.

Prison de la poupée (Malus)

1 cible

Durée : jusqu'à 15 minutes

Effet : L'esprit de la cible se fait enfermer dans la poupée du chaman. Elle ne peut plus parler ni marcher pour toute la durée du sort. Le chaman peut décider d'arrêter le sort en tout temps.

Guérison instantanée

2 cibles

Durée : Instantané

Effet : Les cibles reprennent tous leurs points de vie sur l'ensemble du corps.

Spectre du chaman

Cible : Le chaman

Durée : Combat / 5 minutes

Effet : Le corps du chaman est intangible, seuls les dégâts magiques peuvent le toucher. Il peut se battre. Après le combat, il est 15 minutes sans pouvoir faire des sorts.

Révisé par :

Comité de révision des livres 2018 pour
Grandeur Nature Phoenix
© Tous droits réservés