

Loup Solitaire - Le Jeu de Rôle tiré des Livres dont Vous êtes le Héros créés par Joe Dever & Gary Chalk.

LE CHAMAN DE KALTE

Un nouveau héros pour le jeu de rôle de Loup Solitaire
Une aide de jeu officielle proposée par Daniel Evans
dans *Tower of the Sun website*

Traduit par Damien Thierry

Relecture : Emmanuel Luc, Eric Dubourg, zaoutir, Florent Haro
Illustrations : Rich Longmore



Aide de jeu réalisée pour l'univers de Loup Solitaire. Vous aurez besoin de vous procurer l'ouvrage « L'Encyclopédie du Monde ».

Plus d'informations sur Le Grimoire : www.legrimoire.net

Ou sur le site officiel dédié à Loup Solitaire :

www.loup-solitaire.fr

LOUP SOLITAIRE

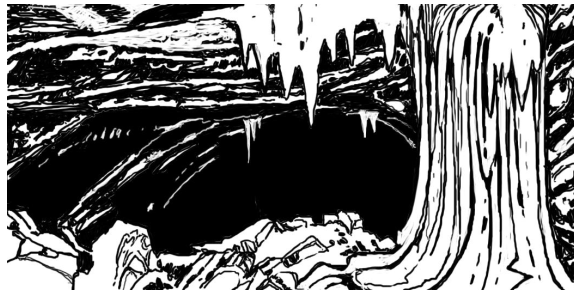


Loup Solitaire - le jeu de rôle sous licence Mongoose Publishing.
Copyright © 2006-2008 Le Grimoire. Le Logo Loup Solitaire est © James Prunier.

Le Chaman de Kalte

La région glacée de Kalte est la demeure de nombreuses créatures féroces, des Barbares des Glaces venus du Nord défendant farouchement leur territoire contre toute intrusion à la grande menace représentée par l'imposant Xargath. Les Chamans de Kalte, jusqu'ici inconnus du reste du Magnamund, sont peut-être encore plus dangereux qu'eux.

Les Chamans de Kalte sont apparus il y a seulement une cinquantaine d'années. La création de leur secte a coïncidé avec la découverte d'une énorme statue de pierre, dans une profonde caverne de glace des étendues glacées, par une équipe de recherche des Barbares des Glaces. L'un d'eux, un homme géant nommé Iceth fut submergé par des visions en voyant la statue et, dans un accès de rage ou de folie, tua le reste de l'équipe de recherche.



Ses visions lui soufflèrent que l'un des Démons des Glaces, les esprits au-delà de la Porte de Vagadyn, avait évité les pièges que les Anciens avaient tendu au reste de son espèce. Tandis que les Démons des Glaces emprisonnés construisaient Ikaya, cet esprit solitaire se réfugia dans la grotte. Là, loin de la Porte de Vagadyn, et fortement affaibli par son échappée à travers elle et par sa fuite, le démon trouva une statue, une ancienne effigie représentant les Anciens, et contenant la magie de ces derniers. Sachant sa mort proche, le démon transféra son essence à l'intérieur de celle-ci, où il repose depuis lors.

Le démon promit de grands pouvoirs à Iceth, à la condition que le barbare lui permette de prendre possession de son corps. L'ambitieux Iceth accepta cette condition, mais il se rendit compte que son corps limité ne pouvait contenir qu'une faible part de l'essence du démon. C'est cette essence qui lui donna ses nouveaux pouvoirs.

Mais ce léger goût de liberté n'était pas assez aux yeux du démon. Sous sa subtile influence, Iceth fonda la secte des Chamans de Kalte, et depuis leur fondation, de plus en plus de Barbares de Kalte permirent au démon de s'introduire dans leur esprit en

échange de pouvoirs. Le démon espère qu'un jour la totalité de son pouvoir sera transmise de cette façon, lui permettant ainsi de s'échapper de sa prison intemporelle.



Le repaire de la secte est situé sur le site où la statue fut découverte, et son emplacement reste un secret farouchement gardé. Seul le Grand Maître Iceth, qui dirige encore la secte aujourd'hui, sait où il est situé. Tous les autres membres de la secte ne peuvent retourner là-bas qu'au moyen d'un talisman magique, qui les transporte à l'endroit où il fut créé.

Aventures. Les Chamans de Kalte restent presque toujours dans les domaines glacés de leur terre natale. La raison en est qu'une plus grande proximité de leur lieu de pouvoir permet au démon de leur donner plus facilement accès à de nouveaux pouvoirs. De plus, les nouvelles recrues de la secte sont plus vulnérables, n'ayant pas encore appris à accepter le pouvoir du Démon des Glaces ou à canaliser les puissantes énergies qu'ils commandent.

Malgré tout, dans leur recherche de nouvelles recrues, et pour obtenir certains éléments difficilement disponibles à Kalte, certains Chamans voyagent dans d'autres pays. Les missions ont pour but de rapporter ces ressources, et elles deviennent plus courantes au fur et à mesure que les Chamans de Kalte augmentent leurs pouvoirs.

Iceth a ordonné aux membres de la secte de lier contact avec l'extérieur de façon à rendre les gens favorables à leur cause. La plus grande faille dans le plan du démon est qu'elle requiert la pleine coopération des futurs réceptacles de son pouvoir. Il a ordonné à ses agents de contacter à la fois des Seigneurs de la maladie de Ruel (Druides de Cener) et des agents des Maîtres des Ténèbres dans un effort pour trouver une solution à ce problème. Pour cette raison, de puissants Chamans de Kalte peuvent travailler avec ces organisations.

Profil. Les Chamans de Kalte dégagent une sorte d'atmosphère particulière en raison de leur possession par le Démon des Glaces. Ce sont souvent des personnes revêches et solitaires, peu sujettes à de longues réflexions, préférant l'action aux mots dans la plupart des cas. Ils peuvent être vus partout dans le Magnamund, et principalement dans le Nord, où leurs missions diverses pour la secte peuvent les conduire à être en conflit avec les autorités locales, qui désapprouvent naturellement la possession du démon sur les Chamans.



Religion. Les Chamans de Kalte adorent le Démon des Glaces vivant en eux comme un dieu vivant. Même s'ils ne le prient, ni ne l'adorent ouvertement, ils sont très respectueux de cet être si puissant. Le démon lui-même doit fidélité à Naar et peut donc guider certains membres de la secte sur ce chemin.

Antécédents. Les Chamans de Kalte sont principalement issus de Kalte du fait de leur plus grande facilité à obtenir des recrues sur leur terre natale. Néanmoins ils sont de plus en plus recrutés dans d'autres pays du Magnamund Septentrional. Ils peuvent être de n'importe quelle condition sociale, mais le plus souvent des classes inférieures, qui sont plus facilement attirées par des promesses de pouvoir.

Autres Classes. La plupart des Chamans restent dans leur terre natale de Kalte. Mais comme cela a été mentionné, les Chamans de Kalte ont approché les Druides de Cener et les Adeptes des Ténèbres dans un effort d'obtenir de l'aide dans leur quête. Ils travaillent aussi facilement avec des Drakkarim et des Sorcières Chadakines si leurs chemins se croisent. À condition qu'il puisse cacher la présence du Démon des glaces en lui, un Chaman de Kalte peut aussi travailler avec des classes neutres ou bonnes, même si le risque d'être découvert lui fait courir un danger constant.

INFORMATIONS TECHNIQUES

Les informations suivantes s'appliquent aux Chamans de Kalte.

Particularités raciales. Les Chamans de Kalte sont presque comme les habitants de Kalte d'origine, bien que certaines nouvelles recrues puissent venir d'autres pays du Magnamund Septentrional. Ces derniers ne bénéficient pas des particularités raciales

de Kalte, à savoir un bonus de 5 pour la Résistance au froid et un maniement parfait de la hache et de la lance.

Caractéristiques. La caractéristique la plus importante pour un Chaman de Kalte est sa Constitution. Les sorts qu'ils utilisent sont vraiment éprouvants pour le corps humain, et ont un coût certain élevé en Endurance. La Sagesse devient aussi importante quand ils deviennent capables d'utiliser des pouvoirs psychiques.

Dé d'endurance : d6

Vitesse de base : 9 mètres

Compétences de Classe

Les compétences de classe d'un Chaman de Kalte (et la caractéristique dont chacune dépend) sont Athlétisme (For), Concentration (Con), Intimidation (Cha), Connaissances (géographie) (Int), Art de la magie (Int), Perception (Sag), Survie (Sag), Utilisation d'objets magiques (Cha).

Points de compétences au niveau 1 : $(2 + \text{Modificateur d'Int}) \times 4$

Points de compétences à chaque niveau additionnel : $2 + \text{Modificateur d'Int}$

Particularités de la classe

Voici les particularités de la classe de Chaman de Kalte.

Armes et armures. Les Chamans sont formés au maniement des dagues et des lances, Ils peuvent porter des armures légères.

Possession Démoniaque (Sur). Après l'initiation dans la secte de Kalte, un Chaman potentiel est possédé par une partie de l'essence du Démon des Glaces. Cela le renforce mentalement et physiquement dans sa lutte pour s'élever dans la hiérarchie de la secte. Il doit pour cela toucher la statue du démon dans le Repaire de la secte et ouvrir son esprit au Démon. Cela a pour effet de donner au Chaman un bonus de +1 en Constitution et de +2 pour ses jets de Volonté.

En plus de cela, les pouvoirs donnés par le démon donnent une grande liberté de déplacement à leur porteur dans les terres de Kalte. Il devient totalement immunisé au froid naturel quand cette aptitude de classe est acquise. Il faut noter que cela ne fonctionne pas contre le froid dans les domaines des Maîtres des Ténèbres (tous les lieux avec le trait Royaume des Ténèbres).

Aura de Dissimulation (Sur). Le démon qui possède l'esprit du Chaman est difficile à détecter à cause de sa forte protection psychique. Malgré tout, des sorts comme la Détection du Mal peuvent détecter la possession mais leur DD est augmenté de $2 \times$ niveau du Chaman + modificateur de Charisme. Si la recherche échoue, la personne qui a lancé le sort est persuadée qu'il n'y a rien à voir et, dans des circonstances normales, ne retentera plus de sort de détection sur le Chaman.

Combat Magique (Sur). Le Chaman de Kalte peut utiliser son niveau de classe comme bonus de base à l'attaque lorsqu'il lance des sorts infligeant des dégâts.

Sorts de Chaman (Mag). À chaque fois qu'il gagne un niveau, le Chaman choisit un nouveau sort à ajouter à son répertoire. Ce nouveau sort est au Cercle I. De plus chaque sort déjà acquis monte automatiquement d'un Cercle.

Volonté. Tous les Chamans de Kalte possèdent une caractéristique supplémentaire appelée Volonté. Elle n'est pas utilisée pour lancer leurs sorts, qui sont lancés avec de l'Endurance, mais ça reste néanmoins une caractéristique importante. Elle est utilisée comme un tampon contre les assauts psychiques, et plus tard, elle est utilisée pour permettre au Chaman de développer des pouvoirs psychiques. Au premier niveau, la volonté du Chaman est égale à son score de Sagesse divisé par deux (arrondi à l'inférieur). À chaque niveau acquis ensuite le Chaman augmente sa Volonté de 1 + modificateur de Sagesse (avec un minimum de 1). Le score de Volonté est régénéré d'une valeur égale au modificateur de Charisme chaque matin à l'aube. Cela se passe automatiquement tous les jours. Si un Chaman de Kalte tombe à court de Volonté, il ne peut plus utiliser de sorts ou d'aptitudes (même ceux qui ne nécessitent pas une dépense d'Endurance) jusqu'à ce qu'il récupère au moins 1 point de Volonté. En plus, le DD pour passer outre son Aura de Dissimulation est réduit de 5.

Conscience Psychique. La présence du Démon des Glaces augmente la puissance de l'esprit du Chaman, cela signifie que sa puissance psychique augmente alors qu'il gravit les échelons de son pouvoir. Au niveau 5, le Chaman peut utiliser l'action Créer un Bouclier Psychique. Son talent progresse avec son entraînement, le rendant capable d'utiliser des actions de Focalisation et d'Attaque. Au niveau 14, il peut dresser instinctivement un bouclier psychique en combat.

Focalisation. À chaque fois que le Chaman gagne un niveau de focalisation, il gagne la possibilité une fois par jour x le niveau de Focalisation, de regagner l'équivalent de son score de Sagesse en points de Volonté. Pour cela, il doit réussir un test de Concentration d'un DD équivalent à la différence entre le score maximum de Volonté et son score actuel (DD maximum de 30).



Protection du Repaire (Mag). Pour protéger la secte de tous ceux qui voudraient l'attaquer, aucun des membres de la Secte en dehors du Grand Maître ne sait où est situé le Repaire. Pour leur permettre d'y revenir, chaque Chaman reçoit ce pouvoir du Démon des Glaces durant son initiation. Il peut être lancé seulement une fois tous les deux jours et c'est le seul sort dans le répertoire du Chaman qui nécessite de la Volonté plutôt que de l'Endurance. Le coût en points de Volonté de ce sort est toujours égal à la moitié du niveau du Chaman. Le sort permet d'atteindre deux endroits de téléportation. L'un est le Repaire de la secte, quelque part dans les terres de Kalte. L'autre est un lieu choisi par le Chaman. Il peut se trouver n'importe où dans le Magnamund Septentrional. Quand le Chaman retourne dans le Repaire, il peut choisir de modifier la localisation de l'autre point de téléportation. Cela peut être fait à chaque fois que le Chaman retourne dans le Repaire. Ce sort peut être lancé pendant un combat, ce qui représente un moyen d'évasion pour le Chaman.

Entraînement Martial. À ce niveau, les anciens de la secte révèlent au Chaman le maniement de certaines armes utilisées sur le continent. Le Chaman est maintenant capable d'utiliser une épée, et gagne un bonus de + 1 pour ses jets d'attaque avec elle. De plus, la secte donne gratuitement au Chaman une épée squelettique (détaillée plus bas).



Grande Possession. Au niveau 20, le Chaman a augmenté suffisamment son pouvoir pour accepter en lui une plus importante partie de l'essence du Démon. Il gagne un +1 supplémentaire en Constitution, le coût d'Endurance de chacun de ses sorts est réduit de 1, le DD pour passer l'Aura de Dissimulation et détecter le démon est doublé, ce qui rend le démon presque impossible à détecter. Afin de bénéficier de cette aptitude (et atteindre le niveau 20) le Chaman doit retourner dans le Repaire. La résistance au froid que lui confère la Possession Démoniaque augmente, lui donnant une réduction de dommage de 10 pour les sorts ou attaques basés sur le froid.

Traverser le Vide. Le pouvoir utilisé par le Chaman émane de la statue se trouvant dans le Repaire de la secte. À chaque fois que le Chaman obtient un nouveau sort, il est envoyé mentalement de la statue au Chaman. Cela a deux effets.

Primo, il faut un jour au Chaman pour prendre connaissance de ce sort pour chaque tranche de 160 kilomètres de distance entre lui et Kalte. Par exemple si le Chaman est à 640 kilomètres de distance quand il reçoit un nouveau sort, le sort mettra 4 jours à parcourir la distance jusqu'à son esprit à partir du moment où il a gagné le niveau où il a acquis le sort.

Secundo, le fait de recevoir un nouvel afflux de connaissance draine énormément l'énergie du Chaman. S'il a la possibilité de retourner à la secte, cette fuite est minimisée et il ne perd qu'un point de Constitution. Pour chaque tranche de 160 kilomètres de distance, cette perte augmente de 1 point de Constitution pour un maximum de 10 points de Constitution. Si cette perte a pour conséquence la mort du Chaman, alors le Chaman se retrouve avec un score de 1 en Constitution. Ces points de Constitution sont restaurés à un rythme de 1 par jour et ne peuvent être récupérés que par le temps, pas par un quelconque moyen magique.

Il faut noter que cela n'arrive qu'une fois par niveau, donc le Chaman ne souffre pas d'autres effets négatifs pour l'avancement dans les cercles de ses sorts déjà obtenus.



Ex-Chaman de Kalte

Il n'existe pas d'ex-Chaman de Kalte. Si un Chaman tente de rompre sa soumission au Démon des Glaces, il meurt. Si le Chaman trouve miraculeusement un moyen par une très puissante magie ou une intervention divine, il perd tous ses sorts, et les aptitudes de Possession Démoniaque et de Grande Possession.

Chaman de Kalte multiclassé

Les Chamans de Kalte sont toujours à la recherche de nouvelles recrues. Il est possible théoriquement que d'autres classes se multiclassent en rentrant dans la secte, mais il est assez inhabituel qu'ils le fassent, les aventuriers sont plus à même de voir ce que représente réellement le fait d'être possédé par le Démon.

LE CHAMAN DE KALTE

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Bonus de base à l'attaque magique	Dégât magique de base	Spécial
1	+0	+0	+0	+1	+1	+1d6	Possession Démoniaque, Aura de Dissimulation, Combat Magique, Sort de Chaman
2	+1	+0	+1	+2	+2	+1d6	Contre-sort
3	+1	+1	+2	+2	+3	+1d6	Sort de Chaman
4	+2	+1	+2	+3	+4	+1d8	
5	+2	+1	+2	+3	+5	+1d8	Conscience Psychique, Maîtrise des Glaces
6	+3	+2	+3	+4	+6/+1	+1d8	
7	+3	+2	+3	+4	+7/+2	+1d8	Protection du Repaire, Sort de Chaman
8	+4	+2	+3	+5	+8/+3	+1d10	Conscience Psychique (attaque)
9	+4	+3	+4	+5	+9/+4	+1d10	Sort de Chaman
10	+5	+3	+4	+6	+10/+5	+1d10	Conscience Psychique (Focalisation 1/jour)
11	+5	+3	+4	+6	+11/+6/+1	+1d10	Entraînement Martial, Sort de Chaman
12	+6/+1	+4	+5	+7	+12/+7/+2	+2d6	Conscience Psychique (Focalisation 2/jour)
13	+6/+1	+4	+5	+7	+13/+8/+3	+2d6	Sort de Chaman
14	+7/+2	+4	+5	+8	+14/+9/+4	+2d6	Conscience Psychique (bouclier Instinctif)
15	+7/+2	+5	+6	+8	+15/+10/+5	+2d6	Sort de Chaman
16	+8/+3	+5	+6	+9	+16/+11/+6/+1	+2d8	
17	+8/+3	+5	+6	+9	+17/+12/+7/+2	+2d8	Sort de Chaman
18	+9/+4	+6	+7	+10	+18/+13/+8/+3	+2d8	
19	+9/+4	+6	+7	+10	+19/+14/+9/+4	+2d8	
20	+10/+5	+6	+7	+11	+20/+15/+10/+5	+2d10	Grande Possession

Sorts du Chaman de Kalte

Le Chamanisme de Kalte est une forme inhabituelle de magie, tous les sorts étant en fait lancés par le Démon des Glaces possédant l'esprit du Chaman. Tous les jets représentent en fait la difficulté pour le Chaman de canaliser la puissante énergie du sort. Pour cette raison, un test de Concentration est nécessaire pour lancer chacun de ces sorts. Le DD est égal à $10 + (5 \times \text{le Degré du sort})$.

Le DD pour résister à un sort du Chaman est égal à son modificateur de Constitution + la moitié de son niveau de classe. Cela peut devenir très difficile de résister à un sort d'un Chaman de haut niveau, à cause du fait qu'il canalise mieux le pouvoir du Démon des Glaces.

Un Chaman est capable de lancer un sort même si le coût l'amène à un score de 0 ou moins en Endurance. Cela représente l'essence du Démon des Glaces qui canalise de la puissance, sans faire attention au bien-être de son hôte. Néanmoins, si cela amène le lanceur à un score d'Endurance de -10 ou moins, le Démon des Glaces arrête le sort, laissant le Chaman stabilisé à -9 d'Endurance.

Si le jet obtenu est un 20 naturel, le sort est lancé avec succès et une grande partie du pouvoir du Démon des Glaces est canalisé dans le Chaman. Il regagne immédiatement 5 points d'Endurance. Il faut noter que ces 5 points d'Endurance sont rendus après que le coût du sort ait été payé.

Contre-sort

Le Chaman peut utiliser un Contre-sort comme un Frère de l'Étoile de Cristal. Il faut noter que le Contre-sort étant lancé lui aussi par le Démon, le Chaman regagne les 5 points d'Endurance en cas de 20 naturel, que le Contre-sort soit suffisant pour dissiper ou non le sort.

Maîtrise des Glaces

Au 5^{ème} niveau, le Chaman gagne un léger afflux d'énergie supplémentaire de la part du Démon des Glaces. Ce sort évolue ensuite comme tous les autres sorts de son répertoire. En revanche, le Chaman doit être dans un environnement gelé (de façon naturelle ou magique) pour que ces sorts puissent être utilisés.

Cercle I – Hypothermie (3 points d'Endurance)

Le Chaman invoque un vent glacé qui englobe une cible dans son champ de vision. Cette cible subit un cas sévère d'hypothermie. Elle est immédiatement étourdie. De plus, il subit chaque round 1d6 points de dommages létaux par le froid. Au début de chaque round après celui où il est lancé, la cible a droit à un test de Vigueur pour rompre les effets du sort. La perte de points de vie s'arrête aussi si le lanceur est tué. Immédiatement, la cible affectée ne subit plus les effets de l'étourdissement et peut agir librement après cela. La résistance au froid s'applique normalement à ce sort.

Cercle II – Bête des Glaces (5 points d'Endurance)

Ce sort donne au Chaman l'aptitude de se transformer en un Kalkoth. Il gagne toutes les capacités du monstre décrites page 312 dans l'Encyclopédie du Monde. C'est un sort assez instable à maintenir. Si l'Endurance du Chaman ayant lancé le sort descend à 50% de son maximum, il perd immédiatement sa forme de monstre, et est étourdi pendant un round. Cela se passe de la même façon si le sort est dissipé d'une façon ou d'une autre (comme par un Contre-sort). Le Chaman peut choisir de revenir consciemment à sa forme normale sans pénalité en une action complexe. Quand il est sous sa forme de Kalkoth, il ne peut lancer aucun sort. Il conserve toutes ses aptitudes de classe mais il ne peut utiliser aucune arme ou armure sous cette forme.

Cercle III – Tempête de Glace (8 points d'Endurance)

Le lanceur peut invoquer une tempête de glace, qui enveloppe une zone de 15 mètres de diamètre centrée autour du lanceur. Cette tornade dure un nombre de rounds égal au niveau de classe du lanceur, et tous ceux dans la zone d'effet de la tornade subissent 2d6 points de dégâts de froid et 1d6 points de dégâts tranchants à cause des morceaux de glace acérés qui tourbillonnent dans la tornade. Un jet de Réflexes réussi annule les dégâts tranchants mais pas les dégâts dus au froid. Tous les sens (vue, odorat et ouïe) sont réduits à 1,5 mètres dans la zone d'effet de la tornade. Cela inclut le lanceur.

Feu de l'Enfer

Ce pouvoir est la manifestation de l'immense pouvoir psychique du Démon des Glaces à l'intérieur de chaque Chaman et prend forme à travers la volonté du Chaman lui-même. Cela peut être très utile en cas de combat au corps à corps, les ennemis du Chaman voyant leur Volonté s'amenuiser. La particularité de ces sorts est qu'aucun bouclier psychique d'aucune sorte ne peut les bloquer.

Cercle I (2 points d'Endurance)

Le Feu de l'Enfer au 1^{er} Cercle a une portée de 3 mètres autour du Chaman. Si le sort est lancé avec succès, chaque ennemi dans sa zone d'effet doit faire un jet de Volonté. En cas d'échec, il perd le dégât magique de base du Chaman en points de Volonté. Un ennemi sans points de Volonté ou avec une Volonté déjà à zéro n'est pas affecté par ce cercle.

Cercle II (5 points d'Endurance)

La puissance du Feu de l'Enfer augmente, doublant la portée du sort et imposant un malus au jet de Volonté de ses adversaires équivalent au modificateur de Constitution du Chaman. De plus un ennemi qui aurait déjà ses points de Volonté à zéro, ou qui se retrouverait avec une valeur de Volonté négative à cause de l'effet du sort, se voit infliger les dégâts additionnels à ses points d'Endurance.

Onde de Choc



Ce pouvoir donne au Chaman le pouvoir d'agir sur la terre elle-même. Au niveau le plus faible, les gens chutent et tombent au sol, les bâtiments fragiles et les objets non fixés peuvent se renverser. À plus haut niveau, la terre est déchirée, provoquant des dégâts.

Cercle I (2 points d'Endurance)

À ce niveau, le Chaman peut invoquer un léger tremblement de terre qui agit dans un rayon de 30 mètres autour du Chaman. Chaque créature dans la zone doit faire un jet de Réflexes sous peine de tomber au sol.

Cercle II (8 points d'Endurance)

De grandes fissures apparaissent dans la terre tandis qu'un tremblement de terre déchire le sol. Ce Cercle affecte la même surface que le Cercle I, mais de grandes fissures se forment, dont la profondeur peut atteindre 10-12 mètres. Tous ceux qui échouent au jet de Réflexes tombent dans la fissure et subissent des dégâts à cause de la chute avant d'atterrir dos à terre.

Pulsation du sang

Ce sort est une manifestation du désir de liberté du Démon des Glaces, et en reconnaissance du fait qu'il a besoin de ses Chamans pour le garder en vie. Il accorde ce pouvoir à ceux qui le suivent. Ces sorts peuvent être lancés autant de fois par jour que le modificateur de Constitution du Chaman.

Exemple : Si le Chaman a un modificateur de Constitution de 4, il peut lancer le Cercle I quatre fois par jour. Alternativement il peut lancer le Cercle 1 deux fois et le Cercle II deux fois, ou n'importe quelle autre combinaison.

Cercle I (3 points d'Endurance)

En lançant ce sort, le Chaman obtient la Guérison Rapide à un niveau égal à son Cercle le plus élevé en Pulsation du Sang (soit 1 ou 2) pour un nombre de rounds égal à son score de Constitution.

Cercle II (5 points d'Endurance + 1 point d'Endurance pour chaque tranche de 5 points supplémentaires au DD du test de Vigueur initial)

En plus des avantages du Cercle I, ce niveau de Pulsation du Sang donne au lanceur la possibilité de faire un test de Volonté pour se soigner des effets de n'importe quel poison ou maladie dont il peut être affligé. Le DD est égal au DD du test de Vigueur initial pour résister au poison ou à la maladie.



Lames de Vent

C'est une représentation de la haine et de la colère du Démon des Glaces. Il emplit l'air d'une multitude de lames mortelles et tranchantes, l'aidant dans un combat.

Cercle I (3 points d'Endurance)

Un sort réussi provoque un tourbillon de lames autour du Chaman. Cela dure un nombre de rounds égal à son dégât magique de base, et les adversaires du Chaman sont considérés comme pris au dépourvu pour la durée du combat. Un adversaire ne pouvant être pris au dépourvu est immunisé à ce sort. Tous les adversaires du Chaman sont considérés comme étant submergés. Les adversaires immunisés au fait d'être submergés sont immunisés contre les effets de ce sort.

Cercle II (5 points d'Endurance)

En supplément des effets du Cercle I, ce niveau de Lames de Vent permet au lanceur d'utiliser son bonus de base au Combat magique dans le combat au corps à corps, à la place de son bonus de base à l'attaque. S'il inflige au combat des dégâts en utilisant ses lames magiques, il peut choisir d'infliger soit des dégâts tranchants soit des dégâts du froid.

Frappe Mentale

Ce sort est potentiellement l'un des plus mortels de l'arsenal du Chaman, lui permettant de frapper un adversaire pendant qu'il est en train d'attaquer.

Cercle I (3 points d'Endurance)

Ce sort donne au Chaman la possibilité de projeter une image éthérée de lui-même à n'importe quel ennemi dans son champ de vision, à une distance maximum de 35 mètres. La copie spirituelle atteint instantanément la cible et peut effectuer une attaque sur la cible. Le bonus de base au Combat Magique du Chaman est utilisé plutôt que son bonus de base au combat, en dehors de cela l'attaque est identique à une attaque portée normalement par le Chaman. La copie spirituelle ne peut être blessée d'aucune façon pendant une projection autrement que par des personnes ou créatures capables d'atteindre des ennemis éthérés. Le véritable corps du Chaman peut être attaqué normalement et il est considéré comme étant sans protection pendant qu'il projette cette attaque. Après un round, l'esprit regagne le corps du Chaman.



Cercle II (6 points d'Endurance)

Le pouvoir du sort de Cercle I augmente, permettant à l'esprit de faire un nombre d'actions égal au modificateur de Constitution du Chaman. L'esprit doit rester dans le champ de vision du Chaman s'il se déplace.

Les actions possibles sont :

- effectuer un déplacement de 35 mètres.
- effectuer une attaque sur un ennemi adjacent.

Domination

Ce sort est l'aspect de la personnalité du Démon des Glaces qui lui permet de dominer complètement un autre être. À cause de la faible quantité d'essence présente dans chaque Chaman, cela n'affecte la cible qu'un temps relativement court, mais souvent, cela suffit.

Cercle I (3 points d'Endurance)

Ce sort, quand il est lancé sur une cible que le lanceur peut voir, peut forcer la cible pendant un round entier à effectuer toutes les actions voulues par le Chaman. Ces actions ne peuvent amener la cible à se blesser elle-même ou à blesser directement ses alliés. Cette définition de « directement » est soumise à la volonté du Meneur de Jeu, mais si la cible est consciente que ses actes vont blesser un de ses alliés, il ne les fera pas.

Toute autre action est réalisable. La cible a le droit à un jet de Volonté pour résister au sort.

Cercle II (5 points d'Endurance)

C'est une version plus puissante du sort du Cercle I, mais il est aussi plus limité dans ce qu'il permet d'accomplir. Le lanceur peut donner un ordre de deux mots qui peut affecter autant de personnes que son modificateur de Constitution qui se trouvent dans son champ de vision. L'ordre doit être réalisable en deux rounds, et à nouveau ne peut pas obliger la cible à se blesser ou à blesser ses alliés.

Chaque cible a le droit à un jet de sauvegarde pour résister au sort, mais le DD est augmenté de 2.

L'Horreur

Ce sort est la main noire de la terreur – un exemple du pouvoir qu'un véritable Démon des Glaces peut exercer. Il faut noter que si une cible est dans l'incapacité de bouger, elle souffre d'un malus de -5 pour tous ses jets du round.



Cercle I (4 points d'Endurance)

Un flot de pure terreur s'étend à partir de la main tendue du Chaman. Il s'étire sur une largeur de 1,5 mètre pour une distance de 60 mètres. Tout ce qui est pris dans ce flot a droit à un jet de Volonté pour résister ou sombrer dans la panique pour un round. Les ennemis immunisés aux effets psychologiques sont immunisés aux effets de ce sort.

Cercle II (7 points d'Endurance)

Ce sort a un effet similaire à celui du Cercle I, mais s'il réussit, il dure un nombre de rounds égal au modificateur de Charisme du Chaman (minimum de 2). En outre, au lieu de se présenter sous la forme d'un rayon, ce sort affecte toutes les cibles que désire le Chaman à condition qu'il soit conscient de leur présence (les cibles invisibles peuvent être touchées s'il est conscient de leur présence). Les ennemis affectés paniquent pour toute la durée du sort, les cibles ont droit à un jet de Volonté chaque round pour résister aux effets du sort. Les ennemis immunisés aux effets psychologiques ne subissent pas non plus les effets de ce cercle.

Esprits de l'Ombre

Le Chaman qui possède ce pouvoir a la puissance du monde des esprits à ses ordres. Il peut utiliser ce pouvoir de plusieurs façons.

Cercle I (2 points d'Endurance)

Le Chaman qui possède ce pouvoir peut invoquer un petit esprit informe pour l'aider. Cet esprit ne peut rien affecter dans le monde corporel et rien du monde corporel (y compris les armes et les effets magiques) ne peut l'affecter. Il apparaît à côté du Chaman et peut effectuer un déplacement de 60 mètres par round. Le Chaman peut utiliser les 5 sens de l'esprit comme s'ils étaient les siens. De plus, toutes les personnes et objets magiques que l'esprit voit apparaissent avec une couleur vert pâle. La personne ou l'objet (s'il est conscient) peut cacher sa présence avec un jet de Volonté. L'esprit reste au service du Chaman pour un nombre d'heures égal au modificateur de Constitution du Chaman, après lesquelles il retourne à son propre plan.

Cercle II (6 points d'Endurance)

Les Chamans possédant ce pouvoir peuvent invoquer plusieurs chiens de chasse spirituels pour les aider en combat. Un Chaman peut invoquer un nombre de chiens de chasse équivalent à son modificateur de Constitution et ils restent présents pour un nombre de rounds égal à son modificateur de Constitution avant de retourner à leur propre plan. Les caractéristiques des chiens de chasse sont listées ci-dessous.

Chien de chasse spirituel

Animal de taille moyenne (éthéré)

Dés d'Endurance : 2D8 + 4 (Endurance 15)

Initiative : +2

Vitesse de base : 15 mètres

Classe d'Armure : 13 (Dex +2, Bonus de déflexion +1), Pris au dépourvu 11

Bonus de base au combat : +1

Attaque : Morsure +3 au corps à corps (1D6 +1)

Attaque à outrance : Morsure +3 au corps à corps (1D6 +1)

Espace occupé/Allonge : 1,5 mètres

Attaques spéciales : -

Particularités : Vision Nocturne, Saut

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +4, Vol +2

Caractéristiques : For 13, Dex 15, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6

Environnement : Plans éthérés, Plan du Daziarn, Partout où il est invoqué.

Organisation : -Si rencontré sur un autre plan, solitaire, Paire ou meute (7 à 16)

-Si invoqué : dépend des capacités de l'invocateur

Facteur de Puissance : 1

Evolution possible : Si naturel : 3 DE (Moyen), 4-6 DE (Grand)

Si invoqué : aucune

Vous avancez précautionneusement vers le sorcier enveloppé de fourrures, votre arme sortie et prête à frapper. Soudainement il entame une rapide incantation et l'arrière de votre nuque commence à vous picoter. Vous tournez sur vous-même pour vous trouver face à face avec trois chiens grondants, venant de se matérialiser dans l'air. Avec des grondements éthérés, ils se lancent à l'attaque.

Les chiens de chasse spirituels résident normalement dans le plan du Daziarn et dans les autres plans d'existence. Ils se déplacent en meute, un peu comme les meutes de chiens sauvages que l'on trouve sur Aon. Ils peuvent être invoqués par la volonté d'un mage puissant pour combattre à ses côtés, mais ne restent pas longtemps sur Aon. S'ils devaient être tués sur Aon, ils retournent sur leur plan d'origine.

Nouvel équipement

Épée squelettique enchantée

L'épée squelettique traditionnellement portée par les Barbares des Glaces est aussi utilisée par les Chamans de Kalte. En revanche, ce type d'épée squelettique est une épée enchantée. En plus de ses dégâts normaux, à chaque fois que cette épée inflige un coup critique, elle provoque un important saignement sur la cible. Une cible frappée par un coup critique d'une épée squelettique perd deux points d'Endurance par round jusqu'à ce qu'elle réussisse un jet de Vigueur avec un DD égal aux dégâts infligés par le coup critique. L'épée peut être utilisée comme une matraque, mais dans ce cas, le saignement ne se produit pas, même en cas de coup critique.

Nom de l'arme	Prix	Dégâts	Critique	Facteur de Portée	Poids	Type
Épée squelettique enchantée	1500 co*	1d6	19/20 x 2	-	2 kilos	Tranchant/ Contondant

*Il faut noter que l'épée squelettique enchantée n'est jamais vendue normalement, mais c'est un prix indicatif pour l'acheter ou la vendre au marché noir.