

A SUNDERED WORLD

JOUEUR

CLASSE

SHAMAN



ASPECT

CORPS :

Corps musculeux, corps souple ou chair scarifiée

TÊTE :

Yeux d'émeraudes, yeux blancs ou yeux bestiaux

ACCESSOIRE :

Nombreuses tresses, coiffe étrange ou tatouages

VÊTEMENTS :

Pagne, cape de fourrure ou nombreux fétiches

ARMURE

POINTS DE VIE

MAX (6+CON)

ACTUEL

DÉGÂTS

8

ALIGNEMENT

BON

Vous utilisez votre magie ou vos compétences pour aider un Esprit ou une personne.

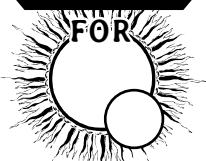
LOYAL

Vous contenez ou commandez un Esprit sauvage.

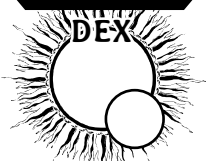
MAUVAIS

Vous détruisez ou consommez un Esprit.

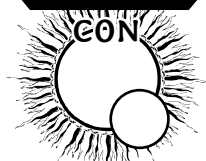
FORCE


☐ Faible -1

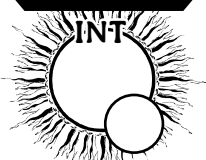
DEXTÉRITÉ


☐ Secoué -1

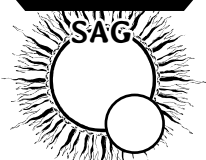
CONSTITUTION


☐ Malade -1

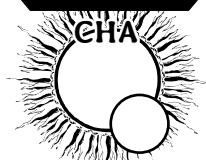
INTELLIGENCE


☐ Sonné -1

SAGESSE


☐ Confus -1

CHARISME


☐ Marqué -1

ACTIONS DE DÉPART

Choisissez comment vous avez acquis votre compagnon spirite :

PAR FORCE

Votre Esprit lutte constamment contre vous. Augmentez sa Puissance de 1 et lorsqu'elle se manifeste, les attaques gagnent le marqueur *dévastateur*. Lorsque vous utilisez votre magie spirite, sur un échec l'un de vos alliés ou vous-même subissez 1d6 dégâts en plus de tout ce que le MJ vous précisera.

ESPRIT APPARENTÉ

D'aussi loin que remontent vos souvenirs, vous avez toujours possédé votre Esprit et vous êtes tous deux des amis loyaux. Lorsque votre Esprit est en vous ou vous protège alors qu'il est relâché, son armure augmente de 1. Lorsque votre Esprit est blessé vous gagnez +1 à suivre contre celui l'ayant atteint.

SEUIL DE LA MORT

Vous étiez mourant et c'est grâce à votre Esprit que vous avez survécu. Lorsque vous faites appel à votre Esprit pour soigner quelqu'un, vous récupérez 1d6 points de vie.

Vous débutez avec les Actions suivantes :

PARLER AUX ESPRITS

Lorsque vous tentez d'attirer l'attention d'Esprits proches en passant plusieurs minutes à chanter, danser ou jouer d'un instrument, faites un jet+CHA.

Sur un 10+, les Esprits sont satisfaits et ils vous rendront un service.

Sur un 7-9, les Esprits acceptent de vous aider, mais ils exigeront quelque chose en retour.

COMPAGNON SPIRITE

Un Esprit est lié à votre chair et votre âme. Donnez-lui un nom et décrivez-le. Celui-ci est capable de parler dans tous les langages que vous pratiquez et contrairement à un animal, il est aussi intelligent qu'un Scion. Habituellement, il réside en vous, vous prêtant sa force et sa sagesse. Choisissez sa combinaison de base :

- ❖ Puissance +2, Armure +1, Perspicacité +1
- ❖ Puissance +1, Armure +2, Perspicacité +1
- ❖ Puissance +1, Armure +1, Perspicacité +2

Voir p.83 pour plus de détails

MAGIE SPIRITE

Lorsque vous faites appel au pouvoir de votre Esprit, choisissez l'un des effets suivants :

- ❖ Un allié que vous touchez récupère 1d8 points de vie ;
- ❖ Vous gagnez +1d4 dégâts à suivre ;
- ❖ Vous ou votre Esprit déclenchez la colère de la Nature sur une créature proche — en lui infligeant 1d8 dégâts.

Puis faites un jet+CON.

Sur un 7+, l'effet prévu se produit.

Sur un 7-9, choisissez l'un des deux :

- ❖ Vous subissez -1 à suivre pour faire appel à votre Esprit jusqu'à ce que vous passiez plusieurs minutes à lui faire une offrande ;
- ❖ Le défaut de personnalité de votre Esprit se manifeste de manière problématique.

VISION SPIRITE

Lorsque vous Discernez la réalité, vous pouvez également poser la question suivante :

- ❖ Quels sont les Esprits et les lignes de vie qui se trouvent aux alentours ?

LIENS

Choisissez au moins un des liens ci-dessous et inscrivez le nom du (ou des) PJ avec lesquels vous êtes lié :

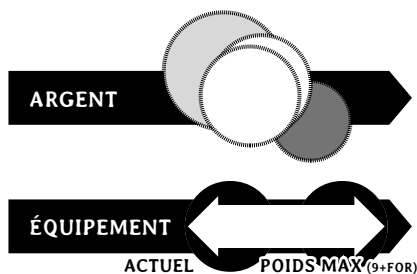
_____ est jaloux que les Esprits m'aient choisi.

_____ est capable de voir les Esprits et il les craint.

_____ tirerait avantage de la sagesse des Esprits.

Mon Esprit connaissait l'un des ancêtres de _____.

RACE



Quand vous gagnez un niveau entre 2 et 5, choisissez une de ces actions :

ESPRIT EMBUSQUÉ

Lorsque votre Esprit est soudainement relâché et attaque quelqu'un, vous pouvez choisir d'infliger 1d6 dégâts à cette cible ou de faire un jet+CON.

Sur un 10+, retenez deux choix.

- ❖ Sur un 7-9, n'en retenez qu'un seul.
- ❖ Vous infligez 2d6 dégâts à votre cible ;
- ❖ Votre cible est bloquée ou maintenue jusqu'à ce qu'elle arrive à s'échapper ;
- ❖ Votre cible est incapable de riposter immédiatement contre votre Esprit ;
- ❖ Votre Esprit dérobe quelque chose.

ESPRIT-ANCÊTRE

L'Esprit de l'un de vos ancêtres vous accompagne. Considérez-le comme une Recrue possédant quatre points de compétence. Sa Loyauté de départ est de +1 et son Coût est couvert par tout ce qu'il demande de vous. Lorsque vous payez ce Coût, alors marquez votre XP et créez un nouveau coût.

PROJECTION ASTRALE

Lorsque vous consacrez quelques minutes à entrer en transe afin de projeter votre propre esprit, faites un jet+CHA.

Sur un 10+, retenez deux choix.

Sur un 7-9, n'en retenez qu'un seul :

- ❖ Votre esprit n'attire pas une attention indésirable ;
- ❖ Vous ne subissez pas -1 à suivre lorsque votre esprit réintègre votre corps ;
- ❖ Vous parvenez à vous éloigner très loin de votre corps.

PEAU ANIMALE

Lorsque votre Esprit est en vous, votre peau s'épaissit ou se couvre de poils, voire d'écaillles, vous donnant ainsi +1 armure.

ESPRIT LIÉ

Lorsque vous liez un Esprit à votre chair jusqu'à ce que celui-ci accepte d'effectuer une tâche ou de vous aider d'une manière ou d'une autre, alors faites un jet+CHA.

Sur un 10+, l'Esprit accepte et vous quitte pacifiquement ensuite.

Sur un 7-9, retenez l'une des possibilités suivantes :

- ❖ L'Esprit tente de se libérer à la moindre occasion — vous subissez -1 *continu* en CON jusqu'à ce que l'Esprit soit relâché ;
- ❖ L'Esprit cherche ensuite à vous nuire ;
- ❖ L'Esprit répand la nouvelle de vos actions — vous subissez -1 *continu* pour parler aux Esprits jusqu'à ce que vous quittiez la zone.

FUREUR DÉVASTATRICE

Lorsque vous utilisez votre magie spirite pour infliger des dégâts à une créature proche de vous, vous gagnez le marqueur *puissant* et infligez +1d6 dégâts.

ESPRIT CHASSEUR

Lorsque votre Esprit est en vous, vous êtes capable de voir dans l'obscurité et votre sens de l'odorat est décuplé. De plus, vous ajoutez la Perspicacité de votre Esprit à vos jets lorsque vous pistez ou recherchez des créatures vivantes.

GUÉRISSEUR

Lorsque vous Montez un camp, une créature récupère +1d6 points de vie et gagne +1 à suivre le jour suivant.

ESPRIT MENTOR

Peut-être que votre Esprit vous encourage, ou bien qu'il critique chacun de vos faits et gestes. Quoi qu'il en soit, lorsque vous tentez de faire quelque chose et obtenez un 6-, vous gagnez +1 à suivre.

ESPRIT PUISSANT

Lorsque votre Esprit est en vous, vos attaques gagnent le marqueur *puissant*. Lorsque vous puisez dans la Puissance de votre Compagnon Spirite pour infliger des dégâts supplémentaires, vous causez +1d4 dégâts.

ESPRIT BIENFAISANT

Lorsque vous utilisez votre Magie Spirite pour guérir quelqu'un, cette personne récupère 1d6 points de vie. Lorsque vous Montez un camp, vous récupérez 1d6 points de vie.

ESPRIT TRAQUEUR

Lorsque vous tentez de rester hors de vue tandis que votre Esprit est en vous, ajoutez la Perspicacité de votre Esprit à vos jets.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

ESPRIT CHIMÉRIQUE

Lorsque vous Montez un camp, vous pouvez choisir une autre combinaison de base pour votre Esprit.

DANSE MÉDICINALE

Remplace : Guérisseur

Lorsque vous Montez un camp, une créature gagne +1 à suivre le jour suivant. De plus, soit cette créature récupère 2d6 points de vie, soit elle supprime un handicap.

GRAND ANCÊTRE

Prérequis : Esprit-Ancêtre

Augmente le nombre de points de compétences possédés par votre ancêtre de +4.

ESPRIT IMPOSANT

Quand vous relâchez votre Esprit, celui-ci gagne les marqueurs *grand* et *allonge*. Lorsque votre Esprit est en vous, vous infligez +1d4 dégâts.

CATASTROPHE NATURELLE

Remplace : Fureur Dévastatrice

Lorsque vous utilisez votre Magie Spirite pour infliger des dégâts à une créature proche de vous, vous gagnez les marqueurs *puissant* et *zone* et infligez +1d8 dégâts.

ESPRIT REVIGORANT

Remplace : Esprit Bienfaisant

Lorsque vous utilisez votre Magie Spirite pour soigner quelqu'un, cette personne récupère 2d6 points de vie. Quand vous Montez un camp, vous récupérez 2d6 points de vie.

SURVIE DU PLUS FORT

Prérequis : Esprit Puissant

Le bonus de l'un des aspects de votre Esprit augmente de 1.

ESPRIT BOUCLIER

Lorsque votre Esprit est relâché, son armure augmente de 1.

TOTEM

Prérequis : Esprit Lié

Vous êtes capable de lier des Esprits à des objets, leur insufflant ainsi des propriétés magiques. Décrivez l'effet désiré au MJ, qui vous précisera :

- ❖ Le temps nécessaire pour y parvenir ;
- ❖ Quel Esprit vous devez vous procurer ;
- ❖ De quels matériaux vous avez besoin (à la fois pour créer le totem et pour y lier l'Esprit) ;
- ❖ Si vous devez vous faire aider ;
- ❖ Tout effet secondaire éventuel.

LA BÊTE INTÉRIEURE

Lorsque vous Défiez le danger en faisant appel à votre mental d'acier, vous y parvenez comme si vous aviez obtenu un 10+. Si quelqu'un parvient à contrôler vos pensées, alors votre compagnon spirite prend le contrôle de votre corps jusqu'à ce que vous ayez récupéré de ces effets. Lorsque vous vous projetez astralement, vous pouvez autoriser votre Esprit à prendre momentanément le contrôle de votre corps jusqu'à votre retour.