

# Feuille de sorts du Shaman

Matérialisation de l'ectoplasme	Bourbier ectoplasmique	Esprit de sang	Don de Borgoth	Gangrène de l'ame
DESCRIPTION	DESCRIPTION	DESCRIPTION	DESCRIPTION	DESCRIPTION
Ce sort permet de matérialiser de l'ectoplasme dans le Monde des Vivants.	Permet de créer un bourbier ectoplasmique ralentissant les ennemis dans le Monde des Vivants et le Monde des Esprits.	En utilisant ce sort, le shaman appelle en combat un Esprit de Sang tangible spécialement créé par Borgoth.	Quand le shaman utilise ce sort, il fait appel à Borgoth pour accroître ses pouvoirs.	Ce sort ronge l'ame d'un esprit ou d'une créature vivante, blessant son corps par la même occasion.
TEMPS D'INVOCATION	TEMPS D'INVOCATION	TEMPS D'INVOCATION	TEMPS D'INVOCATION	TEMPS D'INVOCATION
1 temps	2 temps	1 temps	1 temps	1 temps
DUREE	DUREE	DUREE	DUREE	DUREE
1 combat	1 round	L'esprit a 3 PV par niveau du shaman. L'esprit disparaît à la fin du combat.	1 combat	1D4 temps
ZONE D'EFFET	ZONE D'EFFET	ZONE D'EFFET	ZONE D'EFFET	ZONE D'EFFET
1 créature dans un rayon de 10 mètres.	Un bourbier de 20 mètres de rayon à une distance de 1 mètre par niveau du shaman	Le shaman invoque l'esprit à ses pieds. L'esprit ne peut pas bouger, il est enraciné.	Le shaman	Une créature dans un rayon de 20 mètres
DOMMAGES/EFFET	DOMMAGES/EFFET	DOMMAGES/EFFET	DOMMAGES/EFFET	DOMMAGES/EFFET
Matérialise l'ectoplasme, rendant un esprit tangible et donc vulnérable aux armes.	Bloque les ennemis et alliés dans le bourbier: ceux ci ne peuvent plus se déplacer et combattre au corps à corps.	Quand l'esprit est en combat, il fait gagner 1 PV tous les 10 niveaux du shaman par temps au shaman et à ses alliés. S'il meurt, il fait perdre le tiers de ses PVs au shaman et ses alliés.  Exemple : Un esprit créé par un shaman niveau 40 régénère 4 PV par temps, s'il meurt, il fait perdre 40PV à tout le monde.	Le shaman gagne +5% en lancer un sort, +5% au JP à la malédiction/magie titanide et à chaque fois qu'il invoque un esprit en combat, il gagne 50xp/niv supplémentaires.	1er temps: 1 par niveau du shaman 2eme temps: 2 par niveau du shaman 3eme temps: 3 par niveau du shaman 4eme temps: 4 par niveau du shaman
JET DE PROTECTION	JET DE PROTECTION	JET DE PROTECTION	JET DE PROTECTION	JET DE PROTECTION
Annule le sort	Rend insensible au sort	Aucun	Aucun	1 JP par temps annule uniquement les dégats du temps en cours
REVERSIBLE	REVERSIBLE	REVERSIBLE	REVERSIBLE	REVERSIBLE
Oui	Oui	Non	Oui	Oui
FREQUENCE D'UTILISATION	FREQUENCE D'UTILISATION	FREQUENCE D'UTILISATION	FREQUENCE D'UTILISATION	FREQUENCE D'UTILISATION
3 fois par jour	1 fois par jour	1 fois tous les deux jours	1 fois par combat	1 fois par combat