

# Feuille de sorts du Shaman

Soin de l'ame	Transe guerrière	Esprit de Chair	Tempete d'esprits	Pentacle de protection
DESCRIPTION	DESCRIPTION	DESCRIPTION	DESCRIPTION	DESCRIPTION
Ce sort permet de soigner tout type de folie, qu'elle soit passagère ou définitive, naturelle ou magique.	Par ce sort, le shaman peut lier momentanément son esprit ou celui d'un de ses compagnons à l'esprit d'un grand guerrier du Monde des Esprits, profitant alors de son illustre expérience du combat. Toutefois, le shaman se liera plus facilement qu'un esprit non préparé. Les bonus attribués sont déterminés au lancement du sort et ne varient pas.	En utilisant ce sort, le shaman appelle en combat un Esprit de Chair tangible spécialement créé par Borgoth.	Le shaman invoque des dizaines d'ames ectoplasmiques attaquant un ennemi dans le monde des vivants.	Crée un pentacle de protection protégeant tous les alliés des ennemis spirituels.
TEMPS D'INVOCATION	TEMPS D'INVOCATION	TEMPS D'INVOCATION	TEMPS D'INVOCATION	TEMPS D'INVOCATION
1 round	1 temps	2 temps	1 temps	2 temps
DUREE	DUREE	DUREE	DUREE	DUREE
Définitif	1 combat	L'esprit a 3 PV par niveau du shaman. L'esprit disparaît à la fin du combat.	Instantané	1D8+1 temps
ZONE D'EFFET	ZONE D'EFFET	ZONE D'EFFET	ZONE D'EFFET	ZONE D'EFFET
Une créature touchée par le shaman	Le shaman ou un allié du shaman touché	Le shaman invoque l'esprit à ses pieds. L'esprit ne peut pas bouger, il est enraciné.	Toutes les créatures ennemies dans un rayon de 20 mètres	Un cercle de 20 mètres de rayon dont le centre est le Shaman
DOMMAGES/EFFET	DOMMAGES/EFFET	DOMMAGES/EFFET	DOMMAGES/EFFET	DOMMAGES/EFFET
Voir la description.	<p>Pour le shaman :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Augmente les Pvs max de 2D20 + 1 tous les 5 niveaux</li> <li>-Augmente les dégâts de base et des sorts de 1D20 + 1 tous les 5 niveaux</li> <li>-Augmente toutes les compétences de 15 %.</li> <li>-Augmente la classe d'armure de 1D10.</li> </ul> <p>Pour un allié :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Augmente les Pvs max de 1D20.</li> <li>-Augmente les dégâts de base et des sorts de 1D10</li> <li>-Augmente toutes les compétences de 10 %.</li> <li>-Augmente la classe d'armure de 1D4.</li> </ul>	Quand l'Esprit de Chair est en combat, tous les dégâts subis par le shaman et ses alliés ont 50% de chance de se répercuter sur lui. En revanche, si l'Esprit de Chair subit directement des dégâts, les dégâts qu'il subit sont répartis entre le shaman et ses alliés.	2 points de dégâts par niveau du shaman sur tous les ennemis.	Tous les esprits dans le pentacle de protection subissent 1 de dégât par niveau du Shaman à chaque temps et les dégâts qu'ils infligent sont diminués de 1 tous les deux niveaux du shaman.
JET DE PROTECTION	JET DE PROTECTION	JET DE PROTECTION	JET DE PROTECTION	JET DE PROTECTION
Aucun	Aucun	Aucun	Diminue les dégâts de moitié	Aucun
REVERSIBLE	REVERSIBLE	REVERSIBLE	REVERSIBLE	REVERSIBLE
Non	Oui	Non	Non	Oui
FREQUENCE D'UTILISATION	FREQUENCE D'UTILISATION	FREQUENCE D'UTILISATION	FREQUENCE D'UTILISATION	FREQUENCE D'UTILISATION
1 fois par semaine	1 fois par semaine	1 fois tous les deux jours	1 fois par jour	1 fois par semaine