

# Feuille de sorts du Shaman

Frères d'ame	Esprit Devin	Séparation des ames	Marionnettisme	Ame explosive
DESCRIPTION	DESCRIPTION	DESCRIPTION	DESCRIPTION	DESCRIPTION
Le shaman crée des doubles de son ame lui ressemblant traits pour traits dans le Monde des Esprits et pouvant berner des créatures peu intelligentes dans le Monde des Vivants. Ces copies semblent combattre mais ne font pas de dégats.	En utilisant ce sort, le shaman appelle en combat un Esprit Devin tangible spécialement créé par Borgoth.	Le shaman crée une onde de choc entre les deux mondes, qui expulse les ames de toutes les créatures proches, les empechant de faire quoi que ce soit un court moment.	L'ame du shaman flotte au dessus de son corps inanimé dans le monde des vivants et a le pouvoir de controler les mouvements de son corps.	En utilisant ce sort, le shaman peut faire exploser un esprit qu'il a auparavant invoqué, même l'Esprit Protecteur.
TEMPS D'INVOCATION	TEMPS D'INVOCATION	TEMPS D'INVOCATION	TEMPS D'INVOCATION	TEMPS D'INVOCATION
1 temps	1 temps	2 temps	1 temps	1 temps
DUREE	DUREE	DUREE	DUREE	DUREE
1 round	3 PV par niveau du shaman. L'esprit disparaît à la fin du combat.	1D4 temps	1 round	Instantané
ZONE D'EFFET	ZONE D'EFFET	ZONE D'EFFET	ZONE D'EFFET	ZONE D'EFFET
Le shaman	Le shaman invoque l'esprit à ses pieds. L'esprit ne peut pas bouger, il est enraciné.	Un cercle de 10 mètres de rayon dont le shaman est le centre.	Le corps du shaman	1 esprit créé par le shaman dans un rayon de 100 mètres. L'explosion affecte les ennemis dans un rayon de 2 mètres.
DOMMAGES/EFFET	DOMMAGES/EFFET	DOMMAGES/EFFET	DOMMAGES/EFFET	DOMMAGES/EFFET
Le shaman a 80% de ne pas être pris pour cible lors d'une attaque contre lui dans le Monde des Esprits. Dans le Monde des vivants, il a 30% de chance de ne pas être pris pour cible par une créature primaire.	Quand l'Esprit Devin est en combat, le shaman et ses alliés ne peuvent souffrir de cécité. De plus, ils gagnent +20% en esquiver, tirer et lancer. En revanche si l'esprit meurt pendant le combat, le shaman et ses alliés deviennent aveugles (80% de chance de rater toute attaque) pendant 1 temps.	Les ames de toutes les créatures (à l'exception du shaman) flottent dans les airs et ne peuvent rien faire à part regarder leurs corps inanimés, meme en cas d'attaque.	Le sort se lance quand le shaman passe à 0 PV ou moins. Son ame contrôle alors les mouvements de son corps inanimé.	1D100 + 4 par niveau du shaman.
JET DE PROTECTION	JET DE PROTECTION	JET DE PROTECTION	JET DE PROTECTION	JET DE PROTECTION
Aucun	Aucun	Rend insensible au sort	Aucun	Diminue les dégats de moitié
REVERSIBLE	REVERSIBLE	REVERSIBLE	REVERSIBLE	REVERSIBLE
Oui	Non	Oui	Oui	Non
FREQUENCE D'UTILISATION	FREQUENCE D'UTILISATION	FREQUENCE D'UTILISATION	FREQUENCE D'UTILISATION	FREQUENCE D'UTILISATION
1 fois par jour	1 fois par jour	1 fois tous les trois jours	1 fois par jour	1 fois par jour