

# Feuille de sorts du Shaman

Attaque psychopompe	Esprit Protecteur	Talion	Réincarnation	Chair de ma chair
DESCRIPTION	DESCRIPTION	DESCRIPTION	DESCRIPTION	DESCRIPTION
Le Shaman s'inspire de la technique d'attaque des terribles psychopompes.	En utilisant ce sort, le shaman appelle en combat un Esprit Protecteur tangible spécialement créé par Borgoth.	Ce sort permet au shaman d'effectuer une attaque revancharde. Posant ses mains sur l'esprit de son choix, le shaman détruit son enveloppe partiellement, voire en totalité. Plus les ennemis sont nombreux, et plus forte sera son attaque !	Lorsque le shaman meurt, avant que son ame ne rejoigne le monde des esprits, il peut s'il le désire investir le corps d'un humain ou demi humain proche. Il conservera ses talents, ses sorts et ses attributs dans sa nouvelle enveloppe corporelle, sans tenir compte des limitations de sa race. L'ame de la victime sera elle, envoyée directement dans le monde des esprits.	Le Shaman ramène le corps d'une personne à la vie en substituant l'âme d'origine par une partie de sa propre âme. Ceci permet au défunt de revenir à la vie. Il garde bien entendu son libre arbitre et ses souvenirs.
TEMPS D'INVOCATION	TEMPS D'INVOCATION	TEMPS D'INVOCATION	TEMPS D'INVOCATION	TEMPS D'INVOCATION
1 temps	2 temps	1 temps	Instantané à la mort du shaman	2 temps
DUREE	DUREE	DUREE	DUREE	DUREE
Instantané	1D4 temps. L'esprit ne peut pas mourir.	Instantané	Instantané	Indéterminé
ZONE D'EFFET	ZONE D'EFFET	ZONE D'EFFET	ZONE D'EFFET	ZONE D'EFFET
1 créature touchée	Le shaman invoque l'esprit à ses pieds. L'esprit ne peut pas bouger, il est enraciné.	1 créature touchée par le shaman.	1 humain ou demi humain dans un rayon de 50 mètres.	1 humain touché
DOMMAGES/EFFET	DOMMAGES/EFFET	DOMMAGES/EFFET	DOMMAGES/EFFET	DOMMAGES/EFFET
Absorbe 5% des Pvs restants de l'ennemi pour les restituer au shaman.	Quand l'Esprit Protecteur est en combat, il a 50% de chance de déclencher son pouvoir à chaque fois qu'un allié subit des dégâts. Quand l'esprit déclenche son pouvoir, l'allié ciblé par l'attaque ne peut pas perdre plus de 10% de ses Pvmax. Si l'Esprit Protecteur subit une attaque directe, tous ses alliés perdent 10% des dégâts de l'attaque.	1D1000 +10 par niveau du shaman +1% de chance de tuer net (max 20%) pour chaque ennemi spirituel allié à sa cible (le bonus de dégâts par niveau et le pourcentage de chance de coup mortel sont augmentés).	15% de chance d'investir le corps de sa cible.	Le Shaman sacrifie 3D4+3 PV de ses PV max de manière définitive (son maximum de PV diminue) et ramène une personne à la vie (fonctionne maximum 1 fois par personne). Le ressuscité revient à la vie avec 20% de ses PV max. Si le shaman meurt, la personne ressuscitée meurt également... Si le ressuscité meurt, le shaman récupère 1D6 PV max.
JET DE PROTECTION	JET DE PROTECTION	JET DE PROTECTION	JET DE PROTECTION	JET DE PROTECTION
Le shaman récupère la moitié des dégâts infligés en pv.	Aucun	Diminue les dégâts et les chances de tuer net de moitié	Aucun	Aucun
REVERSIBLE	REVERSIBLE	REVERSIBLE	REVERSIBLE	REVERSIBLE
Non	Non	Non	Non	Non
FREQUENCE D'UTILISATION	FREQUENCE D'UTILISATION	FREQUENCE D'UTILISATION	FREQUENCE D'UTILISATION	FREQUENCE D'UTILISATION
2 fois par jour	1 fois tous les deux jours	1 fois par jour	A chaque mort du shaman	Tous les deux temps