

# Feuille de sorts du Shaman

Armure d'esprit	Excursion shamanique	Poigne des morts	Hantise	Lames fantomes
DESCRIPTION	DESCRIPTION	DESCRIPTION	DESCRIPTION	DESCRIPTION
Le shaman crée une armure ectoplasmique le protégeant uniquement dans le monde des Esprits et blessant l'adversaire dans le Monde des Vivants	Permet à un groupe guidé par un shaman de voyager dans le Monde des Esprits là où le désire le shaman (à l'exception du château de Borgoth). Le shaman ouvre pour cela une faille dans le Monde des Vivants, et ce ne sont donc pas les esprits qui voyagent, mais les corps en entier.	Le shaman fait jaillir de ses mains deux bras ectoplasmiques pourvus de griffes ! Il peut les utiliser pour blesser une ou deux cibles.	Force un esprit à hanter un vivant au choix du shaman, lui permettant de quitter le monde des esprits.	Le shaman invoque des épées spirituelles flottant dans l'air et combattant à ses cotés, et blessant les adversaires aussi bien dans le monde des vivants que dans le monde des esprits.
TEMPS D'INVOCATION	TEMPS D'INVOCATION	TEMPS D'INVOCATION	TEMPS D'INVOCATION	TEMPS D'INVOCATION
2 temps	10 rounds	1 temps	1 temps	1 temps
DUREE	DUREE	DUREE	DUREE	DUREE
1 combat	1 heure par niveau du shaman	Instantané	1 semaine	1D6 + 1 temps
ZONE D'EFFET	ZONE D'EFFET	ZONE D'EFFET	ZONE D'EFFET	ZONE D'EFFET
Le shaman	Un groupe de maximum 10 personnes participant au rituel du shaman. Quand l'effet prend fin, tout le monde retourne à l'endroit où la faille a été ouverte dans le Monde des Vivants	1 ou 2 créatures dans un rayon de 20 mètres.	Une créature dans un rayon de 50 mètres.	Aux cotés du shaman
DOMMAGES/EFFET	DOMMAGES/EFFET	DOMMAGES/EFFET	DOMMAGES/EFFET	DOMMAGES/EFFET
Ajoute 1D10 à la classe d'armure dans le Monde des Esprit. Inflige 1 de dégât par niveau du shaman dans le Monde des Vivants.	Transporte jusqu'à 10 personnes dans le monde des esprits.	2D12 + 1 tous les deux niveaux par bras ectoplasmique	L'esprit obéit au shaman et hante de la façon décidée au préalable par le shaman (il n'est pas obligé d'attaquer). Cet esprit fait 1 point de dégât par niveau du shaman et possède 1 PV par niveau du shaman. Il n'a ni JP, ni armure.	1D4 épées causant chacune 1 de dégât par niveau du shaman. Ces épées sont imparables mais peuvent être esquivées (1 jet d'esquive).
JET DE PROTECTION	JET DE PROTECTION	JET DE PROTECTION	JET DE PROTECTION	JET DE PROTECTION
Diminue les dégâts subis de moitié (quand l'armure inflige des dégâts)	Aucun	Diminue les dégâts de moitié (On lance un JP par bras ectoplasmique)	Diminue les dégâts de moitié si l'esprit attaque	Diminue les dégâts de moitié
REVERSIBLE	REVERSIBLE	REVERSIBLE	REVERSIBLE	REVERSIBLE
Oui	Non	Non	Oui	Oui
FREQUENCE D'UTILISATION	FREQUENCE D'UTILISATION	FREQUENCE D'UTILISATION	FREQUENCE D'UTILISATION	FREQUENCE D'UTILISATION
1 fois tous les deux jours	1 fois par jour	1 fois par temps	1 fois par mois	1 fois par jour