

# LIEN DES ESPRITS COMBATIFS

[mental]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	personnelle et courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Zone/Cible	lanceur de sorts et un allié
Durée	1 minute/niveau
JS	oui (inoffensif)
RM	oui (inoffensif)

Le personnage fusionne ses pensées avec celles d'un allié, ce qui leur permet de se battre en tandem, de façon parfaitement coordonnée. Le personnage et son allié font tous deux leur jet d'initiative et utilisent le meilleur jet avant d'y ajouter leur modificateur. Ce sort a trois effets.

:A distance. Si le personnage et son allié font tous deux une attaque à distance contre la même créature, ils font tous deux un jet d'attaque et prennent tous deux le meilleur dé (plus les bonus).

:Corps à corps. Si le personnage et son allié font tous deux une attaque de corps à corps contre la même créature, ils font tous deux un jet d'attaque et prennent tous deux le meilleur dé (plus les bonus).

:Sort. Si le personnage et son allié lancent tous deux un sort et visent la même zone ou la même créature, les créatures affectées subissent un malus de -2 au jet de sauvegarde contre les sorts.

Le personnage et son allié perdent les avantages de ce sort s'ils ne se voient plus ou si l'un d'eux est inconscient ou sans défense.

===Mythique===

Lorsque le personnage lance ce sort, si l'allié lié utilise une aptitude de voie mythique contre une créature, le personnage peut utiliser cette même aptitude contre cette créature comme s'il la possédait lui-même. De même, l'allié lié peut utiliser les aptitudes de voie que le personnage utilise contre une créature (même si cet allié n'est pas mythique). Par exemple, si le personnage est un champion qui attaque un géant du froid en utilisant son aptitude de voie de