

8**VENT
de LAMES**

Le sorcier invoque de vents violant qui emplissent la section où est présent le sorcier. Les rafales sont si terribles qu'elles lacèrent les chairs comme des couteaux. Toutes les créatures sauf le sorcier, présentes dans la même section de donjon, y compris les Guerriers, subissent 1D6 blessures sans modificateur d'endurance et d'armure

Cible : Toutes les créatures présentes dans la même salle que le sorcier.

Durée : instantanée.

ATTAQUE**4****TRANSFORMATION**

Le sorcier se transforme en monstre :

- 1 à 2 : Wyvern
- 3 à 4 : Chimère
- 5 : Manticore
- 6 : Hydre

Le sorcier prend toutes les caractéristiques du monstre.

Sous cette forme, le sorcier ne peut lancer de sort ni utiliser des objets magiques. Au début de la phase des guerriers lancer 1D6. Sur 5+ le sort prend fin.

Cible : Le sorcier
Durée : Spéciale

SPECIALE**6****ECLAIR
MALEFIQUE**

Un éclair d'énergie noir jaillit des mains du sorcier et frappe un monstre présent dans la même section de donjon que le lanceur de sort. L'éclair maléfique inflige 2D6 + niveaux du sorcier blessures sans modificateur d'armure et d'endurance.

Cible : Une créature.
Durée : instantanée.

ATTAQUE**4+****FORME
SPECTRALE**

Le bénéficiaire de ce sort devient éthéré. Sous cette forme, il ne peut infliger ou subir de dégât, sauf par des sorts ou des armes magiques. Il peut traverser les obstacles solides, et n'est pas ralenti, mais doit terminer son mouvement dans une zone non solide. Le sorcier peut maintenir le sort à chaque tour, en dépensant 2 points de pouvoir supplémentaires

Cible : Le sorcier, créature, ou un autre « guerrier »

Durée : Un tour complet.

DEFENSE**3+****FRENESIE
GUERRIERE**

Ce sort permet de doubler les attaques du bénéficiaire désigné par le sorcier. Au début de la prochaine phase des guerriers, lancer 1D6. Sur un résultat de 5+ il s'effondre et est touché automatiquement. Il ne pourra se relever qu'au prochain tour. Le sorcier peut dépenser 2 points de pouvoir en plus pour désigner un autre bénéficiaire supplémentaire lorsqu'il lance ce sort.

Cible : Le sorcier, créature, ou un autre « guerrier »
Durée : Un tour complet.

ATTAQUE**5****POUVOIR des
TENEbres**

Le sorcier en appelle au pouvoir des ténèbres. Lors de la détermination des pouvoirs ajouter 1D6 points de pouvoir supplémentaires au sorcier. Lorsque ce sort est actif, lancer 1D6 au début de la phase des guerriers. Sur un résultat de 5+ le sort se dissipe. Sur un résultat de 1, le sorcier perd 1D6 points de vie sans modificateur et le sort reste actif.

Cible : Le sorcier.
Durée : Spéciale

SPECIALE**8+****HORREUR
NOIRE**

Un nuage noir s'échappe de la bouche du sorcier, engloutissant les Monstres désignés par le sorcier, dans les ténèbres. Lancez 1D6 par Monstre, puis rajoutez sa Force au résultat. Si ce dernier est supérieur ou égal à 7, aucun effet négatif. Si le résultat est inférieur ou égal à 6, le Monstre subit (niveau du sorcier) D6 Blessures, sans modificateur pour l'endurance ou l'armure. Le sorcier doit dépenser 2 points de pouvoir supplémentaires pour désigner un monstre en plus.

Cible : Un monstre ou plus
Durée : Instantanée

ATTAQUE**5****SPASMES
de MORT**

Un monstre désigné par le sorcier est pris de spasmes qui le terrassent. Il subit 4D6 blessures sans modificateur d'armure, s'il ne réussit pas un test sous sa force. Un 6 est toujours un échec.

Cible : Un monstre
Durée : instantanée.

ATTAQUE**3****DRAIN
MENTAL**

Le sorcier prend sous son emprise un monstre présent dans la même section de donjon. Lancer 1D6 et ajouter son endurance. Si ce dernier est supérieur ou égale au niveau du sorcier le sort n'a aucun effet. En cas contraire, le monstre subit 1D6 + niveau du sorcier blessures, sans aucun modificateur et le sorcier gagne 1D6 points de vie sans toutefois pouvoir dépasser sa valeur initiale.

Cible : Un monstre
Durée : instantanée.

SOINS