

## 5 MANGEUR d'AMES

Le sorcier tente d'absorber l'esprit d'une créature présente dans la même section de donjon que lui. Lancer 1D6, si la valeur est supérieure à la force de la créature, elle subit 2D6 blessures sans modificateur. Quelque soit la valeur de la force de la créature, un 6 est toujours un échec.

**Cible :** une créature.  
**Durée :** instantanée.

ATTAQUE

## 4 VENT de MORT

Ce sort crée un vent glacial pénétrant jusqu'aux os. Tous les guerriers et les monstres présents dans la même section de donjon que le sorcier lançant ce sort, ont - 1 attaque jusqu'à la prochaine phase des guerriers

**Cible :** une salle de donjon.  
**Durée :** 1 tour complet

Sans effet sur les morts vivants

DEFENSE

## 6 ETREINTE de MORT

Le sorcier attaque une créature présente dans la même section de donjon que lui.

Lancer 1d6 + la force de la cible, et 1D6 + le niveau du sorcier ; Si le sorcier obtient le meilleur score, la cible perd 2 points de force de façon permanente.

**Cible :** une créature.  
**Durée :** permanent, ou jusqu'à ce que le sorcier soit tué.

Sans effet sur les morts vivants

ATTAQUE

## 7 FRENESIE MACABRE

Toutes les créatures mort-vivantes présentes dans la même section de donjon que le sorcier double leurs attaques pour ce tour.

**Cible :** Morts-vivants seulement.  
**Durée :** ce tour

ATTAQUE

## 6 MAINS de POUSSIERE

Le sorcier doit attaquer une créature qui lui est adjacente. Lancer 1D6 + sa force, lancer 2D6 + la force du sorcier. Si le résultat obtenu est en faveur (plus grand) pour le sorcier, il inflige 2 X niveau du sorcier, blessures sans modificateur. En cas contraire, lancer 1D6, sur 5+, c'est le sorcier qui subit les dégâts

**Cible :** une créature.  
**Durée :** instantanée.

ATTAQUE

## 8+ RESURGENCE

Ce sort permet de créer un puissant lien vers les forces de la négation. Lancer 1D6 ; Sur 3+ un spectre servira le sorcier pour combattre ses ennemis. Si le sorcier dépense 2 points de plus, sur 4+ un champion spectre apparaîtra.

Si le sorcier dépense 4 points de plus, sur 4+, un seigneur spectre apparaîtra.

**Cible :** néant.  
**Durée :** reste actif ; Le sorcier doit dépenser 2 points de pouvoir / tour pour maintenir le lien, ou qu'il soit tué.

SPECIALE

## 6+ INVOCATION SQUELETTES

*Le sorcier lance des fragments d'os sur le sol, des guerriers squelettes prennent forme peu à peu et attaquent les ennemis du sorcier.*

Le sorcier peut animer 1squelette / 2 niveaux, en plus du premier, pour 2 points de pouvoir supplémentaires.

**Cible :** spéciale.  
**Durée :** Reste actif en dépensant 1 point de pouvoir / tour, ou que le sorcier soit tué

SPECIALE

## 4+ INVOCATION de ZOMBIES

Le sorcier peut relever les corps des créatures mortes. Il peut lever 1 zombie / 2 niveaux, en plus du premier, pour 2 points de pouvoir supplémentaires. Il ne peut relever qu'un nombre de créatures tuées lors d'une rencontre dans la section de donjon où est lancé le sort. Si aucune créature n'a été tuée, le sort est sans effet.

**Cible :** créatures mortes.  
**Durée :** Reste actif en dépensant 1 point de pouvoir / tour, ou que le sorcier soit tué

SPECIALE

## 8 PRESERVATION

Ce sort permet de maintenir l'état du corps d'un guerrier ou d'un monstre sans que celui-ci ne se décompose. Il neutralise les effets actifs tels les poisons ou maladies afin de permettre d'effectuer des soins adaptés, plus tard.

**Cible :** une créature morte.  
**Durée :** 1 jour / niveau du sorcier

SOINS