

# ANATOMIE MORTE-VIVANTE I

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, M
Portée	personnelle
Zone/Cible	lanceur de sorts
Durée	1 minute/niveau (T)

Quand le personnage lance ce sort, il prend la forme de n'importe quel mort-vivant tangible P ou M à condition qu'il ait une forme vaguement humanoïde (comme une goule, un squelette ou un zombi). Il gagne une attaque de morsure (1d6 pour une forme M, 1d4 pour une P), deux attaques de griffe ou de coup (1d6 pour une forme M, 1d4 pour une P) et la vision dans le noir à 18 mètres (12 c). Si la forme choisie possède l'un des pouvoirs suivants, le personnage en dispose également : escalade 9 m, vol 9 m (manœuvrabilité moyenne), nage 9 m, vision nocturne et odorat.

Sous cette forme le personnage est détecté comme une créature morte-vivante (avec détection des morts-vivants par exemple mais pas avec une magie qui révèle les vraies formes comme vision lucide). Il est considéré comme un mort-vivant en ce qui concerne la canalisation d'énergie, les sorts de soins, de blessure mais pas les autres effets qui visent spécifiquement les morts-vivants ou réagissent différemment sur eux (comme lumière brûlante). \* Mort-vivant P. Si le personnage prend la forme d'un mort-vivant P, il gagne un bonus de taille de +2 à la Dextérité et de +1 à l'armure naturelle. \* Mort-vivant M. Si le personnage prend la forme d'un mort-vivant M, il gagne un bonus de taille de +2 à la Force et de +2 à l'armure naturelle.