

Créatures répondant à l'invocation – V.2.7

Pour invoquer : Epreuve MagiePsy (voir bonus-malus)

Dépense en PA : classe de l'entité divisée par 2

Contrôler la créature (toutes les heures) : épreuve MagiePsy + 2D VS ResMagie + 2D

Renvoyer la créature dans son monde : épreuve MagiePsy + 3D VS ResMagie + 3D

	Épreuve	AT	PRD	EV	PR	Dégâts	ResMagie	Cou	Classe-XP	Notes
Démons mineurs										
Coyote infernal	Standard	11	5	10		1 1D*	4	6	6	Comme un coyote, mais infernal
Morbaks infernaux (SLA)	Standard	10	0	10		1 1D*	7	13	8	*ignore armure – si blessure, infection 60% - Esquive AD : 10
Harpinette	Standard	10	10	19		3 1D+2	7	11	11	Une petite harpie qui vole
Démon-sanglier	Malus 1	10	6	25		2 1D+4	8	20	16	Parade impossible : esquive AD
Démons intermédiaires										
Truiccube (SLA)	Malus 2	10	10	30		2 2D	8	15	20	Démon sensible aux armes classiques et surtout au feu
Sommierax (DLUL)	Malus 1	12	8	30		2 1D+5	8	15	20	Esprit-démon sensible aux armes classiques Rituel, 10 minutes Ingrédients : bougie verte, herbe de Nilla
Démone Lubrique (SLA)	Malus 3	12	0	30		1 2D	11	11	25	Combat au fouet – Elle esquive uniquement AD : 12 Accès aux sorts de prêtre de Slanoush (PA : 20 – CHA : 13) Rituel, 15 minutes Ingrédients : sang de vierge, bougie noire au suint de bouc
Avatars et êtres divins										
Avatar de Slanoush (SLA)	Malus 5	14	12	90		4 2D+4	17	18	120	Accès aux sorts de prêtre de Slanoush (PA : 60 – CHA : 17) Rituel, 1 journée Ingrédients : griffe de démon majeur, sang d'elfette vierge, bougie verte
Êtres transnaturels										
Créature des glaces (EAU)	Malus 1	11	7	40		2 1D+6	7	20	20	Attaque aux griffes de glace – Craint le feu particulièrement Rituel, 10 minutes Ingrédients : glace, poivre, poudre de granite
Aigle de Rumilak (AIR)	Malus 1	10	8	35		2 1D+4	9	15	20	Vole et peut transporter 100 kilos – Rituel, 15 minutes Ingrédients : plume d'aigle des montagnes, herbe de Nilla
Grand Millepatte (TERRE)	Malus 1	9	9	40		4 1D+2	7	20	20	Insecte géant qui mord et bouge vite – Craint le feu particulièrement
Phoenix (FEU)	Malus 2	12	10	15		1 1D+2*	9	15	30	*Dégâts de feu principalement, cause des brûlures Renaît après chaque mort : nombre de vies : niveau mage / 2 Rituel, 3 minutes - Ingrédients : onguent de feu d'Altela, bougie verte
Dalmorg	Malus 3	11	13	40		2 2D+2	13	16	40	Armes magiques ou sortilèges uniquement Rituel, 1 heure Ingrédients : oisillon piétiné par un aurochs, cendres d'un érudit
Gorgauth	Malus 4	13	15	50		2 2D+3	15	17	50	Armes magiques ou sortilèges uniquement Rituel, 3 heures Ingrédients : serpent mort de peur, sourcil d'hydre à 3 têtes, poivre noir
Démons de l'ancien monde										
Golbargh	Malus 5	14	12	90		4 2D+4	17	18	120	4 bras, 2AT-2PRD/assaut - Armes magiques ou sortilèges uniquement Rituel, 5 heures Ingrédients : queue de basilic, cendres de vierge tuée par un dragon
Mukh'thula (TZI)	Malus 3	10	13	50		8 1D+2	15	20	50	Les armes contondantes ne lui font pas de dégât Faible en attaque mais fort en parade et en défense – garde du corps

Créatures répondant à l'invocation – suite

Pour invoquer : Epreuve MagiePsy (voir bonus-malus)

Dépense en PA : classe de l'entité divisée par 2

Contrôler la créature (toutes les heures) : épreuve MagiePsy + 2D VS ResMagie + 2D

Renvoyer la créature dans son monde : épreuve MagiePsy + 3D VS ResMagie + 3D

	Épreuve	AT	PRD	EV	PR	Dégâts	ResMagie	Cou	Classe-XP	Notes
Élémentaires mineurs										
Glaciator (EAU)	Standard	5	10	10	3	1D	7	20	10	Pour combattre, il projette sur la cible une écharde de glace
Aglougoudou (EAU)	Standard	0	0	0	0	0	5	20	0	Génère de l'eau sans arrêt, n'importe où, n'importe comment (10L/sec) Idéal pour détremper les gens, remplir des récipients ou une salle
Hodugalak (TERRE)	Standard	6	9	10	3	1D	7	20	10	Pour combattre, il projette sur la cible de petits rochers
Aelnis (AIR)	Standard	0	0	0	0	0	5	20	0	Peut porter ou déplacer de petits objets (2 kg maxi) par coussin d'air Pour une manoeuvre complexe, épreuve sur AD du mage Ne peut être combattu
Flatakkuh (FEU)	Standard	8	0	5	0	2	8	20	10	Petite boule de feu qui tourne et se promène au gré du mage Ne peut être paré mais seulement esquivé Peut être combattu par l'eau, l'étouffement ou la glace
Élémentaires intermédiaires										
Amen'ruh (EAU)	Malus 1	8	10	20	3	1D+2	10	20	15	Pour combattre, il utilise une épée de glace
Balfini (FEU)	Malus 1	7	5*	10	0	1D+1	10	20	15	Se colle à la cible pour la brûler – *esquive, car insensible aux armes Ne peut être paré mais seulement esquivé Peut être combattu par l'eau, l'étouffement ou la glace
Rarhukhul (TERRE)	Malus 1	9	9	20	3	1D+2	10	20	15	Il combat à l'aide de ses poings de pierre, peut porter des objets lourds
Afflak (AIR)	Malus 1	0	0	0	0	0	10	20	15	Peut porter ou déplacer de gros objets (150 kg maxi) par coussin d'air Pour une manoeuvre complexe, épreuve sur AD du mage Ne peut être combattu
Noble Steed of Fire (FEU)	Malus 1	10	5	20	1	1D+4	10	15	20	Peut être monté et donne : CHA+2 – Selle ignifugée obligatoire
Serpent de feu (FEU)	Malus 1	12	8	15	1	1D+2*	11	25	18	*Ajouter aux dégâts (si blessure) les effets du poison Tyruk du marais
Divers										
Lapin tueur (NECRO)	Standard	7	6	20	3	1D+2	10	20	10	Il tentera de vous déchiqeter ! Rituel, 15 minutes Ingrédients : lapin mort, bougie noire au suint de bouc, sang de porc
Feignasse Chaos (DLUL)	Malus 2	12	12	40	5	2D+2	13	18	40	Arme à deux mains, armure - Rituel : 15 minutes Ingrédients : Poudre de Malachite, orties du Chaos
Shalibukk (TZI)	Malus 2	12	0	30	2	1D+2	12	16	28	Combat avec ses griffes, très rapide 2AT/ASSAUT Il ne peut parer et se contente d'esquiver : AD 11
Vengeur Vindicatif (NECRO) Assigné à une mission	Malus 2	11	8	25	2	2D+2	13	20	25	Relativement sensible au feu, s'arme avec ce qu'il trouve – très fort Rituel : 20 minutes – Réssucite chaque soir sauf exorcisme Ingrédients : 1 cadavre, cendres d'un érudit
Horreur osseuse (NECRO) Un golem d'os	Malus 2	10	10	35	2	1D+4	12	16	30	Invulnérable aux armes tranchantes et aux flèches – Rituel, 5 minutes Ingrédients : ossements, bougie verte, doigt de liche
Main de jugement Kéleem (NECRO)	Malus 1	*	*	*	2	*	12	20	*	*Les caracs dépendent du niveau du guerrier dont provient la main ! Peut infliger la « peste de Kéleem » - ne dure que 1 combat Ingrédients : main de guerrier, poudre d'or
Merguez de combat (ADA)	Standard	8	5	10	3	1D	7	20	8	Attaque en projetant de la graisse brûlante sur sa cible.
Gerbille Justicière (ADA)	Malus 1	10	8	30	2	1D+4	9	15	20	Sensible aux armes classiques. Rituel, 15 minutes. Ingrédients : bougie verte, plume de coq noir. Pouvoir de discours accablant.

Créatures répondant à l'invocation – suite

Pour invoquer : Epreuve MagiePsy (voir bonus-malus)

Dépense en PA : classe de l'entité divisée par 2

Contrôler la créature (toutes les heures) : épreuve MagiePsy + 2D VS ResMagie + 2D

Renvoyer la créature dans son monde : épreuve MagiePsy + 3D VS ResMagie + 3D

	Épreuve	AT	PRD	EV		PR	Dégâts	ResMagie	Cou	Classe-XP	Notes
Familiers											
Le familier une fois invoqué n'a pas besoin d'être contrôlé ni renvoyé dans son monde : il demeure loyal et fidèle jusqu'à son décès. Il résiste bien aux sortilèges ennemis. Nombre max : 1 !											
Belette vengeresse	Malus 1	14	12	10		1	2BL	15	40	6	Attaques tranchantes avec ses dents, ne fait pas de critiques
Chauve-souris mauve	Malus 1	14	12	7		1	2BL	15	40	6	Attaques tranchantes avec ses dents, ne fait pas de critiques, volante
Squelette phosphorescent	Malus 1	8	6	16		0	1D+1	15	1000	6	Ennemis : Armes tranchantes : -2 PI Armes contondantes : +2 PI
Chèvre rouge de Zauk	Malus 2	12	2	20		2	1D+1	18	20	10	Attaque avec ses cornes recourbées, contondantes
Blatte géante infernale	Malus 2	11	5	30		3	1D+2	18	15	13	Volante, attaques tranchantes, CHA-1 pour le mage
Araignée de Glace	Malus 3	8	5	30		1	1D+3*	20	17	15	* Chaque blessure : AT/PRD/AD-1 – craint le feu – CHA-1 pour le mage
Mouton Noir du Chaos	Malus 3	11	6	30		2	1D+2	20	20	16	Attaque avec ses cornes recourbées, contondantes