Créatures répondant à l'invocation – V.2.7

	Épreuve	AT	PRD	EV	PR	Dégâts	ResMagie	Cou	Classe-XP	Notes
Démons mineurs							<u> </u>		•	
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 intermédiai	ires									
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 divi	ns									
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										
Orách vo dos elecco (FALI)	Malue 4	44	7	40		45.0	7	20	20	Attaque aux griffes de glace – Craint le feu particulièrement Rituel, 10 minutes
Créature des glaces (EAU)	Maius 1	11	7	40	2	1D+6	7	20	20	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	*Degâts 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

Rentooyer ta creature oans s	Épreuve	AT	PRD	EV	PR	Dégâts	ResMagie	Cou	Classe-X	P Notes
Élémentaires mineu		-								
Glaciator (EAU)	Standard	5	10	10	3	1D	7	20	10	Pour combattre, il projette sur la cible une écharde de glace
()										Génère de l'eau sans arrêt, n'importe où, n'importe comment (10L/sec)
Aglougoudou (EAU)	Standard	0	0	0	0	0	5	20	0	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
										Peut porter ou déplacer de petits objets (2 kg maxi) par coussin d'air
A state (ALD)	04	0	•		_	•	_	00		Pour une manoeuvre complexe, épreuve sur AD du mage
Aelnis (AIR)	Standard	0	0	0	0	0	5	20	0	Ne peut être combattu
										Petite boule de feu qui tournoie et se promène au gré du mage Ne peut être paré mais seulement esquivé
Flatakkuh (FEU)	Standard	8	0	5	0	2	8	20	10	Peut être combattu par l'eau, l'étouffement ou la glace
Élémentaires intern		J								i dat dire cembatta par i daa, i dicamement da la giaco
Amen'ruh (EAU)	Malus 1	8	10	20	3	1D+2	10	20	15	Pour combattre, il utilise une épée de glace
, unerran (E, te)	- Indiao i					10.2	10		1.0	Se colle à la cible pour la brûler – *esquive, car insensible aux armes
										Ne peut être paré mais seulement esquivé
Balfini (FEU)	Malus 1	7	5*	10	0	1D+1	10	20	15	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
										Peut porter ou déplacer de gros objets (150 kg maxi) par coussin d'air
A 551 1 (A 1 D)		•	•		•	•	4.0	00	4-	Pour une manoeuvre complexe, épreuve sur AD du mage
Afflak (AIR) Noble Steed of Fire (FEU)	Malus 1 Malus 1	0 10	0 5	20	0	0 1D+4	10 10	20 15	15 20	Ne peut être combattu
Serpent de feu (FEU)	Malus 1	10	8	15	1	1D+4 1D+2*	11	25	18	Peut être monté et donne : CHA+2 – Selle ignifugée obligatoire *Ajouter aux dégâts (si blessure) les effets du poison Tyruk du marais
Divers	Iviaius i	12	0	15	1	ID+Z	11	25	10	Ajouter aux degats (si biessure) les effets du poison i yruk du marais
Divers				<u> </u>						Utantan da varia d'abinatan I Ditrat 45 minutas
Lapin tueur (NECRO)	Standard	7	6	20	3	1D+2	10	20	10	Il tentera de vous déchiqueter ! Rituel, 15 minutes Ingrédients : lapin mort, bougie noire au suint de bouc, sang de porc
Lapin tueur (NEGICO)	Staridard	'	0	20		1012	10	20	10	Arme à deux mains, armure - Rituel : 15 minutes
Feignasse Chaos (DLUL)	Malus 2	12	12	40	5	2D+2	13	18	40	Ingrédients : Poudre de Malachite, orties du Chaos
										Combat avec ses griffes, très rapide 2AT/ASSAUT
Shalibukk (TZI)	Malus 2	12	0	30	2	1D+2	12	16	28	Il ne peut parer et se contente d'esquiver : AD 11
Vengeur Vindicatif										Relativement sensible au feu, s'arme avec ce qu'il trouve – très fort
(NEČRO)					_					Rituel : 20 minutes – Réssucite chaque soir sauf exorcisme
Assigné à une mission	Malus 2	11	8	25	2	2D+2	13	20	25	Ingrédients : 1 cadavre, cendres d'un érudit
Horreur osseuse (NECRO) Un golem d'os		10	10	35	2	1D+4	12	16	30	Invulnérable aux armes tranchantes et aux flèches – Rituel, 5 minutes
on golem dos	Malus 2	10	10	35		ID+4	12	10	30	Ingrédients : ossements, bougie verte, doigt de liche
Main de jugement Kéleem										*Les caracs dépendent du niveau du guerrier dont provient la main ! Peut infliger la « peste de Kéleem » - ne dure que 1 combat
(NECRO)	Malus 1	*	*	*	2	*	12	20	*	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.
, ,										Sensible aux armes classiques. Rituel, 15 minutes.
										Ingrédients : bougie verte, plume de coq noir.
Gerbille Justicière (ADA)	Malus 1	10	8	30	2	1D+4	9	15	20	Pouvoir de discours accablant.

Créatures répondant à l'invocation – suite

Removyer ta creature vans s	Épreuve	AT	PRD	EV EV		PR	Dégâts	PosMagic	Corr	Classe-XP	Notes
Divore (suite)	Epreuve	AI	LVD	EV		r n	Degats	Resmagie	Cou	Classe-AF	notes
Divers (suite)		1		<u> </u>				<u> </u>		T	
Moerdheny (EAU)	Malus 2	11	13	40		2	2D+2	13	20	40	Insensible au vent ou à la glace, attaque à vue les gens sales Rituel : 5 minutes Ingrédients : plume de chapon fanghien, savon de Fquiepou
Criquets du Chaos	Malus 4	*	*	*		*	1D/min	13	100	60	Nuée. Ne peut être vaincue, mais seulement repoussée temporairement Ignore armure. Craint le feu, la glace, le vent, l'eau - Rituel : 10 minutes Ingrédients : cendres de vierge tuée par un dragon, bougie verte
Passeur des morts	Malus 3	13	0	60		2	2D+2	13	16	50	Invulnérable sauf au feu et aux rayons énergétiques, armé d'une faux Rituel, 10 minutes Ingrédients : brebis morte de honte, cendres de mage, 5 bougies vertes
Démons puissants											inigious situation in a section in the contract of the contrac
Ghukkutuh (combattant)	Malus 2	11	13	40		2	2D+2	13	20	40	Insensible au feu, au vent, à l'électricité ou à la glace Rituel : 5 minutes Ingrédients : dent de requin, cendres d'un érudit
Melgono (voleur)	Malus 2	*	*	20		2		15	20	15	*Melgono ne combat pas Il vole des objets pour son invocateur Adresse : 16 Si quelqu'un l'attaque, il esquive et s'enfuit
Ashil (lumière)	Malus 2	*	*	*		*		15	100	10	*Démon de lumière, ne combat pas. Il peut aveugler les ennemis. Il peut illuminer n'importe quel espace sombre par sa puissance. Il ne peut être touché, sauf avec de l'eau
Moissonneuse des Limbes (TZI)	Malus 2	12	0	50		4	2D+2	13	30	40	*Fonce sur les gens sans discernement – Ne pare jamais La moissonneuse ne peut être parée mais seulement esquivée
Esprits											
Esprit Feignasse (DLUL)	Standard	10	0	15		1	1D+2	9	10	8	Esprit semi-consistant vulnérable aux armes et à la magie
Métréolash (ADA)	Malus 4	14	13	50		2	2D+3	15	16	60	Vulnérable seulement à la magie et aux prodiges (sauf Adathie) Peut utiliser prodiges d'Adathie jusqu'au niveau 8 – PA : 40 CHA : 15 Allergique au chocolat. Rituel : 2 heures Ingrédients : essence de boulorne, cendres d'un érudit
Monstro-mobilier								<u>'</u>			
Cette rubrique concerne les	meubles me	étamorphos	és en famili	ers de comba	at (ma	gie m	nétamorphe	e)			
Chaise d'attaque	*	13	12	20		2	1D+1	20	20	16	Contondante
Table vindicative	*	10	13	25		3	1D+1	20	20	16	Contondante
Lit de combat	*	6	4	25		3	1D+2	20	20	16	Contondant, Invulnérable aux armes contondantes, à la glace
Armoire, buffet d'assaut	*	8	4	30		4	1D+2	20	20	16	Contondant, Invulnérable aux armes tranchantes, à la glace

Créatures répondant à l'invocation – suite

	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