

JE SUIS UN INVOCATEUR

Je n'ai qu'un grand principe dans la vie : pourquoi se fatiguer à combattre alors qu'on peut se faire aider ? J'ai délaissé la plupart des disciplines de magie pour me consacrer uniquement à l'appel des créatures d'autres mondes. Je sais que c'est un peu dangereux, mais je veux du pouvoir, et rapidement ! Et si possible, sans salir ma robe.

Je peux faire combattre un démon à ma place. Je peux faire porter mon équipement par un élémentaire. Et si je m'ennuie, je suis capable d'invoquer un compagnon pour partir à l'aventure avec moi. En fait, je n'ai même pas besoin d'équipe !



NOTES CONCERNANT LE MAGE INVOCATEUR :

Points négatifs :

- le mage doit commencer sa carrière avec le seul livre de l'invocation — sa panoplie de sorts est réduite
- le mage peut choisir une seule autre spécialisation, au niveau 5 (sauf Tzinntch et Nécromancie)
- Le mage doit renvoyer toutes ses créatures (hors familier, compagnon ou double) avant de se reposer, ou bien elles échapperont à son contrôle
- La plupart des créatures doivent être contrôlées toutes les heures, ce qui implique un suivi horaire

Points positifs :

- le mage n'a pas forcément besoin d'être adroit, mais il doit avoir du charisme
- le mage a accès à quelques sorts de magie généraliste, mais seulement ceux de son grimoire
- le mage commence sa carrière avec le « Manuel de l'Invocateur Inconscient » qui lui servira jusqu'au niveau 10*
- le mage a accès aux sortilèges inédits réservés aux invocateurs

* Ces livres, normalement réservés au niveau 4 et plus, lui serviront à partir du niveau 1. Le mage doit trouver une « Encyclopédie intuitive des élémentaires » pour pouvoir invoquer des élémentaires jusqu'au niveau 10. Par la suite, il devra trouver ou acheter un « Grand précis des élémentaires » et un « Dictionnaire pratique du grand invocateur » pour accéder aux sortilèges des niveaux 11 et plus.

COMMENT JOUER L'INVOCATEUR :

Il s'agit d'un héros qui doit anticiper le danger. En effet, la plupart de ses invocations prennent plusieurs assauts... S'il attend d'être confronté au danger, l'invocateur perdra un temps précieux et parfois ses créatures viendront l'aider au moment où le combat est terminé.

De plus, l'invocation comporte un danger... La créature peut en effet se retourner contre le mage. Dans ce cas, il vaut mieux ne pas déjà être en combat, car au lieu d'un allié on se retrouve avec un ennemi supplémentaire à gérer.

L'invocateur doit donc prendre les devants et invoquer ses alliés avant de se retrouver coincé. En contrepartie, il peut se promener seul, avec en soutien deux ou trois créatures lorsqu'il y a potentialité d'attaque.

L'invocateur ne peut pas léviter ou se téléporter... Mais il peut se faire transporter par un Aigle de Rumilak. Il ne peut se rendre invisible, mais il peut invoquer Melgono pour s'infiltrer quelque part à sa place... Il ne fait pas de télékinésie mais peut invoquer un élémentaire aérien pour déplacer un objet à sa place. Bref, il y a presque toujours une façon de se tirer d'une situation en prenant peu de risques.

Utilisez le tableau ci-joint (à imprimer) pour garder un œil sur vos créatures et vos épreuves de contrôle.



NOTES D'INVOCATION

J'ai du mal à me souvenir de toutes mes invocations et je ne sais plus trop où j'en suis... Je vais pouvoir utiliser ces notes pour m'y retrouver ! Bon, qui a une plume ?



CRÉATURE INVOQUÉE

Indiquer, si besoin est, l'heure d'invocation
Ex. : Coyote infernal, 13H

TEMPS PASSÉ (HEURES)

Une épreuve de contrôle se fait à chaque heure
Valable pour chaque créature sous contrôle

ÉNERGIE VITALE

Ou temps si la durée est limitée
Ex. : 3 jours, 2 heures, illimité

[illegible]