

PERSONNAGE



# L'INVOCATEUR

par PENELOPE HILL • traduit par Stéphane Verschuere

L'Invocateur est une sous-classe de Magicien, uniquement concernée par les invocations, les possessions et le contrôle de créatures venues d'autres plans : Elémentaux, Démons, Diables, Esprits de la mort, etc. Il doit posséder au moins 16 en Intelligence et en Sagesse, et au moins 12 en Constitution, du fait de la complexité et du danger de ses rituels. En aventure, il peut porter une armure de cuir et utiliser des armes légères - comme le couteau de lancer, la rapière, etc. - pour combattre (sur la table des Magiciens), car il utilise rarement ses sorts en expédition. Son pouvoir lui vient de longues préparations plutôt que d'aventures en groupe. L'utilisation des objets magiques lui est restreinte à ceux qu'il a construits lui-même, mais il peut tout de même lire les Parchemins de Magicien et d'Illusionniste.

Sa chance de contrôler les créatures invoquées est calculée comme telle :

$$\text{Chance de contrôle} = \frac{\text{Niveau de l'Invocateur}}{\text{Dés de vie de la créature} \times 5\%}$$

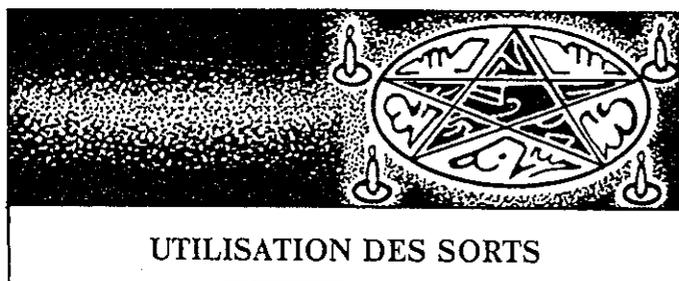
+ 5% par point d'Intelligence et/ou de Sagesse de l'Invocateur au-dessus de 16. - 5% par point d'Intelligence et/ou de Sagesse de la créature au-dessus de 16. Ainsi l'Invocateur a une chance de base de 20% de contrôler une créature d'une Intelligence égale à la sienne, et dont le nombre de dés de vie est équivalent à son niveau. Une fois que la créature invoquée est contrôlée, elle peut aussi bien être astreinte à exécuter une tâche donnée qu'être asservie de quelque façon (voir l'explication des

sorts). Une créature non contrôlée a (Dés de vie/10 x Niveau de l'Invocateur)% de chances de contrôler l'Invocateur (avec les modificateurs inversés). De plus, il y a toujours 1% de chance qu'une créature invoquée se révèle incontrôlable. Si une créature non contrôlée ne parvient pas à contrôler son Invocateur, elle retournera sur son plan dans 70% des cas. Autrement, son comportement dépendra de son alignement, de celui de l'Invocateur, et de son Intelligence. Une créature peu intelligente réagira certainement de façon incohérente tandis qu'un Diable très intelligent pourra tenter de ruser l'Invocateur en lui faisant croire qu'il est contrôlé. La condition essentielle pour toute invocation ou contrôle est de connaître le nom unique de la créature. Il peut être découvert par des recherches (l'Invocateur est tout le temps plongé dans des livres magiques ou non magiques), ou à l'aide d'un sort. La créature invoquée est une créature spécifique, et ce sera toujours la même créature (avec ses pouvoirs définis) qui répondra à un nom précis.

Les chances de contrôler une créature non invoquée rencontrée normalement sont égales à la moitié de celles de contrôler une créature invoquée, car dans ce dernier cas la créature est identifiée et son nom connu. Une créature dont le nom est ignoré ne peut être contrôlée que si l'Invocateur possède un Parchemin avec le sort approprié.

Toute créature normalement résidente d'un autre plan qui serait détruite sur le plan matériel ne pourrait être invoquée à nouveau pendant un nombre de semaines égal à son nombre de dés de vie. Une créature détruite sur son propre plan ne peut plus jamais être invoquée.

En raison de l'autodiscipline indispensable à ses rituels, l'Invocateur doit être loyal, mais peut être bon, neutre, ou mauvais.



## UTILISATION DES SORTS

L'Invocateur ne lance pas ses sorts aussi simplement que les autres Magiciens. Pour cela, il doit procéder à des rituels longs et complexes, impliquant des préparations délicates de composantes et des récitations de liturgies venues de livres anciens. Un seul sort peut nécessiter deux heures d'incantations, et des jours, voire des semaines pour porter ses fruits. Par conséquent, L'Invocateur ne gagne pas de nouveaux sorts comme le font les Magiciens mais, lorsqu'il gagne des niveaux d'expérience, il acquiert l'autodiscipline nécessaire pour se livrer à des 58 rituels plus complexes.



## AU PREMIER NIVEAU

### Identification

Ce sort permet de connaître le nom d'une créature de type connu, ou bien d'identifier n'importe quel type de créature, à la condition que celle-ci soit présente. L'incantation dure dix minutes et nécessite un miroir renforcé de peau de vache travaillée, dans lequel apparaissent les réponses.

### Injonction

Ce sort permet de donner une instruction à une créature préalablement invoquée et contrôlée. Cet ordre doit être formulé précisément. Une créature commandée le restera jusqu'à ce que la tâche soit exécutée, dans un délai d'une semaine par niveau d'expérience de l'Invocateur (si la tâche n'est pas limitée dans le temps).<sup>21</sup>

### Invocation

Ce sort nécessite un jour de préparation par dés de vie de la créature, et l'incantation dure un tour par point de vie. La créature invoquée restera un nombre de tours équivalent après la réalisation du rituel.

### Pentacle

Ce sort permet de maintenir une créature invoquée dans une aire définie de sept mètres carré, soigneusement gravée de runes et de symboles. Les créatures non contrôlées sont physiquement maîtrisées, mais les sorts parviennent à passer la barrière. Si le pentacle est rompu, la créature est libérée. A partir du 4e niveau, l'Invocateur peut confectionner un pentacle permanent sur une draperie qu'il déroulera quand nécessaire. Ce sortilège peut être effectué durant la préparation du sort *Invocation*.

### Renvoi

Grâce à ce sort, l'Invocateur peut renvoyer une créature invoquée sur son plan d'origine. L'incantation dure dix minutes et requiert un parchemin sur lequel a été inscrit le nom de la créature, qui devra être brûlé dans des flammes parfumées.

### Révélation de nom

Ce sort permet à l'Invocateur d'identifier le nom d'une créature d'un type défini. Deux heures d'incantation sont nécessaires, et le sort mettra autant de jours que la créature possède de dés de vie à s'accomplir. Pour ceci, l'Invocateur doit suspendre un morceau de parchemin au-dessus d'un brasero rempli d'épices et d'encens. Si l'Invocateur est dérangé durant la préparation, il devra tout recommencer.

### Révélation de rituel

Ce sort est identique au sort *Révélation de nom*, mais il révèle la nature précise du rituel et des composantes nécessaires pour invoquer une créature dont le nom est connu.

## AU TROISIÈME NIVEAU

### Injonction prolongée

Ce sort est identique au sort *Injonction*, mais il permet de donner deux tâches à la créature et de la faire rester deux semaines par niveau de l'Invocateur.



## AU CINQUIÈME NIVEAU

### Obligation mineure

Ce sort lie une créature à un objet préparé, conférant à cet objet un pouvoir spécial pendant un mois seulement. Une fois ce temps écoulé, la créature sera libre de retourner sur son plan d'origine. Ce sort permet de produire des objets magiques non permanents, dont les pouvoirs dépendent de la créature liée : par exemple, un Élémental de feu ainsi engagé pourra produire un anneau de Chaleur (Warmth) ou de Résistance au feu. L'objet doit avoir une valeur minimale de 100 pièces d'or par point de vie de la créature. La préparation dure une journée, et il faut un tour pour enfermer la créature. L'objet est totalement personnel, et il peut uniquement être utilisé par l'individu dont le nom a été cité dans le rituel.

## AU SEPTIÈME NIVEAU

### Obligation-injonction

La créature est attachée à servir une personne nommée au simple appel de son nom. Elle doit être liée à un objet valant au moins 500 p.o. par point de vie. L'obligation se prolonge jusqu'à la mort du "maître" ou bien jusqu'à la destruction de l'objet. Cet objet doit être porté, transporté, ou encore touché afin que la créature apparaisse à l'appel de son nom. Celle-ci peut être appelée jusqu'à cinq fois par jour. L'objet doit avoir bénéficié de trois jours de préparation.

### Obligation majeure

Ce sort est identique au sort *Obligation mineure*, à la différence que la créature sera liée jusqu'à la mort de la personne nommée. L'objet doit valoir un minimum de 500 p.o. par point de vie de la créature.

## AU ONZIÈME NIVEAU

### Véritable obligation majeure

Ce sort est identique au sort *Obligation majeure*, mais les pouvoirs de l'objet sont permanents et il peut être utilisé par n'importe qui. L'objet doit représenter une valeur d'au moins 5000 p.o. par point de vie de la créature.

Au-dessus du 15e niveau, l'Invocateur peut utiliser ses pouvoirs pour créer des Artéfacts, invoquer des Esprits de la mort, ou encore converser avec les Dieux. L'arbitrage de ces puissants rituels est laissé à la discrétion du Maître de jeu. Sachez que plus la créature est puissante, ou plus l'objet produit est complexe, plus le temps nécessaire à l'achèvement du sort est important. Que les joueurs prennent garde : leur personnage mettra des années à produire des objets magiques, généralement convoités, et toute créature asservie tentera de profiter de la moindre liberté qu'on lui aura laissée. Et ceci peut parfois s'avérer fatal !

## NOTE POUR LES MAÎTRES DE JEU

L'Invocateur peut devenir très puissant, très rapidement, s'il n'est pas traité fermement. Lisez attentivement la description de chaque monstre avant d'en autoriser l'invocation, et ne le laissez pas agir contre sa nature. Un Efreet ne produira pas d'anneaux de Voeux illimités contre son gré - il lui suffira d'exaucer 3 Voeux pour se libérer. Des créatures de nature opposée ne peuvent pas être liées ensemble : Élémentaux d'eau et de feu ne se mélangent pas !

Une créature invoquée ne servira généralement pas de son plein gré. Les instructions seront interprétées littéralement, et des créatures intelligentes tenteront de détourner les ordres à leur profit. Protéger l'Invocateur, par exemple, peut signifier l'isoler dans un bloc de roche solide pour la durée de l'instruction ; et combien de créatures seront capables de le libérer après cela ?

Soyez impartial avec vos Invocateurs, et agissez de même avec les personnages non joueurs. Souvenez-vous que les rituels prennent du temps : pas d'objet personnalisé donc, pour chaque membre du groupe, sauf si ceux-ci sont disposés à attendre plusieurs mois avant la prochaine expédition.

TABLE 1 : POINTS D'EXPERIENCE

Points d'expérience	Niveau	Dés de vie (d4)	Titre
0 - 2 500	1	1	Apprenti
2 501 - 5 000	2	2	Orateur
5 001 - 10 000	3	3	Appelleur
10 001 - 20 000	4	4	Véritable appelleur
20 001 - 40 000	5	5	Maître appelleur
40 001 - 80 000	6	6	Invocateur
80 001 - 120 000	7	7	Véritable invocateur
120 001 - 180 000	8	8	Maître invocateur
180 001 - 260 000	9	9	Seigneur invocateur
260 001 - 360 000	10	10	Commandeur
360 001 - 480 000	11	10 + 1	Véritable commandeur
480 001 - 900 000	12	10 + 2	Maître commandeur
900 001 - 1 500 000	13	10 + 3	Haut commandeur
1 500 001 - 2 000 000	14	10 + 4	Seigneur commandeur

+ 500 000 Points d'expérience et 1 point de vie par niveau

TABLE 2 : CREATURES INVOCABLES

Niveau de l'Invocateur	Créatures invocables par type
1	Faibles Élémentaux (1 ou 2 Dv.)
2	Faibles Élémentaux (2 à 4 Dv.), Mephits
3	Faibles Élémentaux (4 à 8 Dv.), Quasits
4	Démons mineurs (1 ou 2 Dv.), Water Weirds
5	Diabes mineurs (1 ou 2 Dv.)
6	Élémentaux (8 à 16 Dv.), Succubes
7	Démons mineurs (3 à 6 Dv.), Nightmares
8	Diabes mineurs (3 à 6 Dv.), Xorn, Salamandres, Démons Type 1
9	Élémentaux (16 + Dv.), Diabes et Démons mineurs de 7 à 10 Dv., Génies, Chasseurs invisibles, Démons type 2
10	Diabes de 6 à 10 Dv., Démons type 3, Efreets, Serviteurs aériens
11	Démons type 4, 5 et 6, Night Hags
12	Génies supérieurs (10 + Dv.), Diabes supérieurs
13	Efreets supérieurs (15 + Dv.)
14	Titans inférieurs
15 +	À la discrétion du Maître de jeu