

## \* INVOCATION · CONVOCATION

# CONVOCATION DE CRÉATURE TOTÉMIQUE

Incantation	10 minutes
Composantes	V, G, M/F
Portée	courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Zone/Cible	une créature convoquée
Durée	1 heure (T)
JS	aucun
RM	non

Le peuple clanique ne révère pas que les divinités des plans éloignés, mais aussi les animaux et les forces naturelles des terres accidentées qui sont les leurs. Les lanceurs de sorts de ce peuple ont appris à invoquer la puissance des créatures totémiques de leurs clans en cas de nécessité. Le personnage doit avoir été élevé par les claniques et être considéré comme faisant partie du clan pour être en mesure de lancer ce sort. Les personnages ayant accès à ce sort ne peuvent convoquer que des créatures vénérées par le clan auquel ils appartiennent, comme indiqué dans la liste qui suit. Aux exceptions indiquées ci-dessus, ce sort fonctionne comme convocation d'alliés naturels III. \* Clan de la Lune. Élémentaire de l'Air (taille P), 1d3 chauves-souris, loup, 1d3 chouettes. \* Clan de la Hache. 1d3 aigles, élémentaire de la Terre (taille P), élémentaire de l'Eau (taille P). \* Clan de l'Aigle. Élémentaire de l'Air (taille P), 1d3+1 aigles (familiers), cheval. \* Clan de la Lance. Élémentaire de l'Air (taille P), élémentaire de la Terre (taille P), 1d3 aigles. \* Clan du Soleil. 1d3 punaises de feu, élémentaire du Feu (taille P), cheval. \* Clan du Crâne. 1d3+1 aigles (vautours), 1d3 punaises de feu, 1d3 mille-pattes géants. \* Clan du Vent. Élémentaire de l'Air (taille P), 1d3 aigles, élémentaire de la Terre (taille P).