

CONVOCATION DE GARDIEN ANCESTRAL

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, F/F
Portée	moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Zone/Cible	deux esprits d'ancêtres convoqués
Durée	1 round/niveau (T)
JS	aucun
RM	oui

Le personnage peut demander aux esprits de deux ancêtres qu'ils se manifestent dans le monde des mortels pour attaquer ses ennemis. Chaque esprit ressemble à un nain translucide, sage et puissant, doté d'une arme naine traditionnelle de son choix. Ces esprits se déplacent et attaquent selon les choix du personnage et chacun détient les pouvoirs d'une arme spirituelle, sauf qu'ils peuvent attaquer des cibles différentes et infliger des dégâts physiques (de type contondant, perforant ou tranchant, en fonction de l'arme brandie par l'esprit) à la place des dégâts de force. Comme toute créature convoquée par le biais d'une convocation de monstres, les ancêtres du personnage ne meurent pas vraiment si leur manifestation est détruite.