

# COURSIER FANTÔME

Incantation	10 minutes
Composantes	V, G
Portée	0 m
Zone/Cible	1 équidé quasi réel
Durée	1 heure/niveau (T)
JS	aucun
RM	non

Cette invocation fait apparaître une créature quasi-réelle ayant la forme d'un cheval de taille G. Seul le personnage (ou celui pour qui il a lancé le sort) peut la chevaucher. Le coursier fantôme a une tête et un corps noirs, des crins gris, et des sabots translucides et intangibles qui ne font pas le moindre bruit. Il est harnaché de ce qui s'apparente à une selle, un mors et des rênes. Il ne combat jamais, mais terrifie les animaux normaux, qui se retrouvent dans l'incapacité de l'attaquer.

Le destrier a une CA de 18 (-1 taille, +4 armure naturelle, +5 Dex) et 7 points de vie +1 par niveau de lanceur de sorts. Il se dissipe dès qu'il perd tous ses points de vie. Il se déplace à une vitesse de 6 m tous les deux niveaux de lanceur de sorts, jusqu'à un maximum de 30 m au niveau 10. Il peut transporter son cavalier plus 5 kg par niveau de lanceur de sorts.

Le coursier hérite de certains pouvoirs en fonction du niveau de lanceur de sorts, toutes les facultés qui suivent étant cumulatives. \* Niveau 8. le cheval peut avancer dans le sable, la boue ou les marécages sans que sa vitesse de déplacement n'en soit affectée. \* Niveau 10. il utilise marche sur l'onde à volonté (comme le sort du même nom, inutile d'entreprendre une action pour activer ce pouvoir). \* Niveau 12. il utilise marche dans les airs à volonté (comme le sort du même nom, inutile d'entreprendre une action pour activer ce pouvoir). Après 1 round de déplacement aérien, il chute. \* Niveau 14. le coursier peut voler en conservant la même vitesse de déplacement. Il dispose d'un bonus à la compétence Vol égal au niveau de lanceur de sorts du personnage.

===Version mythique===

La créature qui chevauche le coursier réussit automatiquement ses tests d'Équitation pour rester en selle. Les points de vie du coursier s'élèvent à 10 plus 2 par niveau de lanceur de sorts et sa vitesse à 9 mètres par tranche de 2 niveaux de lanceur de sorts (45 mètres maximum).

Amplifié (3ème). Si le personnage dépense deux utilisations de pouvoir mythique, le coursier