

RECAPITULATIF DES ETAPES DE CONJURATION

1. Définir les caractéristiques du démon souhaité puis déterminer le nombre de Points d'Appel, PA, nécessaires à l'invocation.

2. En déduire la DIFF d'invocation :
DIFF = DIFF de base + PA/Noirceur
 (arrondie à la valeur supérieure).

3. Choisir une ombre solaire.

4. En tracer le contour avec une encre adéquate.

5. Faire un jet de **Noirceur + Démonologie + 1d10** contre la DIFF calculée.

6. Etablir la connivence et l'amener à un Advocatus Diaboli.

7. Payer le prix exigé par le démon.

Temps d'apparition	
Cercle	Temps d'apparition
I	1 tour
II	(Densité/10) tour(s)
III	(Densité/5) tour(s)
IV	Densité tour(s)
V	Densité minute(s)

Modificateurs de conjuration		
Situations	Modificateurs	Ténèbre (-Noirceur)
S'appliquer à l'encrage	+1/tour(max 3)	+0
Encrage trop rapide	-2	+0
Ombres très profondes	+1	+0
Ombres très claires	-1	+0
Mêler son sang à l'encre	+x = nb de PdV perdus (max 3)	+x +3
Diablotin avec :		
Amitié démoniaque	+1	+0
Langue des démons	+1	+0
Conseil du Diablotin	+2	+5
Conseil d'un démon du même Cercle	+5	+2 × Cercle du démon
Présence d'un minautore	+1	+0
Présence d'un autre ténébreux	+1	+0
Concours d'un autre Ténébreux	+Noirceur du Ténébreux	+Noirceur du Ténébreux

Création d'un démon invoqué

Cercle	DIFF de base	Densité de base	Bonus à la densité par point d'Appel	Opacité de base	Bonus à l'Opacité par point d'Appel	Score de base des caractéristiques	Score maximal des caractéristiques	Nombre de familles de compétence	Points de Compétence
I	10	20	+1	0	+1	2	9	1	10
II	15	25	+3	5	+3	3	11	2	30
III	20	40	+6	10	+4	4	14	3	50
IV	25	55	+9	15	+5	7	17	4	100
V	30	100	+15	25	10	9	20	5	300