

GRIMOIRE DU MAGE DE L'EAU ET DE LA GLACE

Version 1.0, niveaux 1 à 10

Pour pratiquer la magie, vous avez normalement reçu un apprentissage et vous savez canaliser l'énergie astrale. Dans le cas contraire, je vous recommande de reposer au plus vite ce livre, pour éviter d'entraîner la fin du monde, ou tout au moins la disparition de votre quartier dans les plus brefs délais. Chaque individu pratiquant des Arcanes de Sorcellerie possède en lui une certaine quantité d'énergie astrale, et c'est par l'utilisation de son intelligence et de cette énergie qu'il peut influencer la réalité à l'aide de rituels, de sortilèges, d'invocations, de potions et autres disciplines inconnues du pèlerin bien peigné de base.

LES NIVEAUX

Les sortilèges sont disponibles à certains niveaux. Vous devez donc acquérir de l'expérience pour pouvoir utiliser les sorts les plus puissants. Nous en reparlerons lorsque vous aurez atteint le stade en question... Pour gagner des niveaux, il faut utiliser la magie, et pour cela tous les moyens sont bons : aventure, mercenariat, entraînement, trouver un emploi dans un domaine magique, payer un maître, etc. Notez que certains sorts sont anodins au niveau 1 mais se révèlent très efficaces avec l'augmentation de vos capacités. Certains sorts sont remplacés par d'autres plus puissants et deviennent obsolètes.

LES RITUELS

Les rituels sont des sortilèges élaborés, qui demandent une préparation rigoureuse ainsi qu'un certain nombre d'ingrédients. Il vous faudra collecter ces ingrédients en nombre suffisant, et ensuite vous assurer d'avoir le temps nécessaire à l'accomplissement du rituel avant de vous lancer dans ce genre d'entreprise. Les rituels seront traités dans cet ouvrage comme le reste des disciplines, avec la liste d'ingrédients en plus et le temps de préparation. Certains rituels servent à l'invocation.

LES INVOCATIONS

Il existe quantités d'invocations diverses : élémentaires, animaux, démons, familiers, esprits, fantômes, etc. Hélas, ces invocations présentent un certain danger, aussi celles-ci ne sont pas disponibles pour les mages de niveau 1.

Les trois principes d'une invocation restent toujours les mêmes quel que soit le niveau ou la discipline :

- vous devez persuader quelqu'un/quelque chose de répondre à votre appel
- vous devrez ensuite vous assurer d'en garder le contrôle
- et surtout, vous devrez faire en sorte qu'il retourne d'où il est venu

Avec les travaux de :

Cham von Schrapwitz — Tour de Blizdand, Waldorg

Pr. Pockovsky - Université de Magie et Sorcellerie Appliquée de Glargh

NIVEAU 1

CÔNE DE GLACE

Ce sort puissant (limite dangereux) permet de jeter devant vous un cône de froid qui part de votre doigt/bouche/accessoire pour aller en s'élargissant. Il est calqué sur la *breath weapon* des Dragons des Glaces, et congèle tout sur son passage, infligeant des dégâts terribles. Certains pêcheurs de la côte ouest l'utilisent pour congeler les bancs de morue. Il est alors facile de ramener les blocs directement au port pour la criée.

ARMURE/BOUCLIER DE GLACE

Toujours très recherchées, les protections magiques existent aussi pour cette magie élémentaire. L'armure de glace est très résistante aux coups, mais il vaut mieux porter un pull de laine dessous car elle donne froid, et elle est sensible à tout ce qui chauffe un peu fort. Les pulls de laine de Valtordu, bien que très laids, sont parfaits pour cette application. Il faut supporter de perdre un point de charisme.

DOUCHE AMÉLIORÉE DE CLARAMORWEN (RITUEL)

♦ Ingrédients : poudre d'écorce de boulorne, essence de jujuba

Un sort utile en vacances ou après une bonne partie de Troll Ball : il permet de faire pleuvoir sur le porteur (le mage ou une personne de son choix) une eau à bonne température, enrichie de gel douche parfumée. Le mode "Car Wash" vous permet de laver votre cheval, votre carriole ou votre Troll par la même occasion (mais il est fort probable que ce dernier ne sera pas consentant). Et en plus ce sort soigne les blessures, lave les vêtements et laisse la peau douce. Le rituel dure un peu moins de cinq minutes. Le bénéficiaire du soin doit être entièrement nu (ou en pagne) !

NIVEAU 2

ANISSETTE PARFAITE DE RICHARD HART

Ce sort destiné aux mages snobs permet de rafraîchir instantanément une boisson pour lui donner la température idéale à sa consommation. Ce sort est splendide pour l'apéro. Rick était obsédé par la juste proportion, et son sort permet de verser la dose exacte (à la molécule près) d'eau à la bonne température pour une quantité donnée d'anisette. D'où l'interjection bien connue dans les tavernes : "un Rick Hart, sinon rien" !

CRÉATION D'EAU

Avec cette incantation, le mage peut puiser dans les forces de la nature pour convertir de l'énergie astrale en eau potable. Très utile. Il permet à l'invocateur de générer à partir de rien un certain volume d'eau (autrement qu'avec la condensation de la vapeur d'eau ambiante). Il est possible de la condenser un peu partout dans un récipient inerte. La version de ce sort qui permettait de condenser l'eau dans les poumons d'autrui a été bannie après une vague inexplicable de noyades de belles-mères.

ARMURE/BOUCLIER D'EAU

L'armure d'eau ne protège pas très bien dans les combats, et vous pouvez finir noyé. Cela dit, elle absorbe très bien les attaques magiques. Cette armure existe en version "bouclier" qui apparaît devant le lanceur et permet d'avoir moins de problèmes de respiration. C'est rapide et pratique : un mot de pouvoir ou un geste suffisent.

DOUCHE DE GRÊLE FRÉNÉTIQUE

Voici un sortilège assez destructeur : le mage invoque une averse d'énormes grêlons, qui vont sans distinction frapper les ennemis, les amis, le décor et les animaux familiers dans une zone restreinte. La grosseur et la violence des grêlons va s'améliorer avec l'expérience du lanceur, mais malheureusement les projectiles vont rester à jamais aveugles et bêtes. Il faut donc utiliser ce sortilège avec parcimonie, ce qui est de toutes façons une obligation dans la mesure où il est nécessaire de dépenser une grande quantité d'énergie astrale.

INVOCATION DES FAMILIERS AQUATIQUES (RITUEL)

♦ Ingrédients : herbe grise du marais, huile, bougie à la graisse d'ours

Ce sort fonctionne mieux dans les marais que dans le désert. Il permet de convoquer une horde de créatures aquatiques : escargots, grenouilles, moustiques, sangsues et autres tritons. Ce n'est pas très puissant pour le combat, mais c'est horriblement désagréable. Enfin si vous avez de l'ail et du persil, vous pouvez tenter de faire quelque chose avec les grenouilles et les escargots, mais pour ma part je m'abtiens car on ne sait jamais trop où ils ont traîné (et puis, ça n'est pas le sujet du bouquin). Il vous faudra cinq minutes pour mener à bien le rituel.

NIVEAU 3

GLACIATION DES PIEDS

Dans un genre tout aussi vicieux que le chemin mortel de Guldur, ce sort est idéal pour bloquer un adversaire. La cible se retrouve avec deux pieds figés dans un bloc de glace, pendant plusieurs minutes. Le froid intense cause des dégâts, mais surtout il est impossible de bouger, à moins de sautiller bêtement et maladroitement. Très utile en combo avec un archer ou un lanceur de poignards.

ALTÉRATION DE KLONUR

Ce sort est en fait une altération de l'état de l'eau. Le volume traité dépend de la puissance du mage. Les étudiants arrivent à travailler avec un bac à glaçons (très utile pour l'apéro), tandis que les mages les plus puissants peuvent geler un fleuve sur plusieurs centaines de mètres pour passer à pied sec. Dans sa version mineure, il permet la congélation de l'eau et son dégel, la liquéfaction de la vapeur ou l'évaporation du liquide. La sublimation et la condensation en glace sont livrées avec la version majeure. À noter que ce sort ne fonctionne pas sur des êtres vivants. Il ne concerne que les liquides "inertes" contenant de l'eau. Il est possible d'en jeter une version très diminuée pour amener les crus classés à la bonne température. Certains artefacts de sommeliers portent d'ailleurs ce sort en enchantement permanent. Il faut des années de pratique pour le maîtriser, et franchement il n'y a rien de plus déprimant qu'un cru classé qui se change en vapeur ou en glace.

ARME RÉFRIGÉRANTE (RITUEL)

♦ Ingrédients : poudre d'argent, graisse de poil de castor

Pour améliorer une arme, vous pouvez lui ajouter à l'aide de ce rituel ce qu'on appelle communément des "dégâts de glace". Pour chaque coup porté viennent s'ajouter aux dégâts naturels de l'arme la souffrance d'une engelure violente. Il faut pas moins de deux heures de rituel pour travailler sur une arme, et ce sortilège aura une durée de plusieurs jours, selon le niveau du lanceur.

BWÉ DE SAUVETAGE

Issu des travaux du mage Isambaar Bwé, mage maladroit de Waldorg qui tombait souvent à l'eau, ce sort permet au lanceur de conjurer en un claquement de doigts une bouée magique de sauvetage, increvable et invisible, qui repousse l'eau et donne à son porteur une capacité de flottabilité dont la poussée et la durée dépendent de la puissance du lanceur.

PATINOIRE DE BITRULE

Ce sortilège est particulièrement désopilant, mais reste très utile en combat. Le mage fait apparaître sur n'importe quel sol plat et lisse (parés, carrelage, terre battue, parquet) une épaisse flaque d'eau savonneuse, le temps d'un combat. Les caractéristiques des combattants sont fortement diminuées (aussi bien pour les ennemis que pour les alliés), leur faculté de déplacement très amoindrie, mais surtout le ridicule de leurs gesticulations a de quoi dérider le plus austère des juges. Le sort n'en est pas moins mortel, pour peu qu'on sache l'utiliser à bon escient.

NIVEAU 4

BROUILLARD DE GLOLOUM (RITUEL)

♦ Ingrédients : poudre d'argent, bougie à la graisse d'ours

Un brouillard très épais s'installe dans la zone désignée par le jeteur de sort. On n'y voit pas grand-chose, car la visibilité est de moins de cinq mètres en général. C'est idéal pour se glisser discrètement dans un lieu interdit, ou pour échapper à des ennemis. C'est également très pratique pour éviter de se faire tirer dessus par les archers à longue distance, puisqu'il suffit de se mettre soi-même dans le brouillard. Attention à la météo, car s'il y a du vent ou qu'il pleut, le brouillard sera dissipé en quelques instants ! Le rituel ne dure que trois minutes.

TSHIRT MOUILLÉ

Voici un sort particulièrement ludique, sans doute issu des travaux potaches d'un quelconque étudiant en magie stupide et farceur. Compte tenu du fait qu'il ne sert ni en combat, ni en protection, ni en conjuration, on se demande parfois pourquoi il s'agit d'un des sorts les plus populaires de la sphère de l'eau. En tous cas, il consiste à détremper d'eau le vêtement supérieur d'une personne.

SOLCARLUS

Pour obtenir les faveurs d'un patron d'auberge, rien de tel que le sortilège Solcarlus. Il peut nettoyer la surface au sol en quelques secondes, avec une efficacité digne des meilleurs ménagères. La surface au sol grandit avec le nombre de niveaux, les mages les plus puissants peuvent ainsi faire le ménage dans toute la maison sans déboursier une pièce d'argent. Ce sortilège est souvent décrié par les guildes affiliées aux techniciens de surface.

AISANCE DE L'ABLETTE

Ce sort permet à son lanceur de devenir aussi agile qu'un poisson dans l'eau. Attention, il ne permet pas de respirer sous l'eau (mais c'est total combo avec « Branchies de Bubula »). À noter qu'il ne dure qu'un certain temps. Il vaut mieux maîtriser la durée de la traversée.

BRANCHIES DE BUBULA

Grâce à ce sort, le sorcier développe instantanément, et pour une durée qui dépend de sa puissance, une capacité de respiration subaquatique. Notons au passage que ce sort ne vous enseigne pas la natation, pas plus qu'il ne vous permet de résister aux requins : vous pouvez toujours mourir d'épuisement en nageant contre le courant, ou vous faire dévorer par un requin-râteau albinos, mais au moins vous ne serez pas noyé avant la fin du sort...

INVOCATION D'ÉLÉMENTAIRE MINEUR (INVOCATION)

Vous avez maintenant la possibilité d'invoquer des élémentaires mineurs de l'eau. Consultez le tableau des invocations pour en savoir plus sur les possibilités de cette discipline.

MARCHER SUR L'EAU

Rien de tel pour avoir la classe messianique, ou d'une façon plus pratique pour traverser les douves infestées de piranhas d'un château maléfique. Attention par contre à la durée du sort : il n'y a rien de plus ridicule qu'un mage qui disparaît soudain dans l'eau, comme s'il avait marché sur de la glace trop fragile. Il y a de quoi ruiner une réputation pour cent ans.

NIVEAU 5

PETIT BATEAU

On murmure que ce puissant sort servirait à dépouiller les jeunes elfettes de leurs sous-vêtements, mais peu d'informations fiables circulent (officiellement) à ce sujet. Toujours est-il qu'il paraîtrait (enfin, c'est quelqu'un qui m'en a parlé, et je ne lui avais rien demandé) que ce sort serait capable de liquéfier les sous-vêtements d'une personne incapable de résister à la magie. L'inventeur du sortilège était sans doute un peu dérangé car le reste des vêtements n'est pas touché. Je ne vois pas trop l'intérêt, sauf si vous vous promenez sur une plage : et oui, cela fonctionne également avec les maillots.

CONJURATION DU CANARD DE BAIN

Ce sort, très prisé des elfettes niveau 1 (il est d'ailleurs regrettable qu'elles demeurent incapables de le lancer elles-mêmes), consiste à faire venir du plan élémentaire de l'eau un canard de bain, jaune, de forme ridicule, et qui peut se prêter à plusieurs usages. Attention : parfois, quelques infimes démons, aussi farfelus que désœuvrés, se substituent à la conjuration et en profitent pour se dissimuler dans le canard de bain susnommé. Il devient alors vibrant.

APPEL DE CRÉATURE DES GLACES (INVOCATION)

♦ Ingrédients : glace, poivre, poudre de granite

Ce rituel assez simple permet de s'adjoindre la force de frappe d'une créature étrange vivant dans un plan intégralement et perpétuellement gelé et qui vient parfois de son plein gré dans les régions les plus froides de la Terre de Fangh. Comme tous les êtres transnaturels, elle forme une porte dimensionnelle à elle seule. La créature, une fois invoquée, se trouve en général frustrée de pénétrer dans un monde qui pour elle ne ressemble à rien. Elle pourra combattre féroce aux côtés du mage s'il réussit à la contrôler, ou bien s'attaquera à tout le monde. C'est une bête qui a la forme d'un petit ours blanc mais sans l'air mignon et qui dispose de très longues griffes infligeant d'atroces brûlures de glace. Cette créature est particulièrement vulnérable au feu et à tout ce qui dégage de la chaleur.

GEYSER

Quand il s'ennuie ou qu'il se trouve agacé par d'incultes mécréants, le mage spécialiste de l'eau peut faire jaillir du sol un geyser d'eau bouillante. Le sol se creusera d'un trou et l'eau montera à quelques mètres avant de retomber en pluie bouillante sur une zone circulaire de cinq mètres de diamètre. Si le geyser n'est pas utilisé à des fins décoratives ou pour donner un spectacle dans un jardin, il permet d'infliger des dégâts dans toute la zone arrosée (personne ne sera épargné, pas même le mage lui-même à moins qu'il ne dispose d'un parapluie de très bonne qualité).

TEMPÊTE DE NEIGE

Un sort est total combo avec le "coup de la panne". Il permet de déclencher une chute de neige subite et très forte, sur une zone dépendant du niveau du jeteur de sort et pendant un temps limité. Il fait partie de ces âneries qui font que les gens sur les marchés disent qu'il n'y a "plus de saisons". Le "mug de chocolat chaud +2" et la "Sainte Couette de D'lul" ne permettent pas de repousser ce sort, mais la journée est rendue bien plus agréable. En dehors de cela, la tempête de neige qui arrive subitement sur un groupe de gens mal préparés (des elfettes en short par exemple) va commencer par les frigorifier et leur causer des gelures, puis tous ceux qui ne peuvent s'enfuir ou se mettre à l'abri perdront lentement leur énergie vitale. Pour

quelqu'un qui serait très très méchant, il permet par exemple de tuer des gens à petit feu en les attachant autour d'un totem et en balançant la tempête de neige sur la zone en question. Le jeteur de sort pourra s'en aller boire un "mug de chocolat chaud +2" tandis que ses ennemis se rabougrissent les parties génitales.

NIVEAU 6

VISION DES EAUX

Grâce à ce sort très utile, le lanceur peut voir à travers l'eau, jusqu'à une distance de plusieurs centaines de mètres, comme s'il s'agissait d'air (c'est fonction de la turbidité de l'eau). Il se révèle très utile pour voir arriver les monstres marins, mais aussi pour trouver les bons coins de pêche. Dans le cas où une forte pluie aveugle le mage, il lui permet de voir. Fonctionne aussi à travers le brouillard.

DÉLUGE DE NIAPILUDIS

Ce sortilège est bien utile pour faire pousser les champignons en été. En effet... Il permet au mage d'invoquer une pluie battante, froide et tenace pendant un certain nombre d'heures, sur un périmètre donné (une zone assez large tout de même pour que la pluie ne semble pas « bizarre »). Cette pluie peut avoir diverses utilités : Elle est si forte qu'elle ne permet pas aux gens de voir bien loin devant eux. Elle détrempe les vêtements bien sûr, mais peut causer l'éclatement d'un barrage fluvial, une coulée de boue ou autre catastrophe liée à ce genre de déluge. Elle peut diminuer fortement le courage de tous les individus touchés par cette pluie car il n'y a rien de plus déprimant que de rester cloîtré chez soi en regardant tomber la pluie. Certains mages attirés par l'argent ont profité de ce sortilège pour s'enrichir auprès de cultivateurs ou des nomades du désert, et d'autres se sont fait passer pour des dieux auprès des peuplades les plus primitives.

APPEL DU CUBE BLANC

Voici un sort curieux qui conjure une entité étrange depuis le plan de l'eau : il s'agit d'un gros cube blanc, lourd, qui tombe du ciel en provoquant de gros dégâts. On ne sait toujours pas à quoi il peut bien servir au demeurant dans son plan, mais dans le nôtre il est très bien pour écraser les orques. À noter que certains cubes sont dotés d'une trappe sur le dessus, et d'autres d'un hublot curieux (sans doute des individus mâles et femelle). Tout ce qu'on sait sur le mode de vie de cette curieuse créature c'est qu'elle est parfois pleine de linge sale et repoussant dont elle semble se nourrir. Cette cube renferme tantôt un liquide, tantôt une poudre (œufs ? sang ?) qui a des vertus nettoyantes proches du savon. La conjuration provoque sa mort, mais elle est parfois sensible à des sorts électriques qui la réaniment quelques instants. Enfin, on s'en sert surtout pour assommer les gens, de toute façon.

LANCE À INCENDIE

Il s'agit d'une version de luxe du sort de création d'eau, que l'on attribue communément à l'aquamage Oskar Sher. Il permet de transformer une des mains du jeteur se sorts en lance à incendie pendant un temps donné. Le débit peut atteindre 35 bars, ce qui en fait une arme redoutable à partir du moment où la cible n'est pas recouverte intégralement d'une armure lourde. Le mage doit dépenser de l'énergie astrale tant qu'il désire maintenir le jet en action. La puissance du jet permet, outre de blesser, de repousser les créatures de petite taille (comme les gobelins, les gnomes, les globzoules, les coyotes, les rats...). Et bien sûr, n'oublions pas son aspect utilitaire dans la lutte contre les incendies !

NIVEAU 7

ÉTRANGE BLIZZARD DE GILLES L'EFFRIT

Rien de tel pour vous débarrasser d'un paquet d'ennemis... Faites tomber sur eux cet abominable blizzard, et tenez-vous éloigné de la zone (ainsi que vos amis). Ils seront à la fois aveuglés, gelés et blessés... Il ne vous restera plus qu'à les achever à coups de figues molles. C'est un sort qui coûte cher et qui n'est pas facile à lancer, à réserver pour l'extérieur car les conséquences d'un échec sont bien souvent désastreuses.

EAU DE VIE

Cette conjuration particulière se concrétise par un jaillissement d'eau gazeuse, qui part en fontaine des mains du lanceur. On attribue sa création à une bête (comme souvent en magie) commise par un conjurateur aquatique lors d'un combat aux cotés d'un paladin de Braav' : c'est bien connu, les héros poseurs brassent de l'air. Or, le plan élémentaire de l'eau semble astralement proche de celui de Braav', ce qui permet une certaine fongibilité de leurs énergies. Comme je constate que la plupart des lecteurs sont déjà perdus, je résume simplement ses propriétés : en emprisonnant sous forme gazeuse l'énergie loyale-bonne de Braav' dans un jet d'eau, le lanceur de sort crée une sorte d'eau « bénite » dont le contact est mortel pour les mort-vivants, démons, gobelinoïdes et autres créateurs nocifs à l'être humain gentil et bon qui sommeille en chacun de nous.

NIVEAU 8

INVOCATION D'ÉLÉMENTAIRES INTERMÉDIAIRES (INVOCATION)

Le Mage peut désormais invoquer des élémentaires intermédiaires de l'eau, plus puissants que les élémentaires mineurs auxquels il a peut-être eu recours déjà dans sa jeunesse. Bien entendu, ces monstres sont plus difficiles à contrôler. Consultez le tableau des invocations pour en savoir plus sur les possibilités de cette discipline.

CRUE SOUDAIN

Ce sortilège a été bien utile dans le passé... Il permet au mage de faire monter rapidement le niveau d'un cours d'eau ou d'un plan d'eau de taille modeste (en eau douce, éventuellement près d'un estuaire, mais l'eau salée ne répond pas au sortilège hélas). On manque de données précises sur le fonctionnement de ce sort mais toujours est-il qu'il peut aider, et dans certaines configurations il a pu balayer des armées entières. La dépense en énergie astrale est très fluctuante et dépend de la largeur et de la profondeur de la zone aquatique visée.

NIVEAU 9

BLIZZARD INFERNAL DE GLUK

Le blizzard infernal de Gluk est une attaque de masse, très coûteuse en énergie astrale mais très efficace. Elle est toutefois légèrement moins puissante que l'Étrange Blizzard de Gilles l'Effrit pour ce qui concerne les dégâts, agissant toutefois sur une plus grande zone. Une fois l'incantation prononcée, un vent rotatif chargé d'épines de glace descend du ciel et frappe tout le monde, sans oublier les alliés, dans la zone d'action du sortilège. Idéal pour protéger sa fuite ou prendre un groupe par surprise avant de donner l'assaut...

EAU DANS LE CORPS

Ce sort sournois et vicieux conjure une quantité d'eau allant jusqu'à plusieurs litres dans les poumons de la victime, qui peut mourir par noyade... Puissant mais difficile à contrôler. Comme tous les sorts un peu « violents », il est suspecté d'attirer l'attention des démons de passage. On ne sait jamais, des fois qu'il y ait une âme à entraîner dans l'enfer des pêcheurs pendus par les pieds... En tout cas, la victime qui ne résiste pas à sa magie et qui se trouve en proie au sortilège doit immédiatement procéder à un *dispel magic* sous peine de décéder dans les trois minutes.

MUR D'EAU

Grâce à ce sort, on fait apparaître une muraille d'eau statique, épaisse, et traversée de courants aquatiques violents. Les créatures qui s'essayent à une traversée ont intérêt à maîtriser la brasse coulée, sous peine de comprendre ce que ressentent chats et bébés coincés dans les tambours de machine à laver. D'autre part, le mur d'eau empêche les ennemis coincés de l'autre côté de voir correctement, de lancer efficacement des sorts et surtout des projectiles : ceux-ci sont stoppés ou déviés de leur trajectoire. Le mur n'a qu'une largeur limitée par le niveau du mage, mais se révèle efficace dans un couloir, ou dans une rue pas trop large.

NIVEAU 10

HISTOIRE D'EAU

Sort interdit au moins de 18 ans... Provoque des... avec des... En plus des... Enfin tout ce qu'on peut dire, c'est que Lafoune est passée par là... Enfin bref, ce sort affecte le psychique de la personne visée et lui en fait voir de toutes les couleurs, de telle sorte qu'elle perd sa concentration et une partie de son intelligence.

CONJURATION DE LA MOERDHENY (INVOCATION)

♦ Ingrédients : plume de champion fanghien, savon de Fquiepou

Ce sort appelle un des plus puissants esprits du plan élémentaire de l'eau : la Moerdheny, une puissante entité qui prend l'aspect d'une rude lavandière aux bras puissants, affublée d'une fine moustache et d'un air retêché. Outre sa force herculéenne et son endurance sans faille, elle entre en rage à la vue d'une tache sur un vêtement (il n'y a guère que les Elfes qui ne provoquent pas sa ire). Elle manie un battoir à Linge Maléfique, un *Holy Soap of Stain Removal* et provoque la *Peur* (TM) chez les créatures sales (oui, même les barbares en ont peur) et ceux qui sentent fort des pieds. Attention : le jeteur de sort a intérêt, pour maîtriser sa force spirituelle, de se trouver propre sur lui, sous peine de finir sous des coups de battoir féroce. Cri de guerre connu : « Ça c'est bien vrai, ça ! ». Voir le tableau des invocations pour plus de détails.