

Appel et contrôle des créatures, sortilèges

Niveaux 1 à 15

Le mage invocateur

Pour pratiquer la magie, vous avez normalement reçu un apprentissage et vous savez canaliser l'énergie astrale. Votre spécialité, c'est celle qui consiste à faire appel à des créatures, esprits ou démons variés pour faire le travail à votre place. Vous ferez donc usage de votre intelligence et de votre charisme pour invoquer, contrôler et renvoyer ces créatures. En contrepartie, vous n'avez accès à aucun autre grimoire — pas même le généraliste — et ne pouvez compter que sur ce seul grimoire.

L'invocation en 3 étapes

Il existe quantités d'invocations diverses : animaux, élémentaires, démons, familiers, esprits, fantômes, etc. Comme vous le savez, ces invocations présentent un certain danger et un facteur de risque pour l'entourage — il n'est pas rare en effet qu'une créature se retourne contre l'invocateur, ou prenne une cible au hasard si elle n'est pas contrôlée.

1) Appel de la créature

- Une simple épreuve utilisant MagiePsy : selon la créature choisie, l'épreuve peut comporter des malus ou bonus, qui sont toujours indiqués
- Échec critique : c'est un sortilège entropique !
- Réussite critique : pas d'épreuve de contrôle !

2) Contrôle de la créature

- Indispensable pour ne pas se faire dévorer
- MagiePsy contre Res. Magie : le mage confronte son score de MagiePsy (+2D6) à la Résistance à la Magie de la créature (+2D6).

En cas d'échec, la créature agit à sa guise

3) Révocation de la créature

- Afin de ne pas laisser de créatures errantes
- MagiePsy contre Res. Magie : le mage confronte son score de MagiePsy (+3D6) à la Résistance à la Magie de la créature (+3D6)
- Vous devez toujours révoquer vos créatures avant d'essayer de vous reposer

Légende spécifique de l'invocateur



Ce symbole indique que le sort est une invocation



Ce symbole signale un tableau :
Caractéristiques de la créature
AT / PRD / EV et autres infos

Attention à l'horloge

Le contrôle sur une créature invoquée doit être testé toutes les heures. En effet, les démons et les esprits ont tendance à s'enhardir et peuvent rapidement devenir autonomes.

Les créatures invoquées, la plupart du temps d'essence magique ou mystique, ne peuvent PAS être soignées quand elles sont blessées.

Utilisez votre fiche d'invocations pour savoir quand vous avez invoqué des créatures, et sachez à tout instant quand vous aurez à les révoquer.

Contrôle mental

Cette discipline permet de prendre le contrôle d'une animal, d'un monstre ou même d'un humain, et de le soumettre à sa volonté. Les possibilités changent en fonction des niveaux. Notez qu'on dépense de plus en plus d'énergie astrale pour arriver à ses fins, à mesure qu'on s'attaque à des créatures plus évoluées. Au final, il est possible de contrôler à peu près n'importe qui pour peu qu'on soit intelligent, charismatique et chanceux. Il faut également disposer d'un peu de temps pour établir un contact psy.

Usages :

- Prendre le contrôle d'une cible vivante
- Ne fonctionne pas sur les esprits ou élémentaires
- Ne fonctionne pas sur les créatures magiques



Durée d'incantation : 8 assauts

Durée du sort : variable

- Niveau du mage x 10 minutes



Coût : variable

- PA : Énergie vitale de la créature divisée par 2
- Les PA sont dépensés à la prise de contrôle

Épreuve : Confrontation

- Vous : MagiePsy+2D6
- Cible : INT+3D6
- Pour une réussite, votre résultat doit être supérieur ou égal à celui de la cible
- Test de résistance magique de la cible obligatoire

Bénéfices :

- Le mage peut obliger la créature, la personne à agir selon sa volonté
- Dans le cas d'un animal, le mage doit le garder en vue afin d'assurer le contact psy
- Dans le cas d'une personne ou créature pensante, le mage peut donner des instructions et s'éloigner



Portée : Jusqu'à 10 m

- Portée : depuis le mage jusqu'à la cible
- La cible doit être en contact visuel

Niveau 2 :

- Rongeurs et animaux de moins de 3 kilos

Niveau 3 :

- Animaux de moins de 43 kilos

Niveau 4 :

- Contrôle des grands mammifères

Niveau 5 :

- Contrôle animalier total (sauf monstres)

Niveau 7 :

- Contrôle des monstres humanoïdes (incluant donc les gobelins, orques, hommes-lézards et autres)

Niveau 9 :

- Contrôle des monstres en général (tous types de monstres et bestioles géantes, sauf magiques)

Niveau 12 :

- Contrôle mental total : le mage peut essayer de contrôler n'importe qui, n'importe quoi

Notes diverses :

Le mage ne peut obliger un être contrôlé à se suicider en pleine conscience, mais il peut le faire combattre pour lui. En dehors de cela, il peut demander n'importe quoi, dans la limite des possibilités physiques et cognitives de la créature contrôlée.

On ne peut pas échouer critiquement à une épreuve de confrontation.

Boule de feu mineure

La boule de feu mineure est le premier sort de combat disponible, dans presque toutes les disciplines de magie. Elle est à la fois efficace, pratique et festive ! Une boule de feu se matérialise dans la main du lanceur, qui la dirige à son gré vers une cible quelconque. Elle n'est malheureusement pas évolutive, ne perce pas les armures et ne porte pas bien loin.

Usages :

- Projectile à destination d'une cible unique
- Peut être lancée sur des objets
- Produit des dégâts de feu de type magique
- Peut blesser n'importe quelle créature ou esprit
- Permet d'allumer un feu sur combustible sec



Durée d'incantation : 1 assaut

Durée du sort : Immédiat



Coût : 2 PA

Épreuve : MagiePhys+3

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 6



Dégâts : ID+2 (fixe)

- Ne comptez pas le bonus d'INTELLIGENCE



Portée : Jusqu'à 5 m

- Portée calculée en ligne droite depuis le mage
- Ne traverse pas les obstacles en dehors du papier
- Ne poursuit pas les ennemis



Mot de pouvoir :

- Habituellement «AZdaaa-Ha ven bahadhoo!»
- Peut être lancée silencieusement

Notes diverses :

La boule de feu mineure peut également être lancée avec le bout du bâton, mais la différence n'est pas flagrante. Le mage peut la lancer à chaque assaut.

À l'usage à long terme, on ne s'en lasse pas trop... Mais ça manque un peu d'originalité.

Ce sortilège a reçu le prix Zoudouska en 832 du deuxième âge, sans doute pour sa popularité.

En cas d'échec ou de réussite critique, appliquer les modifications des tableaux habituels.

Examen de Priaka

L'examen de Pryaka permet au pratiquant de deviner si un objet, un lieu ou un individu possède une aura magique. Il utilisera pour cela son intelligence uniquement, sans faire appel à une dépense d'énergie astrale. C'est une des disciplines les plus connues en magie, et elle permet également de détecter les pièges magiques ou les enchantements.

Usages :

- Détection d'aura magique sur objet/personne/lieu
- Résultat dépendant du succès de l'épreuve
- Nécessite une période de concentration

XXXX

Durée d'incantation : 15 secondes



Coût : 0 PA

Épreuve : INT+2

- Si l'épreuve échoue, le mage doit attendre une heure avant de pouvoir analyser l'objet à nouveau
- Plus l'épreuve est réussie, plus le mage aura pris connaissance des détails de l'analyse (voir notes)



Portée : variable

- Au contact pour un objet
- 2 m pour une personne ou un monstre
- 4 m pour un lieu



Mot de pouvoir :

- L'examen est silencieux

Notes diverses :

Comme la plupart des sorts de détection, l'examen de Priaka est un sort à interprétation.

Lorsque le mage annonce l'examen, il se concentre sur le sujet de son analyse. Il peut recevoir des informations très vagues ou plus précises, et cela dépendra du résultat de son épreuve :

- Échec : aucune aura détectée
- Réussite « juste » : aura détectée, aucun détail
- Réussite « bonne » : quelques détails
- Réussite « critique » : tous les détails
- Pas de conséquences à l'échec critique

Dans le cas d'une bague par exemple, il peut savoir si c'est une bague magique (juste), une bague magique non maudite (bonne) ou une bague qui augmente l'Intelligence (critique).

Pour analyser des objets complexes et des enchantements de haut niveau, l'invocateur devra se tourner vers un mage généraliste de haut niveau.



Coyote infernal

Voici l'une des premières créatures que vous pourrez invoquer dans votre carrière. Il peut vous servir à vous défendre ou à occuper l'ennemi pendant que vous préparez un sort. C'est à peu près la même chose qu'un coyote, mais en plus infernal. Il sent encore plus mauvais, il est plus féroce, moins peureux et plus résistant. Bref, c'est la taille au-dessus... Avec les yeux rouges, c'est encore mieux. On peut le frapper normalement, car il ne dispose pas de protection particulière et il n'est pas éthéré.

Caractéristiques :

- Créature de taille moyenne, vouée au combat
- Aucune immunité, aucune intelligence



Durée d'invocation : 2 assauts



Coût d'invocation : 3 PA

Épreuve d'appel : MagiePsy

Épreuve de contrôle :

- Vous : MagiePsy+2D6
- Cible : 2D6+4
- Votre total doit être supérieur ou égal

Épreuve de révocation :

- Vous : MagiePsy+3D6
- Cible : 3D6+4
- Votre total doit être supérieur ou égal

Toutes les épreuves requises pour le coyote infernal ne sont nécessaires que jusqu'au niveau 5.

Maximum d'invocation : 2

Vous ne pouvez contrôler simultanément plus de 2 coyotes, qui peuvent être appelés l'un après l'autre. Ils ne comptent pas comme « démons mineurs ».



Énergie vitale : 10	INT : 3
AT : 11	Esquive : 5
COU : 6	PR : 1
Classe/XP : 6	Res. Magie : 4

Le coyote peut tenter l'esquive à chaque assaut



Dégâts : ID+2

- Le coyote attaque avec ses dents principalement, ce sont donc des dégâts tranchants

Notes diverses :

Le coyote infernal n'est pas assez intelligent pour se voir confier une tâche autre que l'attaque d'un ennemi ou la défense du mage.

Une fois invoqué et contrôlé, il est relativement autonome et pourra agir sur ordre du mage, tout en laissant celui-ci vaquer à ses occupations.

Dans le cas où le mage garde un coyote à ses côtés pendant plusieurs heures, il faudra le nourrir.



Bâton lumineux

Rien de tel pour se passer d'une torche ! Au niveau 1, ce bâton projette un halo bleuté qui n'éclaire pas bien loin, mais avec la progression du mage il deviendra vite un accessoire indispensable des aventuriers habitués aux milieux souterrains. Les mages débutants ont tendance à « oublier » de l'utiliser, préférant garder leur énergie astrale pour les sortilèges plus spectaculaires (et ça leur évite de passer pour des nases).

Usages :

- Éclairer une zone autour du mage
- Dépense d'énergie astrale limitée
- Portée augmentée à chaque prise de niveau



Durée d'incantation : 2 secondes

Durée du sort : variable

- Le mage peut alimenter le sort en PA aussi longtemps qu'il le désire



Coût : 1 PA (variable)

- Le sort de base coûte 1 PA
- Pour garder le bâton allumé, ajouter 1 PA / heure

Épreuve : Non

- N'importe qui peut lancer ce sort, même un kobold



Portée : variable

- Portée de base : 2 m
- Ajouter 3 m par niveau du mage
- Au niveau 1 : 5 m
- Au niveau 2 : 8 m
- Au niveau 3 : 11 m
- Au niveau 4 : 14 m (etc.)



Mot de pouvoir :

- Habituellement « Sh'ta Imiss Anzzer »
- On a souvent l'air un peu quiche en parlant à son bâton...

Notes diverses :

Le bâton lumineux à haut niveau peut éblouir les ennemis aussi bien que les alliés. Cependant, le mage peut faire varier son intensité et décider de n'éclairer qu'à courte portée. La dépense en PA est toujours la même quel que soit le niveau d'éclairage.

Notez que le sort bâton lumineux nécessite d'avoir un bâton... C'est d'ailleurs le seul sortilège qui ne peut pas être lancé sans cet accessoire.

Élémentaire mineur : Aglougoudou



C'est un petit élémentaire de l'eau qui peut rendre des services variés. Il n'est pas utile en combat mais parfois, il est bon d'avoir de l'eau en quantité suffisante.

Permet de prendre un bain, d'arroser quelque chose, de créer une petite zone de pluie, une fontaine.

L'eau peut prendre n'importe quelle forme

Caractéristiques :

- Générateur d'eau
- L'eau est pure et potable



Durée d'invocation : 3 assauts



Coût d'invocation : 3 PA

Épreuve d'appel : MagiePsy

Épreuve de contrôle :

- Vous : MagiePsy+2D6
- Cible : 2D6+5
- Votre total doit être supérieur ou égal

Épreuve de révocation :

- Vous : MagiePsy+3D6
- Cible : 3D6+5
- Votre total doit être supérieur ou égal

Toutes les épreuves requises pour Aglougoudou ne sont nécessaires que jusqu'au niveau 5.

Maximum d'invocation : 1

Vous ne pouvez contrôler simultanément qu'un seul élémentaire mineur.

Notes diverses :

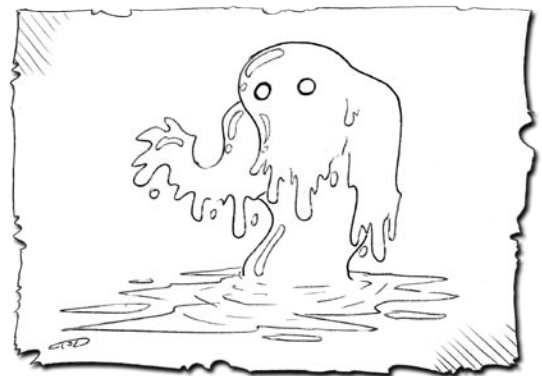
Aglougoudou n'a pas de caractéristiques : il génère seulement de l'eau.

Il est donc impératif de le renvoyer rapidement, sans quoi il risque d'inonder complètement une zone. Il finit en général par se tarir après quelques heures.

Il peut générer jusqu'à 10 litres par seconde, et l'eau peut prendre la forme que vous désirez : en pluie ou en jet. Elle sera froide mais non gelée.

Il doit être contrôlé en permanence ou bien il fera n'importe quoi. Si le mage s'occupe d'autre chose, Aglougoudou inondera les lieux.

Il ne peut faire aucun dégât sur une cible, à moins de provoquer la noyade d'une personne entravée.



Élémentaire mineur : Glaciator



Élémentaire mineur du Plan Gelé. C'est un petit humanoïde de glace très agité (environ 1 mètre de haut), qui combat en projetant sur sa cible une écharde de glace acérée tirée de son propre corps. Il n'est pas très puissant ni très habile, et on peut le défaire avec tous les moyens classiques, en particulier le feu. Il est insensible à toutes les attaques de glace.

Caractéristiques :

- Créature de taille moyenne, vouée au combat
- Immunité à la glace, intelligence limitée



Durée d'invocation : 2 assauts



Coût d'invocation : 5 PA

Épreuve d'appel : MagiePsy

Épreuve de contrôle :

- Vous : MagiePsy+2D6
- Cible : 2D6+6
- Votre total doit être supérieur ou égal

Épreuve de révocation :

- Vous : MagiePsy+3D6
- Cible : 3D6+6
- Votre total doit être supérieur ou égal

Toutes les épreuves requises pour cette invocation ne sont nécessaires que jusqu'au niveau 5.

Maximum d'invocation : 1

Vous ne pouvez contrôler simultanément qu'un seul élémentaire mineur.



Énergie vitale : 10	INT : 6
AT : 9	Esquive : 10
COU : 20	PR : 3
Classe/XP : 10	Res. Magie : 6

Il peut tenter l'esquive à chaque assaut



Dégâts : 1D+2

- Une écharde de glace projetée à faible distance, souvent au corps à corps et au maximum à 2 mètres
- Les dégâts sont de type tranchant/froid/magiques
- Attaque à distance, imparable, doit être esquivée

Notes diverses :

Glaciator est principalement sensible aux attaques de feu. Les dégâts d'une telle attaque sont donc multipliés par deux.

Une fois invoqué et contrôlé, il est relativement autonome et pourra agir sur ordre du mage, tout en laissant celui-ci vaquer à ses occupations.



Élémentaire mineur : Aelnis



Ce petit élémentaire de l'air est utilisé principalement pour déplacer de petits objets... Il ne peut rien faire d'autre et il peut assister le mage de bas niveau qui ne dispose pas de sortilège de téléportation d'objets ou de télékinésie. Il est bien sûr totalement invisible et silencieux, et on ne peut le tuer ou le blesser. Il peut, par contre, faire preuve de maladresse.

Caractéristiques :

- Agit comme un coussin d'air miniature
- Peut déplacer de petits objets (moins de 2 kilos)



Durée d'invocation : 3 assauts



Coût d'invocation : 3 PA

Épreuve d'appel : MagiePsy

Épreuve de contrôle :

- Vous : MagiePsy+2D6
- Cible : 2D6+5
- Votre total doit être supérieur ou égal

Épreuve de révocation :

- Vous : MagiePsy+3D6
- Cible : 3D6+5
- Votre total doit être supérieur ou égal

Toutes les épreuves requises pour cette invocation ne sont nécessaires que jusqu'au niveau 5.

Maximum d'invocation : 1

Vous ne pouvez contrôler simultanément qu'un seul élémentaire mineur.

Notes diverses :

Aelnis n'a pas de caractéristiques : il n'est rien d'autre qu'un petit corps aérien.

Quand il doit déplacer un objet, il le fait sous l'influence et la direction du mage : c'est donc l'adresse du mage qui doit être testée en cas de manœuvre un peu risquée ou complexe.

Quand il ne reçoit pas d'ordre du mage, il ne fait que le suivre docilement sans agir.

Aelnis ne peut déplacer que des objets libres de toute forme d'entrave.



Élémentaire mineur : Hodugalak



Un petit élémentaire de Terre, servant souvent d'assistant dans les combats.

Il frappe ses cibles à l'aide de petits rochers qu'il semble sortir de nulle part. Il n'est immunisé à rien en dehors des sortilèges de la Terre, et il n'est pas très puissant.

Caractéristiques :

- Créature de taille moyenne, vouée au combat
- Immunité à la Terre, intelligence limitée



Durée d'invocation : 2 assauts



Coût d'invocation : 5 PA

Épreuve d'appel : MagiePsy

Épreuve de contrôle :

- Vous : MagiePsy+2D6
- Cible : 2D6+7
- Votre total doit être supérieur ou égal

Épreuve de révocation :

- Vous : MagiePsy+3D6
- Cible : 3D6+7
- Votre total doit être supérieur ou égal

Toutes les épreuves requises pour cette invocation ne sont nécessaires que jusqu'au niveau 5.

Maximum d'invocation : 1

Vous ne pouvez contrôler simultanément qu'un seul élémentaire mineur.



Énergie vitale : 11	INT : 6
AT : 9	Esquive : 9
COU : 20	PR : 3
Classe/XP : 10	Res. Magie : 7

Il peut tenter l'esquive à chaque assaut



Dégâts : 1D+2

- Un petit rocher qu'il projette avec violence sur la cible et qu'il génère de lui-même
- Distance : maximum à 2 mètres
- Les dégâts sont de type contondant/physique
- Attaque à distance, imparable, doit être esquivée

Notes diverses :

Hodugalak est formé de terre séchée, il peut facilement être dissous dans une grande quantité d'eau.

Une fois invoqué et contrôlé, il est relativement autonome et pourra agir sur ordre du mage, tout en laissant celui-ci vaquer à ses occupations.



Élémentaire mineur : Flatakkuh



Cet élémentaire du feu se présente comme une petite boule de feu qui tournoie et se promène selon les désirs du mage invocateur. Il est uniquement constitué de feu... C'est donc ainsi qu'il cause des blessures, généralement des brûlures sans gravité. Il ne peut être paré mais seulement esquivé. Il ne peut pas non plus être combattu sauf par l'eau, l'étouffement ou la glace : les armes ne font que le traverser.

Caractéristiques :

- Boule de feu de petite taille
- Peut servir à embraser du combustible



Durée d'invocation : 2 assauts



Coût d'invocation : 5 PA

Épreuve d'appel : MagiePsy

Épreuve de contrôle :

- Vous : MagiePsy+2D6
- Cible : 2D6+7
- Votre total doit être supérieur ou égal

Épreuve de révocation :

- Vous : MagiePsy+3D6
- Cible : 3D6+7
- Votre total doit être supérieur ou égal

Les épreuves requises pour cet élémentaire ne sont nécessaires que jusqu'au niveau 7.

Maximum d'invocation : 1

Vous ne pouvez contrôler simultanément qu'un seul élémentaire mineur.



Énergie vitale : 5	INT : 5
AT : 10	Esquive : 0
COU : 20	PR : 0
Classe/XP : 10	Res. Magie : 7

Flatakkuh n'a pas besoin d'esquiver ni de parer



Dégâts : 2 (BL directe)

- Quand il réussit son attaque, Flatakkuh cause directement une blessure qui soustrait 2 PV de la cible, à moins qu'elle ne dispose d'une armure magique
- Il n'est pas possible de parer Flatakkuh, on peut seulement l'esquiver

Notes diverses :

Le mage ne peut rien faire d'autre que contrôler Flatakkuh lorsque celui-ci est appelé, ou bien l'élémentaire risque de mettre le feu à n'importe quoi.

Il est impossible de combattre cet élémentaire ou de lui infliger des dégâts. On peut seulement tenter de l'étouffer, de le noyer ou de le figer dans la glace.



Dispel Magic

Grâce à ce sortilège très pratique et facile d'accès, le mage peut tenter d'annuler un autre sortilège ou un enchantement, parfois de contrer des effets secondaires magiques ou simplement des trucs bizarres. L'efficacité reste cependant limitée pour l'invocateur. Une version avancée existe pour les mages généralistes. Dans le doute, quand quelque chose va de travers, essayez ce sortilège.

Usages :

- Annuler un sortilège ou un enchantement (faibles)
- Lever une malédiction de bas niveau sur un allié
- Annuler un effet secondaire magique



Durée d'incantation : 4 secondes

Durée du sort : immédiat



Coût : variable

- Coûte autant de PA que le sort original à lever
- Pour annuler un effet secondaire : 3 PA

Épreuve : INT

- Le dispel magic ne peut annuler de sortilège ou enchantement coûtant plus de 6 PA
- Dans le cas d'un effet secondaire magique, le degré de réussite dépendra de l'épreuve



Portée : Jusqu'à 5 m



Mot de pouvoir :

- « Dast'ah Skoltuan !! » (c'est presque du Breton)
- À prononcer avec un air concerné

Notes diverses :

Le Dispel Magic peut également faire sauter une serrure magique ou un petit piège magique.

En revanche il ne peut faire sauter d'enchantement (ou malédiction) lié à une arme ou un objet, car ceci est la spécialité de la Disjonction de Torchaveth, qui n'est pas disponible pour l'invocateur. Les objets et armes sont toujours enchantés par des mages de haut niveau et quoi qu'il en soit le coût de l'opération est forcément supérieur à 6 PA.

En cas d'échec critique au lancement de ce sort, vous déclenchez toujours un sortilège entropique.



Démon mineur : Harpinette

Un démon d'entrée de gamme, toutefois assez utile en combat puisqu'elle peut servir de rempart au mage qui désire se protéger. C'est la même chose qu'une harpie, mais en plus petit : un être mi-humain et mi-rapace. Elle peut être combattue par tous les moyens classiques, et elle vole ! Elle peut donc rendre de menus services dans la mesure où ça ne nécessite pas d'épreuve d'intelligence. Elle n'est pas à l'aise du tout dans les endroits confinés (couloirs, petites salles).

Caractéristiques :

- Démon ailé de petite taille, à la peau épaisse
- Vulnérable à tous types de dégâts
- Vole et se déplace rapidement
- Peu efficace dans les endroits confinés



Durée d'invocation : 3 assauts



Coût d'invocation : 6 PA

Épreuve d'appel : MagiePsy

Épreuve de contrôle :

- Vous : MagiePsy+2D6
- Cible : 2D6+7
- Votre total doit être supérieur ou égal

Épreuve de révocation :

- Vous : MagiePsy+3D6
- Cible : 3D6+7
- Votre total doit être supérieur ou égal

Toutes les épreuves requises pour la harpinette ne sont nécessaires que jusqu'au niveau 6.

Maximum d'invocation : 1

Vous ne pouvez contrôler simultanément qu'un seul démon mineur.



Énergie vitale : 19	INT : 8
AT : 10	Esquive : 10
COU : 11	PR : 3
Classe/XP : 12	Res. Magie : 7

La harpie ne peut qu'esquiver les coups, mais grâce à sa rapidité elle ne perd pas d'assaut



Dégâts : ID+3 (griffes ou bec)

- Dégâts standards de type tranchant

Notes diverses :

Une fois invoquée et contrôlée, la harpinette est relativement autonome et pourra agir sur ordre du mage, tout en laissant celui-ci vaquer à ses occupations. Elle peut éviter les pièges qui nécessitent une pression au sol, puisqu'elle vole. Bien sûr elle peut également traverser toute sorte de précipice.



Démon mineur : Sanglier infernal



Un sanglier plus gros et plus méchant que les sangliers normaux, et issu d'un plan infernal. Ce n'est donc pas vraiment un animal... Et on ne peut pas manger ses jambons. S'il est tué, il disparaît tout simplement car son essence retourne dans son plan d'existence habituel. Ses yeux sont souvent jaunes et luisants et il sent très mauvais. Les Hauts-Elfes et les Sylvains ne peuvent supporter sa présence.

Caractéristiques :

- Créature de taille moyenne, vouée au combat
- Vulnérable à tous types de dégâts



Durée d'invocation : 2 assauts



Coût d'invocation : 8 PA

Épreuve d'appel : MagiePsy-1

Épreuve de contrôle :

- Vous : MagiePsy+2D6
- Cible : 2D6+8
- Votre total doit être supérieur ou égal

Épreuve de révocation :

- Vous : MagiePsy+3D6
- Cible : 3D6+8
- Votre total doit être supérieur ou égal

Toutes les épreuves requises pour cette invocation ne sont nécessaires que jusqu'au niveau 7.

Maximum d'invocation : 1

Vous ne pouvez contrôler simultanément qu'un seul démon mineur.



Énergie vitale : 25	INT : 4
AT : 10	Esquive : 6
COU : 20	PR : 2
Classe/XP : 16	Res. Magie : 8

Comme il est un peu pataud, une esquive prive le démon-sanglier de sa prochaine attaque.



Dégâts : ID+4 (dents, défenses)

- Les dégâts sont de type contondant

Notes diverses :

Le démon-sanglier est particulièrement stupide. On peut seulement lui demander de suivre le mage, ou d'attaquer quelqu'un. Il est possible de le monter mais ça n'est pas très confortable ni pratique.

Une fois invoqué et contrôlé, il attendra simplement un ordre du mage, tout en laissant celui-ci vaquer à ses occupations.



Terreur

Tout être pouvant ressentir la peur peut être confronté à ce sortilège. Le jeteur de sort va sublimer son charisme à l'aide d'une incantation, et paraîtra soudainement terrifiant aux yeux d'un adversaire. Celui-ci, pour peu qu'il ne soit pas très courageux ni résistant à la magie, devra fuir sans demander son reste. Bien évidemment, il inutile de le lancer sur un mort-vivant, aussi bien que sur une plante carnivore ou une amibe géante, créatures totalement dénuées de sentiments.

Usages :

- Sortilège purement défensif
- Permet de gagner du temps ou de fuir
- Ne fonctionne pas sur les esprits ou élémentaires
- Ne fonctionne pas sur les démons, morts-vivants



Durée d'incantation : 1 assaut

Durée du sort : 1D20 minutes

- La durée d'effet du sort de terreur est variable



Coût : 2 PA

Épreuve : Confrontation COU

- Vous : MagiePsy+ID6
- Cible : COU+ID6
- Celui qui a la plus grosse (somme) l'emporte
- Sur égalité, c'est vous qui l'emportez
- Test de résistance magique de la cible obligatoire



Portée : Jusqu'à 5 m

- La cible doit être assez proche de vous



Mot de pouvoir :

- «Vatwarlah Bassygy Suih!»
- Vous pouvez ensuite faire un bras d'honneur

Notes diverses :

Ce sortilège fonctionne en situation de combat.

Si le sort est réussi, l'ennemi visé s'enfuira et tentera par tous les moyens de s'éloigner de vous (sans aller jusqu'au suicide). Il est impératif de le laisser tranquille. En effet, si une action est tentée contre cet ennemi par le mage ou un allié, il y a de gros risques de briser l'effet du sort. L'ennemi retournera alors à son état normal et pourra reprendre le combat.

Lorsque l'effet se dissipe, l'ennemi visé retrouve son courage et retourne à son état normal. Il faudra donc s'en méfier car il peut se mettre en tête de retrouver le mage pour lui casser les dents.

En cas d'échec critique, le mage se fait peur à lui-même. Il devra donc fuir au hasard.
sur une réussite critique, la dépense en PA est nulle.

Soin des blessures graves

Voici un sortilège qui peut vous rendre populaire dans une troupe d'aventuriers, si jamais vous leur avez causé du tort précédemment. Ce sort rend un peu d'énergie vitale et peut réduire les fractures, stopper les hémorragies, refermer d'importantes plaies. Il ne peut pas recoller les membres tranchés, hélas. Pour faire mieux en matière de soins, achetez des potions ou engagez un prêtre.

Usages :

- Guérir une lésion quelconque
- Aider à la récupération de l'énergie vitale



Durée d'incantation : 6 secondes

Durée du sort : 5 secondes

- Pendant ce temps, le mage se concentre sur le soin



Coût : variable

- 1 PA est converti en 2 PV
- Nombre de PA convertis au choix du mage

Épreuve : INT+2

- Pas plus de deux soins par jour sur le même personnage, sans quoi il peut y avoir complication



Portée : contact

- Le mage doit être au contact pour soigner



Mot de pouvoir :

- Sort silencieux s'accompagnant souvent d'un bruit étrange venu d'ailleurs
- Dites à la personne soignée qu'elle ferait bien à l'avenir de faire attention, puis hochez la tête avec condescendance

Notes diverses :

Ce sortilège coûte au mage une grosse quantité d'énergie astrale, mais celui-ci peut exiger en retour un paiement quelconque, si jamais il advient que ses collègues abusent de sa bonté.

Si vos amis passent leur temps à se faire démonter, ils vous priveront de puissance et cela sera bien dommage. Enfin, c'est bien pratique de pouvoir réduire une fracture en un temps record.

N'oubliez pas que ce sort ne répare pas les membres tranchés ou les organes perdus, et encore moins la tête.

En cas d'échec critique au lancement de ce sort, vous blessez la victime pour 3D de dégâts.

Si c'est une réussite critique, vous dépensez 1 PA pour 3 PV rendus !



Aigle de Rumilak (rituel)

Créature transnaturelle. L'Aigle de Rumilak est un grand oiseau de près de cinq mètres d'envergure, qui passe le plus clair de son temps à voyager entre les plans d'existence au gré des courants aériens éthérés. Il se nourrit d'à peu près n'importe quoi ou n'importe qui dans la mesure où ce repas contient de la viande... Mais si vous l'invoquez et que vous arrivez à la contrôler il pourra combattre à vos côtés ou bien vous transporter à l'endroit de votre choix, si vous n'êtes pas trop lourd.

Caractéristiques :

- Grande créature, en extérieur uniquement
- Vulnérable à tous types de dégâts
- Vole et se déplace rapidement
- Inflige des blessures magiques

XXXXXX

Durée du rituel : 15 minutes



Ingrédients :

- 1 plume d'aigle des montagnes
- 1 dose d'herbe de Nilla



Coût d'invocation : 10 PA

Épreuve d'appel : MagiePsy-1

Épreuve de contrôle :

- Vous : MagiePsy+2D6
- Cible : 2D6+8
- Votre total doit être supérieur ou égal

Épreuve de révocation :

- Vous : MagiePsy+3D6
- Cible : 3D6+8
- Votre total doit être supérieur ou égal

Maximum d'invocation : 1

Vous ne pouvez contrôler simultanément qu'un seul aigle de Rumilak.



Énergie vitale : 35	INT : 9
AT : 10	Esquive : 8
COU : 15	PR : 2
Classe/XP : 20	Res. Magie : 8

L'aigle peut esquiver les coups en reculant, mais il perdra l'attaque suivante



Dégâts : 1D+4 (griffes ou bec)

- Dégâts tranchants ET magiques

Notes diverses :

Une fois invoqué et contrôlé, l'aigle est relativement autonome et pourra agir sur ordre du mage, tout en laissant celui-ci vaquer à ses occupations.

Il faut le nourrir de façon fréquente, sans quoi il risque d'attaquer n'importe qui à vue.

L'aigle peut transporter jusqu'à 100 kilos sur une courte distance (quelques mètres), mais il peut voler à l'aise avec 60 kilos ou moins.





Créature des glaces (rituel)

Il s'agit 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 d'autres êtres transnaturs, elle forme une porte dimensionnelle à elle seule.

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.

Caractéristiques :

- Créature de taille moyenne, vouée au combat
- Vulnérable à tous types de dégâts
- Particulièrement vulnérable au feu
- Inflige des blessures magiques

XXXXXX

Durée du rituel : 10 minutes



Ingrédients :

- de la glace (au moins 1 kilo)
- 1 dose de poivre
- 1 dose de poudre de granite



Coût d'invocation : 11 PA

Épreuve d'appel : MagiePsy-1

Épreuve de contrôle :

- Vous : MagiePsy+2D6
- Cible : 2D6+8
- Votre total doit être supérieur ou égal

Épreuve de révocation :

- Vous : MagiePsy+3D6
- Cible : 3D6+8
- Votre total doit être supérieur ou égal

Maximum d'invocation : 1

Vous ne pouvez contrôler simultanément qu'une seule créature des glaces.



Énergie vitale : 40	INT : 9
AT : 11	Esquive : 7
COU : 15	PR : 2
Classe/XP : 22	Res. Magie : 8

La créature peut tenter l'esquive à chaque assaut



Dégâts : 1D+4 (griffes)

- Dégâts tranchants ET magiques (glace) infligés à l'aide de ses griffes

Notes diverses :

Une fois invoquée et contrôlée, la créature est relativement autonome et pourra agir sur ordre du mage, tout en laissant celui-ci vaquer à ses occupations.

Il ne peut survivre longtemps par forte chaleur, et disparaîtra de lui-même si le climat ne lui plaît pas.



Élémentaire : Rarhukhul



Un élémentaire intermédiaire de la Terre. Il prend la forme d'un petit humanoïde trapu qui peut combattre à l'aide de ses poings de pierre. Il est très fort et peut également porter ou déplacer des objets lourds. D'une intelligence moyenne, on peut lui confier des tâches de base.

Caractéristiques :

- Créature de taille moyenne (1,20 m)
- Invulnérable au feu et à la magie de la Terre
- Invulnérable aux armes tranchantes, aux flèches
- Peut porter des objets lourds (150 kilos)



Durée d'invocation : 3 assauts



Coût d'invocation : 8 PA

Épreuve d'appel : MagiePsy-1

Épreuve de contrôle :

- Vous : MagiePsy+2D6
- Cible : 2D6+8
- Votre total doit être supérieur ou égal

Épreuve de révocation :

- Vous : MagiePsy+3D6
- Cible : 3D6+8
- Votre total doit être supérieur ou égal

Toutes les épreuves requises pour cette invocation ne sont nécessaires que jusqu'au niveau 8.

Maximum d'invocation : 1

Vous ne pouvez contrôler simultanément qu'un seul Rarhukhul.



Énergie vitale : 20	INT : 9
AT : 10	PRD : 9
COU : 20	PR : 3
Classe/XP : 16	Res. Magie : 8

Il peut parer avec ses bras de pierre

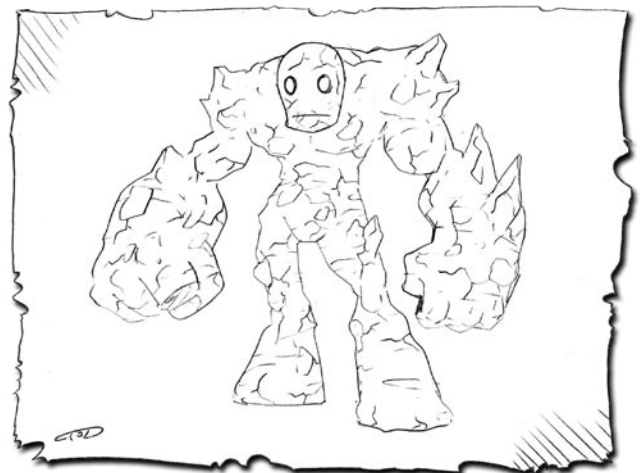


Dégâts : ID+3 (poings de pierre)

- Les dégâts sont de type contondant/physique
- FORCE : 14

Notes diverses :

Une fois invoqué et contrôlé, cet élémentaire est relativement autonome et pourra agir sur ordre du mage, tout en laissant celui-ci vaquer à ses occupations. Il peut transporter de lourdes charges sans souffrir de la fatigue (jusqu'à 100 kilos) et peut réaliser des épreuves de force à la place du mage.



Élémentaire : Serpent de feu



Il s'agit d'une créature d'un lointain plan du feu, qui offre l'avantage d'empoisonner les adversaires lorsqu'elle parvient à leur infliger des blessures à l'aide de ses crochets. Cette bestiole est semi-solide, on peut donc la combattre avec des armes ou des sortilèges, à l'exception des sorts de feu.

Caractéristiques :

- Créature de taille moyenne (2 m de long)
- Invulnérable au feu
- Vulnérable à tout autre type de dégât
- Peut se faufiler dans un trou de 10 cm

XX

Durée d'invocation : 4 assauts

☆☆☆

Coût d'invocation : 9 PA

Épreuve d'appel : MagiePsy-1

Épreuve de contrôle :

- Vous : MagiePsy+2D6
- Cible : 2D6+8
- Votre total doit être supérieur ou égal

Épreuve de révocation :

- Vous : MagiePsy+3D6
- Cible : 3D6+8
- Votre total doit être supérieur ou égal

Toutes les épreuves requises pour cette invocation ne sont nécessaires que jusqu'au niveau 8.

Maximum d'invocation : 1

Vous ne pouvez contrôler simultanément qu'un seul serpent de feu.



Énergie vitale : 15	INT : 6
AT : 12	Esquive : 8
COU : 25	PR : 1
Classe/XP : 18	Res. Magie : 8

La créature peut tenter l'esquive à chaque assaut



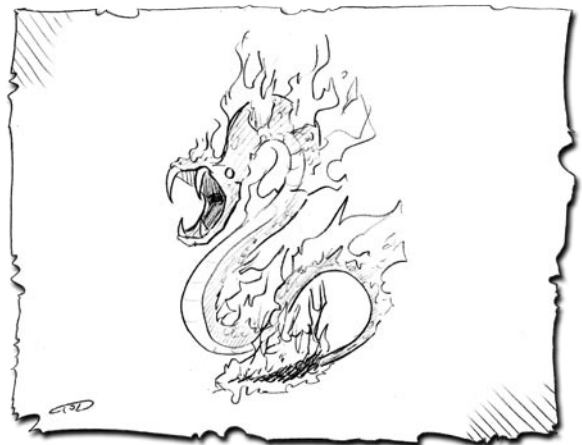
Dégâts : ID+2 +poison

- Dégâts physiques et magiques (feu)
- Si la créature cause des dégâts, ajouter l'effet du poison Tyruk du Marais : AT/PRD/AD-2
- L'effet du poison n'est compté qu'une fois

Notes diverses :

Cet élémentaire doit être contrôlé à tout moment car il est assez stupide et particulièrement agressif. Si le mage oublie de s'en occuper, il attaque à vue.

En conséquence, veuillez à ne pas invoquer d'autre créature stupide en même temps.





Conjuration du phoenix

Un bel oiseau de feu, plutôt fragile mais très rapide, et assez facile à contrôler dans la mesure où il est généralement bonne pâte. Il se battra jusqu'à la mort pour vous, puis tombera en poussière. Il renaîtra aussitôt pour recommencer, tant qu'il dispose de vies. Le nombre de réincarnations dépend de votre niveau et de l'humeur du phoenix.

Vous ne pouvez invoquer cette créature dans des petits couloirs ou des petites salles.

Caractéristiques :

- Créature de taille moyenne (2 m d'envergure)
- Invulnérable au feu, ressuscite fréquemment
- Vulnérable à tout autre type de dégât
- Volant, n'apprécie pas les endroits confinés

XXXXXX

Durée du rituel : 3 minutes



Ingrédients :

- 1 dose d'onguent de feu d'Altela
- 1 bougie verte



Coût d'invocation : 15 PA

Épreuve d'appel : MagiePsy-2

Épreuve de contrôle :

- Vous : MagiePsy+2D6
- Cible : 2D6+8
- Votre total doit être supérieur ou égal

Épreuve de révocation :

- Vous : MagiePsy+3D6
- Cible : 3D6+8
- Votre total doit être supérieur ou égal

Toutes les épreuves requises pour cette invocation ne sont nécessaires que jusqu'au niveau 12.

Maximum d'invocation : 1

Vous ne pouvez contrôler/invoquer qu'un phoenix.



Énergie vitale : 15	INT : 10
AT : 12	Esquive : 10
COU : 15	PR : 1
Classe/XP : 30	Res. Magie : 8

La créature peut tenter l'esquive à chaque assaut



Dégâts : 1D+2 (feu)

- Dégâts physiques et magiques (feu)

Nombre de vies : variable

- Niveau 4 à 8 : 4 vies
- Niveau 9 à 12 : 5 vies
- Niveau 13 et plus : 6 vies

À chaque décès, lancer 1D6 : sur 1, il reste mort.

Notes diverses :

Cet élémentaire est assez intelligent et n'a pas besoin d'être contrôlé en permanence.

Une fois sa tâche terminée, il attendra l'ordre suivant sans trop commettre de bêtises.





Démon : Truiccube

La truiccube est un démon dont l'incarnation est de taille humanoïde. Elle représente un improbable croisement entre une succube et une truie. Pourvues d'ailes de chauve-souris à griffes acérées, d'un visage féminin sublime enlaidi d'un groin grotesque, les truiccubes vivent suspendues aux plafonds des grottes, le plus souvent à des crochets de boucherie improvisés. Leurs « jambes » se terminent en sabots d'ongulés. On dit qu'elles dégagent une forte odeur de jambon... Ce démon est plus ou moins lié à Slanoush.

Caractéristiques :

- Créature de taille moyenne, semi-humanoïde
- Assez sensible au feu (dégâts feu doublés)
- Intulnérable aux prodiges de Slanoush
- Vulnérable à tout autre type de dégât

XX

Durée d'invocation : 4 assauts

☆☆☆☆

Coût d'invocation : 10 PA



Énergie vitale : 30	INT : 7
AT : 10	Esquive : 10
COU : 15	PR : 2
Classe/XP : 20	Res. Magie : 8

La créature peut tenter l'esquive à chaque assaut



Dégâts : 2D (griffes)

- Dégâts physiques de type tranchant

Épreuve d'appel : MagiePsy-2

Épreuve de contrôle :

- Vous : MagiePsy+2D6
- Cible : 2D6+8
- Votre total doit être supérieur ou égal

Épreuve de révocation :

- Vous : MagiePsy+3D6
- Cible : 3D6+8
- Votre total doit être supérieur ou égal

Toutes les épreuves requises pour cette invocation ne sont nécessaires que jusqu'au niveau 10.

Maximum d'invocation : 1

Vous ne pouvez contrôler simultanément qu'une seule truiccube.

Notes diverses :

Ce démon doit être contrôlé à tout moment car il est assez stupide et particulièrement agressif. Si le mage oublie de s'en occuper, il pourra attaquer à vue.

En conséquence, veillez à ne pas invoquer d'autre créature stupide en même temps.

Cette créature n'attaquera jamais un prêtre ou un cultiste de Slanoush.





Démon : Sommierax

Sommierax le Mécontent est un esprit-démon vivant dans le plan de Zaral Bak, affilié à Dlul et qui n'aime pas être tiré de la sieste. Il prend la forme d'un type maigre et blafard vêtu d'un épais pyjama rose et armé d'un marteau. Si le prêtre arrive à le contrôler il se révélera pugnace et sans pitié envers les ennemis. Malgré son côté démoniaque, il est sensible à toutes les armes classiques.

Sommierax ne peut être invoqué si vous contrôlez déjà un autre démon de quelque type que ce soit.

Caractéristiques :

- Créature de taille normale, humanoïde
- Invulnérable aux prodiges de Dlul
- Vulnérable à tout autre type de dégât

XXXXXX

Durée du rituel : 10 minutes



Ingrédients :

- 1 bougie verte
- 1 dose d'herbe de Nilla



Coût d'invoication : 10 PA

Épreuve d'appel : MagiePsy-1

Épreuve de contrôle :

- Vous : MagiePsy+2D6
- Cible : 2D6+10
- Votre total doit être supérieur ou égal

Épreuve de révocation :

- Vous : MagiePsy+3D6
- Cible : 3D6+10
- Votre total doit être supérieur ou égal

Maximum d'invoication : 1

Vous ne pouvez contrôler simultanément qu'un seul Sommierax, et il n'aime pas les autres démons.



Énergie vitale : 30	INT : 10
AT : 12	PRD : 8
COU : 15	PR : 2
Classe/XP : 20	Res. Magie : 10

Il peut parer avec son marteau



Dégâts : 1D+5 (marteau)

- Les dégâts sont de type contondant

Notes diverses :

Une fois invoqué et contrôlé, ce démon est relativement autonome et pourra agir sur ordre du mage, tout en laissant celui-ci vaquer à ses occupations.

Il n'attaquera jamais un prêtre, paladin ou autre cultiste affilié à Dlul.

Boule de feu majeure

Parfois, on se fait surprendre et on n'a pas le temps de se lancer dans une invocation.

La boule de feu majeure est une version beaucoup plus létale de la célèbre boule de feu mineure. Au rang des améliorations, outre les dégâts plus étendus, elle a tendance à contourner l'armure.

Elle a aussi une meilleure portée, et ses caractéristiques évoluent avec l'intelligence du mage.

Usages :

- Projectile à destination d'une cible unique
- Contourne l'armure en partie
- Peut être lancée sur des objets ou autres
- Produit des dégâts de feu de type magique
- Peut blesser n'importe quelle créature ou esprit
- Permet d'allumer un feu sur combustible



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : Immédiat



Coût : 5 PA

Épreuve : MagiePhys

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10



Dégâts : 3D

- N'oubliez pas votre bonus d'INTELLIGENCE
- L'armure (PR) naturelle de la cible ne compte que pour moitié



Portée : Jusqu'à 20 m

- Portée calculée en ligne droite depuis le mage
- Ne traverse pas les obstacles en dehors du papier
- Ne poursuit pas les ennemis



Mot de pouvoir :

- Habituellement «Fleh'monh!», ça peut varier
- Vous pouvez lancer la boule silencieusement

Notes diverses :

Contournement d'armure : la boule de feu majeure se présente sous la forme d'un feu liquide. Elle a tendance à s'infiltrer dans les jointures de l'armure et par conséquent celle-ci ne compte que pour moitié. Les bonus magiques des armures enchantées ne sont pas décomptés.

La boule de feu peut également être lancée avec le bout du bâton, mais la différence n'est pas flagrante. Il est plus amusant de la lancer avec la paume de la main. Le mage peut la lancer un assaut sur deux.

Attention car il est assez facile de mettre le feu au mobilier, aux rideaux, ou même aux murs s'il s'agit d'une construction en bois. N'utilisez pas ce sortilège n'importe où!

Pour les échecs et réussites critiques, consultez le tableau de combat correspondant à la magie.



Démon : Démonne Lubrique

Une démonne lubrique de Slanoush est fort peu vêtue, ce qui fait qu'on a tendance à ne pas trop s'en méfier. Mais ces créatures féminines aux formes divines sont de redoutables combattantes, assez intelligentes pour échapper au contrôle des invocateurs. Elles peuvent également faire appel elles-mêmes à des prodiges de Slanoush (auxquels elles sont bien sûr immunisées). La démonne combat à l'aide d'un redoutable fouet, ce qui l'empêche de parer les coups. En revanche, elle peut les esquiver...

Caractéristiques :

- Créature de taille normale, humanoïde
- Invulnérable aux prodiges de Slanoush
- Vulnérable à tout autre type de dégât
- Peut lancer des prodiges de Slanoush

XXXXXX

Durée du rituel : 15 minutes



Ingrédients :

- 1 bougie noire au saint de bouc
- 1 dose de sang de vierge



Coût d'invocation : 12 PA

Épreuve d'appel : MagiePsy-3

Épreuve de contrôle :

- Vous : MagiePsy+2D6
- Cible : 2D6+10
- Votre total doit être supérieur ou égal

Épreuve de révocation :

- Vous : MagiePsy+3D6
- Cible : 3D6+10
- Votre total doit être supérieur ou égal

Maximum d'invocation : 1

Vous ne pouvez contrôler simultanément qu'une seule démonne, et elle sera jalouse des autres démons.



Énergie vitale : 30	INT : 12
AT : 12	Esquive : 10
COU : 11	PR : 1
Classe/XP : 24	Res. Magie : 10

Elle peut esquiver à chaque assaut



Dégâts : 2D (fouet)

- Les dégâts sont de type tranchant/magique
- Elle peut lancer des prodiges de SLANOUSH
- PA : 20 / Les prodiges sont toujours réussis

Notes diverses :

Une fois invoquée et contrôlée, la démonne s'occupe de ses affaires, à moins que le mage ne lui confie une tâche à accomplir. De part son intelligence on peut lui confier à peu près n'importe quel travail.

Cependant, elle a tendance à essayer de s'accoupler avec les mâles dans son proche voisinage...





Bonne compagnie

Parfois, les mages invocateurs se sentent un peu seuls. En effet, à la suite d'invocations hasardeuses, il se peut que vous soyez laissé pour compte, traité comme danger public ou comme un pauvre fou. Cette invocation très pratique permet d'avoir un ami factice, qui pourra vous tenir compagnie et affronter les dangers avec vous, pendant quelques jours jusqu'à ce qu'il s'évapore. La personne invoquée se présente comme un individu normal, toujours humain, rarement puissant, et malheureusement totalement dénué d'énergie astrale.

Caractéristiques :

- Créature humaine, peut avoir différents profils
- Résultat aléatoire tiré après invocation
- Pas d'épreuve de contrôle

XXXXX

Durée d'invocation : 10 assauts

Durée du sort : variable

- L'individu restera à vos côtés pendant :

Niveau 5 à 6 : 2 jours

Niveau 7 à 9 : 3 jours

Niveau 10 et plus : 4 jours

☆☆☆☆☆

Coût d'invocation : 20 PA

Épreuve d'appel : MagiePsy-3

Cette invocation sera toujours contrôlée, et plus ou moins docile, selon son intelligence.

- INT 8/9 : grande docilité
- INT 10/11 : discute parfois les ordres
- INT 12/13 : discutera souvent les choix du mage

Il n'est pas possible de révoquer cette apparition.

Maximum d'invocation : 1

Vous ne pouvez contrôler simultanément qu'un seul individu de bonne compagnie.

Si vous en invoquez un deuxième, le premier s'évapore... en laissant son équipement.



Énergie vitale : 30	INT : ?
AT : 8	PRD : 10
COU : ??	PR : ?
Classe/XP : 20-30	Res. Magie : ?

Pour connaître les caractéristiques de votre individu de bonne compagnie, tirez les dés de création de personnage pour les 5 caractéristique de base... Et sans interchanger les résultats !

Sexe : 1D6 (pair : femme, impair : homme)

Dégâts : selon arme

- L'apparition n'a pas d'équipement à la base
- Ses scores AT/PRD/PR peuvent être modifiés par de l'équipement

Notes diverses :

Il apparaît nu et dénué d'équipement, ce qui fait que vous devez prévoir de quoi subvenir à ses besoins. Le côté aléatoire de cette invocation fait que vous pouvez vous retrouver avec un érudit, un guerrier ou une courtisane, comme s'il s'agissait d'un allié de bas niveau tombé du ciel. Notez que ce compagnon doit également se nourrir, peut attraper des maladies et souffrir comme tout un chacun.

Il ne gagnera JAMAIS d'expérience.

Bulle de protection de Furlong

Ce sort n'a qu'une utilité, mais il est très populaire... Il vous permet d'échapper à toute menace pendant un temps très court, mais nécessaire pour pratiquer une invocation-éclair.

Il se lance presque instantanément, dans le cas où vous êtes surpris par un ennemi, ce qui est bien souvent un important facteur de survie.

Usages :

- Sortilège purement défensif
- Permet de gagner du temps ou de fuir
- Immunité à toute forme de dégâts
- Ne permet pas le mouvement



Durée d'incantation : 1 assaut

Durée du sort : 8 assauts

- La durée d'effet n'est pas modifiable



Coût : 4 PA

Épreuve : INT

Bénéfices : Protection totale

Vous ne pouvez pas être frappé, même par un projectile. Les dégâts de zone ne vous affectent pas.

Si quelqu'un tente de vous agresser, il aura l'impression d'être repoussé en arrière par un mur mou.

Les projectiles magiques sont dispersés.



Mot de pouvoir :

- «Azal douk'!»
- Pas le temps de faire le malin

Notes diverses :

Une fois le sortilège lancé, en espérant que vous n'échouez pas, vous disposez d'un temps très court pour vous concentrer sur votre prochain sort.

Bien sûr vous ne pourrez pas mener à bien un rituel, mais toute invocation prenant 10 assauts ou moins pourra être tentée.

En cas d'échec critique, vous générez un sortilège entropique.

Si c'est une réussite critique, la durée de protection sera de 20 assauts !

Portée : contact

- La bulle ne se forme qu'autour de vous
- Vous ne pouvez vous déplacer sans la perdre



Démon : Melgono le Dérobeur

Melgono est un démon puissant mais il n'a qu'un seul vice : c'est un voleur ! Il semble à peu près humain. Il est excellent dans son domaine, mais ne sait rien faire d'autre... Les invocateurs l'appellent en général pour faire un sale boulot qu'ils ne veulent pas faire eux-même par peur de perdre leur crédibilité... Si vous envoyez Melgono voler quelque chose, vous n'avez pas forcément besoin de savoir comment. Il utilisera sa propre intelligence pour trouver une solution... Mais bien sûr il risque d'échouer.

Caractéristiques :

- Créature humanoïde très rapide
- Ne combat pas
- Ne sait rien faire d'autre que voler des objets

XXXXX

Durée d'invocation : 10 assauts

☆☆☆☆

Coût d'invocation : 8 PA

Épreuve d'appel : MagiePsy-2

Épreuve de contrôle :

- Vous : MagiePsy+2D6
- Cible : 2D6+8
- Votre total doit être supérieur ou égal

Épreuve de révocation :

- Vous : MagiePsy+3D6
- Cible : 3D6+8
- Votre total doit être supérieur ou égal

Maximum d'invocation : 1

Vous ne pouvez contrôler simultanément qu'un seul Melgono. Attention à vos affaires !

INT : 14 / E.V. : 20

Utiliser ce score INT pour tenter un larcin.

L'intelligence de Melgono est très sélective : il ne l'utilise quasiment que pour trouver un moyen de voler des objets, et dans son cas elle remplace l'adresse.

Melgono ne combat jamais et si on l'attaque, il prendra simplement la fuite

Notes diverses :

Melgono ne volera pas d'objets lourds, dont le poids dépasse 5 kilos, ou qui sont trop encombrants.

Si vous l'envoyez en mission en zone urbaine ou dans un magasin, il faudra le déguiser sans quoi il risque d'attirer l'attention.

Vous devez garder Melgono sous surveillance quand vous ne lui donnez pas d'instructions pour dérober quelque chose. En effet, il a tendance à subtiliser tout ce qui dépasse, pour le cacher quelque part (un peu comme le font les pies et les corneilles).

Melgono sait grimper, nager, et se déplace plus vite que la plupart des gens.





Démon : Shalibukkk

Une créature de la magie de Tzinntch, d'un plan d'existence peuplé essentiellement de bestioles malsaines. Celle-ci se présente sous la forme d'un bipède de petite taille, trapu et véloce, à la peau sombre et squameuse, armé de griffes longues et solides affûtées comme des sabres. Il se précipite sur ses ennemis et tente de les mettre en pièces, sans la moindre idée de stratégie. On peut le combattre avec pas mal de choses, mais pas en utilisant des sortilèges de Tzinntch (qu'il peut retourner contre le lanceur !).

Caractéristiques :

- Créature de petite taille, humanoïde
- Il est uniquement voué au combat
- Invulnérable aux sorts de Tzinntch
- Vulnérable à tout autre type de dégât

XXX

Durée d'invocation : 5 assauts

☆☆☆☆☆

Coût d'invocation : 14 PA



Énergie vitale : 30	INT : 12
AT : 12	Esquive : 11
COU : 16	PR : 2
Classe/XP : 28	Res. Magie : 10

Il peut esquiver à chaque assaut



Dégâts : 1D+5 (griffes)

- Dégâts tranchants/magiques
- 2 attaques par assaut et une seule esquive

Épreuve d'appel : MagiePsy-2

Épreuve de contrôle :

- Vous : MagiePsy+2D6
- Cible : 2D6+10
- Votre total doit être supérieur ou égal

Épreuve de révocation :

- Vous : MagiePsy+3D6
- Cible : 3D6+10
- Votre total doit être supérieur ou égal

Maximum d'invocation : 1

Vous ne pouvez contrôler simultanément qu'un seul démon Shalibukkk, et ça vaut mieux pour tout le monde.

Notes diverses :

Une fois invoqué et contrôlé, vous devez garder votre Shalibukkk à l'œil à tout moment.

Celui-ci peut en effet décider d'attaquer n'importe qui si jamais vous le laissez sans surveillance.

Il n'attaquera jamais un cultiste de Tzinntch.





Démon : Ashil

C'est un puissant démon de lumière, capable d'aveugler les ennemis ou d'illuminer n'importe quel espace sombre. Il se déplace selon le désir de son invocateur, et ne peut être combattu, hormis avec de l'eau. Il peut prendre des formes diverses, généralement de petite taille. Il peut être utilisé comme une diversion et il est très utile contre les créatures nyctalopes car il diminue leurs facultés.

Caractéristiques :

- Créature infernale de lumière
- Ashil ne combat pas et ne peut être combattu
- Peut être réduit à néant avec de l'eau



Durée d'invocation : 2 assauts



Coût d'invocation : 5 PA

Épreuve d'appel : MagiePsy-2

Épreuve de contrôle :

- Vous : MagiePsy+2D6
- Cible : 2D6+6
- Votre total doit être supérieur ou égal

Épreuve de révocation :

- Vous : MagiePsy+3D6
- Cible : 3D6+6
- Votre total doit être supérieur ou égal

Maximum d'invocation : 1

Vous ne pouvez contrôler simultanément qu'un seul démon Ashil, mais ça suffit largement.

Dégâts : aucun

- Ashil ne combat jamais
- Il peut se déplacer à votre guise pour aveugler
- Malus créatures nyctalopes : AT/PRD/AD-3

Notes diverses :

Ashil est beaucoup plus puissant que n'importe quelle autre source de lumière, à l'exception du soleil.

Il est également bien plus pratique que le bâton lumineux, dans la mesure où vous ne l'avez pas dans la figure et qu'il peut vous survoler. C'est un peu le nec plus ultra de l'éclairage magique.

Placez-le dans votre dos quand vous combattez.

C'est à vous de contrôler son intensité et sa position. Il peut éclairer une grotte immense, ou bien s'élever dans les airs pour illuminer la rue d'un village.

Si vous lui commandez la pleine puissance et l'envoyez sur des ennemis, il agira comme une arme aveuglante en diminuant leurs facultés le temps de quelques assauts.

Si vous en perdez le contrôle, il s'en ira généralement dans une direction aléatoire et fera n'importe quoi.

Démon : Moissonneuse des Limbes



Il s'agit d'un démon semi-mécanique provenant d'un plan d'existence découvert par hasard pendant l'ère du Chaos, à la suite d'un sortilège raté.

Ce démon bizarre, affilié à Tzinntch, est hérissé de lames, de pics et d'extrémités contondantes. Il a la hauteur d'une vache et la largeur de deux aurochs, c'est donc une grosse bête...

Il ne sait rien faire d'autre que frapper des gens, encore et toujours. Et il est difficile à contrôler !

Caractéristiques :

- Créature assez volumineuse vouée au combat
- Ne peut bouger en espace confiné
- Invulnérable aux sorts de Tzinntch
- Invulnérable aux armes tranchantes
- Idéal contre plusieurs ennemis

XXX

Durée d'invocation : 5 assauts

☆☆☆☆☆

Coût d'invocation : 20 PA

Épreuve d'appel : MagiePsy-2

Épreuve de contrôle :

- Vous : MagiePsy+2D6
- Cible : 2D6+10
- Votre total doit être supérieur ou égal

Épreuve de révocation :

- Vous : MagiePsy+3D6
- Cible : 3D6+12
- Votre total doit être supérieur ou égal

Maximum d'invocation : 1

Vous ne pouvez contrôler simultanément qu'une seule Moissonneuse, et c'est déjà bien assez.



Énergie vitale : 50	INT : 4
AT : 12	Esquive : 0
COU : 30	PR : 4
Classe/XP : 40	Res. Magie : 10

La moissonneuse ne pare ou n'esquive jamais



Dégâts : 2D+2 (armes diverses)

- Dégâts tranchants et/ou contondants

Notes diverses :

Une fois invoqué et contrôlé, ce démon se dirige vers une cible et la tabasse jusqu'à la mort, sans la lâcher. Le mage doit donc choisir la cible avec discernement. Quand la cible ne bouge plus, il fonce vers la plus proche créature qui bouge, et ainsi de suite.

Quand le combat est terminé, vous devez révoquer la Moissonneuse au plus vite...

N'attaque pas les cultistes de Tzinntch.





Démon : Ghukkutuh

Voici un puissant démon de combat, essentiellement invoqué sur les champs de bataille. C'est un humanoïde à la peau bleue, assez intelligent, doté d'un physique reptilien et athlétique. Il se déplace rapidement et peut frapper très efficacement à l'aide de ses longs bras armés de griffes. Il est également insensible à plusieurs écoles de magies.

Caractéristiques :

- Créature à taille humaine, reptilien
- Invulnérable au feu, à l'air, électricité et glace
- Vulnérable à tout autre type de dégât

XXXXXX

Durée du rituel : 5 minutes



Ingrédients :

- 1 dent de requin
- 1 dose de cendres d'un érudit

☆☆☆☆☆

Coût d'invoication : 20 PA

Épreuve d'appel : MagiePsy-2

Épreuve de contrôle :

- Vous : MagiePsy+2D6
- Cible : 2D6+11
- Votre total doit être supérieur ou égal

Épreuve de révoocation :

- Vous : MagiePsy+3D6
- Cible : 3D6+13
- Votre total doit être supérieur ou égal

Maximum d'invoication : 1

Vous ne pouvez contrôler simultanément qu'une seule incarnation de Ghukkutuh.



Énergie vitale : 40	INT : 7
AT : 11	Esquive : 13
COU : 20	PR : 2
Classe/XP : 40	Res. Magie : 11

La créature peut tenter l'esquive à chaque assaut



Dégâts : 2D+2 (griffes)

- Dégâts de type tranchant/magique

Notes diverses :

Ce démon doit être surveillé à tout moment car il est assez stupide et particulièrement agressif. Si le mage oublie de s'en occuper, il pourra attaquer n'importe qui dans le voisinage.

En conséquence, veillez à ne pas invoquer d'autre créature stupide en même temps.





Invocation du Familier

Si la solitude vous pèse, que vous avez assez des humains, ou si vous désirez faire bonne impression auprès de vos camarades, vous pouvez désormais vous invoquer un familier. Celui-ci, à la différence des autres créatures venant de mondes étranges à votre service, vous sera loyal et il ne sera pas nécessaire de faire des épreuves pour le contrôler. Il vous suivra jusqu'à la mort dans les pires situations ! Ils peuvent avoir des formes diverses, dont certaines vous rendront ridicules. Enfin, c'est un choix.

Caractéristiques :

- Créature pouvant avoir divers usages
- N'a pas besoin d'être contrôlée

XXXXXX

Durée du rituel : 1 heure



Ingrédients :

- 1 oisillon piétiné par un aurochs
- 1 dose de cendres d'un érudit

☆☆☆☆

Coût d'invocation : selon cas

- Voir annexe spécifique des familiers, car certains sont plus puissants que d'autres

Épreuve d'appel : selon cas

- Voir annexe spécifique des familiers

Épreuve de contrôle : NON

Épreuve de révocation : NON

- Votre familier ne vous quittera que s'il meurt

Maximum d'invocation : 1

Vous ne pouvez avoir avec vous qu'un seul familier, jusqu'à son décès.

Notes diverses :

Invoquer un familier est une démarche un peu différente de l'invocation habituelle de créature.

Ce familier ne vous quittera pas et vous sera toujours loyal. Vous n'aurez pas à le contrôler.

Mais bien sûr il vous suivra partout, et à moins de lui préciser qu'il doit vous attendre à un endroit précis, et il vous empêchera souvent de passer inaperçu.



Invocation d'esprit de Youclidh

Ah ! Quelque chose de bien pratique et qui peut réconcilier l'invocateur avec ses camarades. Ici en effet, on appelle une manifestation mineure mais non moins divine de Youclidh. Cette manifestation vient soigner les gens, réduire les fractures et recoller les membres, comme le ferait un prêtre de haut niveau. Cet esprit n'a pas besoin d'être contrôlé, il soignera les victimes à vue, selon son bon vouloir.

Usages :

- Permet de soigner plusieurs personnes
- Dépense en PA limitée pour un bel effet
- Moins aléatoire que les soins directs
- Peut également recoller des membres



Durée d'invocation : 10 secondes

Présence : jusqu'à 2 min

- L'esprit reste un peu et se déplace d'un blessé à l'autre jusqu'à la fin de sa mission
- Ses soins sont beaucoup plus rapides que ceux d'un prêtre et il n'a pas besoin de pratiquer les rituels



Coût d'invocation : 20 PA

- La dépense est toujours la même

Épreuve d'appel : MagiePsy-2

- Épreuve nécessaire seulement pour l'appel

Bénéfices :

- Soins divers pratiqués sur plusieurs cibles
- PV récupérés : jusqu'à 50 au total



Portée : proche

- L'esprit apparaîtra non loin du prêtre
- Les blessés doivent se trouver dans un périmètre restreint, une dizaine de mètres au maximum

Notes diverses :

L'esprit ne pratique pas la résurrection hélas, mais il ne rate jamais ses sorts ! Une fois ses bons soins prodigués, il disparaît de lui-même.

Il est inutile d'essayer de lui parler ou de lui donner des directives. Il ira du plus blessé au moins blessé.

Il ne peut être appelé qu'une fois par jour, car comme disait le Grand Apôtre de Youclidh « Moi je veux bien soigner, mais parfois y'en a qui le font exprès ».

Il n'apparaîtra pas si un combat est en cours.



Invocation des criquets du Chaos

Le moment est venu d'invoquer une nuée de destruction venue d'un plan impie presque oublié. Cette nuée de bestioles de 15 cm de long ne peut être combattue comme un monstre. Au mieux, les ennemis peuvent tenter de la fuir, ou la repousser avec de l'eau, des sortilèges, de la glace ou du feu. La nuée de criquets du Chaos dévore tout ce qui se mange, lentement, et bien sûr ces créatures volent. Les grandes villes sont généralement enchantées contre les nuées et sorts de zone.

Caractéristiques :

- Nuée de créatures, crée la panique
- Ne peut être tué, mais seulement repoussé ou évité
- Peut toucher les équipiers et aussi le mage

XXXXXX

Durée du rituel : 10 minutes



Ingrédients :

- 1 dose de cendres de vierge tuée par un dragon
- 1 bougie verte

☆☆☆☆☆

Coût d'invocation : 25 PA

Épreuve d'appel : MagiePsy-4

Épreuve de contrôle :

- Vous : MagiePsy+2D6
- Cible : 2D6+12
- Votre total doit être supérieur ou égal

Épreuve de révocation :

- Vous : MagiePsy+3D6
- Cible : 3D6+12
- Votre total doit être supérieur ou égal

Maximum d'invocation : 1

Vous ne pouvez contrôler simultanément qu'une seule nuée.



Aire d'effet : 100 mètres ou plus

- Le mage peut envoyer ses criquets voler jusqu'à une distance assez importante
- Si les criquets sont envoyés trop loin, ils échappent au contrôle du mage et se dispersent



Dégâts : 2 BL/assaut par cible

- Réduit peu à peu l'énergie vitale des cibles en zone
- Ignore l'armure (morsure aux parties découvertes)
- Pas d'attaque ni d'esquive possible

Notes diverses :

Le mage ne peut contrôler les criquets que d'une façon très empirique. Au mieux, il peut leur signaler de voler d'une zone à l'autre, ce qui aura pour conséquence l'attaque de toutes les cibles d'une zone.

Il soit s'arranger pour ne pas se trouver, lui ou ses compagnons, sur le lieu d'atterrissage de la nuée.

Pour échapper aux criquets, il est possible de s'immerger ou bien de s'enfermer dans un local aux ouvertures assez hermétiques.

Les criquets sont gros et laids, ils provoquent souvent la peur et la panique dans la zone attaquée.



Invocation du double

Encore une spécialité réservée au mage invocateur. Il peut maintenant invoquer un double de lui-même, pour satisfaire son égo surdimensionné ou pour les besoins d'une mission spéciale. Contrairement au double d'illusionniste, celui-ci est bien réel et peut se livrer à diverses tâches, y compris les querelles de bistrot. Il dispose des mêmes caractéristiques que le mage, à l'exception de l'énergie astrale... Ce qui l'empêche de lancer des sorts.

Usages :

- Création d'un double vivant du mage
- Ressemble au mage à s'y méprendre
- Ne peut lancer des sortilèges (pas de PA)
- Disparaît au bout de quelques heures
- N'a pas besoin d'être contrôlé

XXXXXX

Durée du rituel : 15 minutes

Durée du sort : variable

- Le double disparaît après un certain temps
- Durée : niveau du mage X heures



Ingrédients :

- 1 dose de cendres d'un érudit
- 1 sphère d'or



Coût d'invocation : 20 PA

Épreuve d'appel : MagiePsy-4

Épreuve de contrôle : NON

- Le double agit toujours dans votre intérêt

Épreuve de révocation : NON

- Le double disparaît de lui-même à la fin du cycle

Maximum d'invocation : 1

Vous ne pouvez invoquer qu'un seul double.

Caractéristiques :

- Toutes les caractéristiques (sauf PA) sont identiques au mage (hors bonus d'équipement ou de magie)
- Le double peut utiliser toutes les armes autorisées par l'origine et le métier du mage
- Le double peut tenter toutes les épreuves de la même façon que le mage, à l'exception de la magie

Notes diverses :

Lorsqu'il apparaît, le double est nu et sans équipement : il faut donc l'équiper avant qu'il ne prenne froid. Il n'est pas nécessaire de le contrôler, car il agira dans l'intérêt du mage quoi qu'il arrive. Il s'évapore au bout de quelques heures, temps dépendant du niveau du mage.



Gorgauth

C'est un être transnaturel un peu étrange qui fut engendré pendant l'ère du Chaos. Les gorgauths se présentent sous la forme de grosses boules ovoïdes, ont cinq pattes très dures pleines de griffes acérées, une bouche démesurée pourvue de dents coupantes comme des rasoirs Durandil. Ils portent en outre des cornes démoniaques, sont recouverts d'écailles acérées, de longs poils noirs sous le ventre. Ils ne peuvent être combattus avec des armes standard...

Caractéristiques :

- Créature assez volumineuse vouée au combat
- Invulnérable aux dégâts physiques standard
- Très dangereux !

XXXXXX

Durée du rituel : 3 heures



Ingrédients :

- 1 dose de poudre de malachite
- 1 dose d'orties du Chaos

☆☆☆☆☆

Coût d'invocation : 30 PA

Épreuve d'appel : MagiePsy-4

Épreuve de contrôle :

- Vous : MagiePsy+2D6
- Cible : 2D6+13
- Votre total doit être supérieur ou égal

Épreuve de révocation :

- Vous : MagiePsy+3D6
- Cible : 3D6+13
- Votre total doit être supérieur ou égal

Maximum d'invocation : 1

Vous ne pouvez contrôler simultanément qu'un seul gorgauth, et ça vaut mieux comme ça.



Énergie vitale : 50	INT : 8
AT : 15	PRD : 10
COU : 18	PR : 3
Classe/XP : 60	Res. Magie : 13

Le gorgauth peut utiliser ses pattes pour parer



Dégâts : 2D+3 (griffes, dents)

- Dégâts tranchants/magiques

Notes diverses :

Les gorgauths sont redoutables, et s'acharnent à dévorer leurs victimes par l'utilisation de leur mâchoire et de leurs griffes.

À ce propos, il convient d'utiliser contre eux des armes magiques, des reliques mystiques ou des sorts : ils ne craignent pas les armes classiques.

Il faut trois bonnes heures pour faire venir une telle créature en Terre de Fangh, ce qui vous laisse le temps de préparer vos défenses en cas de souci.

Un conseil : n'échouez pas à l'épreuve de contrôle.



Dragon des cavernes

Pour amuser vos amis de haut niveau, vous pouvez invoquer un dragon des cavernes, en espérant qu'il accepte de vous obéir. C'est un dragon des cavernes standard, il est donc gros et dangereux. Mais à la différence d'une créature d'un autre plan, vous ne pouvez le renvoyer. Il continuera d'errer quand vous serez parti. Et bien sûr, la dépense d'énergie astrale est assez titanesque. Nombreux sont les gens qui ont rêvé de dire « J'ai mon dragon ! ».

Caractéristiques :

- Créature très volumineuse vouée au combat
- Ne peut bouger en espace confiné, ne vole pas
- Invulnérable au feu
- Idéal contre plusieurs ennemis

XXXXX

Durée d'invoation : 10 assauts

☆☆☆☆☆

Coût d'invoation : 50 PA

Épreuve d'appel : MagiePsy-5

Épreuve de contrôle (X2) :

- Vous : MagiePsy+2D6
- Cible : 2D6+15
- Votre total doit être supérieur ou égal

Épreuve de révocation : NON

- Le dragon restera sur place après votre départ

Maximum d'invoation : 1

Vous ne pouvez contrôler simultanément qu'un seul dragon, mais ça suffit largement.



Énergie vitale : 80	INT : 9
AT : 12	PRD : 12
COU : 30	PR : 6
Classe/XP : 100	Res. Magie : 15

Il peut parer à chaque assaut et il attaque 2 fois



Dégâts : variés

- 2D+6 sur la mâchoire (dégâts tranchants)
- 2D+4 sur les pattes (dégâts tranchants)
- Il attaque 2 fois par assaut

BONUS : Souffle de feu

- Souffle de feu en sus, tous les 5 assauts
- Cône de 6x2 mètres, face au dragon
- Détruit l'armure : -2 PR et 1D+4 P.I. (magiques)
- Si PR tombe à zéro : 2D+4 P.I. (magiques)

Notes diverses :

En fait, cette invoation est particulière : vous avez simplement déplacé un dragon qui se trouvait déjà en Terre de Fangh.

Il faut réussir deux fois la même épreuve afin de s'assurer de son contrôle, car il n'est pas très content d'avoir été tiré du lit en général.

Si vous échouez à l'épreuve de contrôle, COUREZ. Vite, et loin.

Golbargh



Le golbargh est une créature très dangereuse et souvent citée en Terre de Fangh comme le pire fléau. C'est un démon de l'ancien monde, qui semble arpenter la Terre de Fangh depuis longtemps, et qui se battait déjà probablement à mains nues contre les dinosaures (d'ailleurs, il leur ressemble un peu). Il est grand et massif, vaguement reptilien, possède 4 bras agiles, une mâchoire puissante et des yeux malveillants. Invoquer un golbargh, c'est déjà être à moitié fou. Quant à réussir à le contrôler...

Caractéristiques :

- Créature volumineuse vouée au combat
- Invulnérable aux dégâts physiques standard
- Vraiment très dangereux, et intelligent...

XXXXXX

Durée du rituel : 5 heures



Ingrédients :

- 1 queue de basilic
- 1 dose de cendres de vierge tuée par un dragon

☆☆☆☆☆

Coût d'invocation : 50 PA

Épreuve d'appel : MagiePsy-5

Épreuve de contrôle :

- Vous : MagiePsy+2D6
- Cible : 2D6+15
- Votre total doit être supérieur ou égal

Épreuve de révocation :

- Vous : MagiePsy+3D6
- Cible : 3D6+15
- Votre total doit être supérieur ou égal

Maximum d'invocation : 1

Vous ne pouvez contrôler simultanément qu'un seul démon de l'ancien monde. Heureusement !



Énergie vitale : 90	INT : 11
AT : 14	PRD : 12
COU : 18	PR : 4
Classe/XP : 120	Res. Magie : 15

Il pare et attaque 2 fois par assaut !



Dégâts : 2D+4 (griffes, dents)

- Dégâts tranchants et/ou contondants, magiques

Notes diverses :

Le golbargh ayant disparu depuis un moment, l'invocateur l'appelle depuis un plan parallèle qui se situe dans le passé fanghien. Peu de gens par ailleurs ont compris comment cela pouvait fonctionner.



Enchantement d'invocation

Pour une dépense en PA légèrement supérieure à une invocation classique, vous pouvez enchanter un objet ou un lieu, afin qu'il fasse lui-même le travail d'invocation à votre place, à un moment choisi.

Il suffira d'associer un mot de pouvoir ou une action à l'objet pour que l'invocation se déclenche, et ce sans dépenser de mana.

Ce sort est donc idéal pour se préparer à l'avance à des situations d'urgence.

Usages :

- Invocation préparée à l'avance
- Ne fonctionne pas avec les rituels
- Peut être lancée sur des objets ou un lieu

XXXXXX

Durée du rituel : 15 minutes

- L'enchantement sera viable tant qu'il n'aura pas été déclenché par le mage ou une tierce personne

☆☆☆☆☆

Coût : variable

- Dépensez 5 PA en plus de l'invocation originale

Épreuve : variable

- Épreuve d'appel identique à l'originale

Bénéfices :

- Votre objet contient le sort d'invocation prévu
- En l'activant, la créature apparaît
- L'activation peut être faite par n'importe qui
- La créature doit toujours être contrôlée/révoquée si l'opération est nécessaire à ce niveau



Portée : contact

- Le mage doit être en contact avec l'objet enchanté



Mot de pouvoir :

- Il est vraiment au choix !
- Peut être lancé silencieusement aussi

Notes diverses :

Le Mage prévoyant peut se constituer, à ses moments perdus, un arsenal d'objets pré-enchantés pour faire apparaître des créatures sans dépenser d'énergie astrale : idéal pour se tirer d'un mauvais pas.

Quand c'est nécessaire, il faudra cependant réussir les épreuves de contrôle et de renvoi usuelles, au moment opportun. Les objets ainsi enchantés peuvent se vendre une fortune.

La blague usuelle consiste à lier une « invocation de dragon » à une poignée de porte menant sur le jardin. L'action « ouverture de la porte du jardin » provoquera l'apparition du dragon, et la personne visée sera bien embêtée.

Dans ce cas-là, évidemment il n'y a pas besoin de se soucier d'une épreuve de contrôle.



Le Destructeur : Gozzer

Il n'est plus question maintenant d'invoquer des créatures à contrôler, c'est bien trop facile. Si vous avez besoin de faire un grand ménage, invoquez directement Gozzer le Destructeur des Mondes, et prenez la fuite. Gozzer prendra la forme d'une créature géante de son choix et détruira tout sur son passage, vivant comme non vivant.

Dans certains mondes, il est connu sous le nom de « Gojira » et il est atomique.

Caractéristiques :

- Créature immense vouée à la destruction
- Invulnérable à tous types de dégâts
- Incontrôlable et terrifiant

XXXXXX

Durée du rituel : 2 jours



Ingrédients :

- 1 relique divine quelconque
- 10 bougies noires au saint de bouc
- 2 humains vivants : une femme, un homme
- 2 chiens vivants
- 2 doses de sang de démon majeur

☆☆☆☆☆

Coût d'invoication : 60 PA

Épreuve d'appel : MagiePsy-5

Épreuve de contrôle : NON

- Vous ne pouvez contrôler Gozzer

Épreuve de révocation : NON

- Vous ne pouvez révoquer Gozzer tout seul

Maximum d'invoication : 1

Gozzer est unique...



Dégâts : énormes

- Il peut prendre des formes variées, de son choix
- Les dégâts générés dépendent de la forme choisie
- Il peut tuer à vue, à peu près n'importe quoi

Notes diverses :

Gozzer est un fléau pour tout. Vous devez avoir une TRES bonne raison pour l'invoquer.

Il piétine les maisons, souffle du feu ou des blizzards effrayants sur les gens et balaie toute résistance grâce à ses terrifiants pouvoirs. Il ne peut être contrôlé ni renvoyé, à moins de réunir plusieurs mages de haut niveau disposant d'un sortilège spécifique.

L'arrivée de Gozzer est souvent précédée de signes étranges, comme des têtes de chiens infernaux vous parlant depuis votre garde-manger.

Révocation forcée

Ce sortilège force n'importe quelle créature invoquée à retourner d'où elle vient... Ou à disparaître. Vous pouvez ainsi renvoyer les créatures même si elles ont été invoquées par quelqu'un d'autre ! C'est évidemment très utile pour réparer vos erreurs, mais aussi pour lutter contre d'autres inconscients qui auraient choisi la voie de l'invoocation. Alors bien sûr, ça coûte un peu cher en énergie astrale...

Usages :

- Révocation forcée d'une créature ou d'une nuée
- Ne fonctionne pas sur Gozzer
- Ne fonctionne pas sur les avatars de dieux
- Ne fonctionne pas sur une créature qui n'aurait pas été invoquée par un mage ou un prêtre



Durée d'incantation : 4 assauts

Durée du sort : immédiat

- La menace disparaît immédiatement



Coût : 20 PA

Épreuve : MagiePsy-4



Portée : à vue

- La créature ou la nuée doit être à portée de vue



Mot de pouvoir :

- Habituellement « Sak-Tareum ed'lah ! »
- Pointez du doigt la créature et prenez l'air sévère

Notes diverses :

Ce sort est très populaire et très pratique, hélas il a un défaut : la dépense en PA est toujours la même, quelle que soit la créature à renvoyer.

C'est donc un peu gâché pour ce qui est de révoquer des créatures de bas niveau.

Si vous échouez critiqueusement à la révocation forcée, la créature visée vous prendra pour cible et entrera dans une grande fureur.

En cas de réussite critique, la dépense ne sera que de 12 PA.



Esprit divin

Finis les travaux d'amateur... Le mage est en mesure d'invoquer l'esprit ou l'avatar d'un dieu. Les résultats d'une telle invocation sont bien sûr totalement aléatoires. Mais il se pourrait que le mage arrive à demander une faveur à un dieu, si celui-ci se manifeste. Le mage risque également d'y laisser une partie de sa santé mentale...

Caractéristiques :

- Invocation d'un esprit divin quelconque
- Créature invulnérable et incontrôlable
- Humeur : selon le dieu choisi...

XXXXXX

Durée du rituel : 4 heures



Ingrédients :

- 1 relique divine du dieu choisi
- 10 bougies vertes



Coût d'invocation : MAX PA

- L'invocateur dépense toute son énergie astrale
- Son capital de PA doit être au maximum

Épreuve d'appel : MagiePsy-5

Épreuve de contrôle : NON

- Vous ne pouvez contrôler un dieu

Épreuve de révocation : NON

- le dieu s'en ira de lui-même

Santé mentale :

Une fois le dieu invoqué, lancez un D6 :

- Si vous faites 1, vous devenez fou
- Si vous faites 2, vous perdez 2 points d'INT de façon définitive
- Pour les autres résultats, rien ne se passe

Notes diverses :

Si vous avez choisi d'invoquer un dieu, c'est sans doute pour lui demander quelque chose. Sinon, vous feriez mieux de vous en passer.

Sachez qu'il y a des loisirs moins dangereux.

Utilisez la relique pour y concentrer votre volonté, et faites venir à vous l'essence du dieu, qui apparaîtra sous une forme qu'il aura choisi.

Vous pouvez ensuite formuler votre requête à cet avatar... Bien sûr, vous ne pouvez pas demander à Niourgl de soigner des gens, ni à Youclidh de faire disparaître une ville dans les flammes. Il vous faut choisir votre question avec discernement.

Votre charisme, aussi bien que la nature de votre requête décideront ainsi du résultat de cette invocation.

Index des sortilèges de l'invocateur



Invocations :

NI : Coyote infernal (combat)	(page 6)
NI : Aglongoudon (eau)	(page 8)
NI : Glaciator (combat)	(page 9)
NI : Aelnis (assistance)	(page 10)
NI : Hodugalak (combat)	(page 11)
NI : Flatakkuh (feu, combat)	(page 12)
N2 : Harpinette (combat)	(page 14)
N2 : Sanglier infernal (combat)	(page 15)
N3 : Aigle de Rumilak (combat, assistance)	(page 18)
N3 : Créature des glaces (combat)	(page 19)
N3 : Rarhukhul (combat, assistance)	(page 20)
N3 : Serpent de feu (combat)	(page 21)
N4 : Phoenix (combat)	(page 22)
N4 : Truicube (combat)	(page 23)
N4 : Sommierax (combat)	(page 24)
N5 : Démone lubrique (combat)	(page 26)
N5 : Bonne compagnie (combat, assistance)	(page 27)
N6 : Melgono le dérobeur (assistance)	(page 29)
N6 : Shalibukk (combat)	(page 30)
N6 : Ashil (assistance, lumière)	(page 31)
N7 : Moissonneuse des limbes (combat)	(page 32)
N7 : Ghukkutuh (combat)	(page 33)
N7 : Familier (assistance, combat)	(page 34)
N8 : Esprit de Youclidh (soin)	(page 35)
N8 : Criquets du Chaos (dévastation)	(page 36)
N9 : Invocation du double (assistance)	(page 37)
N9 : Gorgauth (combat)	(page 38)
N10 : Dragon des cavernes (combat)	(page 39)
N11 : Golbargh (combat)	(page 40)
N12 : Enchantement d'invocation	(page 41)
N13 : Gozzer (dévastation)	(page 42)
N15 : Esprit divin	(page 44)



Assistance à l'aventure :

NI : Examen de Priaka	(page 5)
NI : Bâton lumineux	(page 7)
N2 : Dispel Magic	(page 13)
N3 : Soin des blessures graves	(page 17)
N5 : Bulle de protection de Furlong	(page 28)
N8 : Esprit de Youclidh (soin)	(page 35)
N12 : Enchantement d'invocation	(page 41)
N14 : Révocation forcée	(page 43)



Dégâts sur une cible :

NI : Boule de feu mineure	(page 4)
N4 : Boule de feu majeure	(page 25)



Malédiction diverses :

N3 : Terreur	(page 16)
--------------	-----------



Influence :

Contrôle mental (multi niveaux)	(page 3)
---------------------------------	----------

Merci à TOD !

TOD a réalisé toutes les illustrations du grimoire.
Ses travaux sur <http://tod-art.blogspot.fr>