

Jazual Le Vieux

Traité presque secret des

Invocations interdites

Pour le Mage Invocateur qui désire
appeler et contrôler des créatures oubliées



Illustration de couverture : Guillaume Albin

Les créatures oubliées

Je m'appelle Jazual Le Vieux, et j'exerce depuis longtemps la profession d'érudit dans les domaines de magie. J'ai été professeur pendant de nombreuses années, puis j'ai voyagé et parlé à des gens qui venaient de loin, dans le seul but d'apprendre de nouvelles techniques. Et je dois dire, sans vouloir froisser mes collègues, que je n'ai jamais vraiment compris pourquoi certaines disciplines de magie n'étaient pas enseignées dans les grandes écoles de notre pays. Comme si nous étions des irresponsables qu'il fallait surveiller en permanence...

L'utilisation de l'ouvrage ici présent part du principe que vous possédez et que vous utilisez déjà depuis un certain temps le manuel standard de l'Intvocatuer. Nous ne reviendrons pas sur les concepts de base et les techniques connues d'intvocation, de contrôle et de révocation. Vous les trouverez dans l'ouvrage de base, en début de livre. Si vous n'êtes pas intvocatuer, je vous conseille de reposer au plus vite ce livre, et s'il vous appartient, de le revendre à quelqu'un de plus chevronné (dans la mesure où, cet ouvrage étant très rare, quelqu'un pourrait vous tuer pour le posséder). La possession de cet ouvrage n'est pas anodine.

Vous noterez qu'il n'y a pas vraiment de restriction de niveau proposées pour les techniques présentées ici, mais elles s'adressent à des connaisseurs. Seul un fou entreprendrait d'intvoquer des créatures de cette puissance à bas niveau. Si le gain de puissance à court terme est bien réel, c'est le risque de perte de contrôle, évidemment, qu'il faut considérer en premier. C'est d'ailleurs généralement pour cette raison que la plupart de ces rituels, pourtant connus par de nombreux grands noms de la magie, ont été retirés des ouvrages académiques. Dans d'autre cas, il s'agit des prérequis pour l'intvocation, qui imposent de tuer une créature vivante, et que cela a été depuis longtemps banni, par respect pour l'ordre public et toutes les choses de ce genre.

Mais rien ne peut stopper la connaissance.

Des cas particuliers

Il existe de nombreuses raisons, en dehors de celles évoquées ci-contre, pour que des créatures ne figurent aucunement dans les livres connus du grand public. Le cas échéant, je vous donnerai ces raisons afin d'éviter à vos amis, ou à vous-même, de périr démembré ou surpris par un effet imprévu.

Bien que ceci ne soit qu'un livre, je vous rappelle qu'il a été tiré à très peu d'exemplaires, par un organisme dont je tairai le nom, et que sa possession vous fait entrer dans l'illégalité. Prenez garde à bien le cacher, et ne le sortez pas en public si vous pouvez l'éviter. Quelqu'un de mal intentionné, ou quelqu'un de plus érudit que la moyenne, pourrait bien en tirer des conclusions hâtives quant à votre santé mentale et vous dénoncer aux autorités.

Enfin, ne montrez jamais ce livre à des aventuriers car ce sont les pires engeances que l'on puisse croiser en Terre de Fangh.

Je vous souhaite une bonne intvocation, car vous êtes à présent mon plus qu'un collègue : un ami.



Nuée Grouillante des cryptes

Un homme enturbanné, voyageur venant d'un pays lointain situé par-delà les jungles, m'a confié le secret de l'invocation de ces scarabées fous provenant du plan presque inconnu de Bal-Zaheto. Cuirassés, longs de près de dix centimètres, ils sont aussi voraces qu'agiles et s'infiltrent dans les vêtements de vos ennemis pour dévorer leurs chairs, de plus en plus cruellement. Ils ont été rayés des ouvrages car ils s'utilisent comme une malédiction, mais on ne peut pas y résister. On l'appelle aussi « Le fléau des mages ».

Caractéristiques :

- Nuée vorace, difficile à combattre
- Dégâts augmentant avec la durée, imparables
- Peut être utilisé comme diversion
- Efficace seulement sur les créatures vivantes et ne possédant pas trop d'armure



Durée d'invocation : 2 assauts



Coût d'invocation : 15 PA

Épreuve d'appel : MagiePsy-1

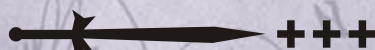
Épreuve de contrôle : non

Épreuve de révocation :

- Vous : MagiePsy+3D6
- Cible : 3D6+16
- Votre total doit être supérieur ou égal
- Il faut absolument révoquer cette nuée une fois la cible tuée, sans quoi ils vont continuer de la dévorer, pouvant alors blesser ceux qui s'approchent du corps

Maximum d'invocation : non

Il n'y a pas de limite théorique au nombre de nuées que vous pouvez invoquer, dans la mesure où vous n'avez pas à les contrôler. En revanche, il peut être difficile de s'en débarrasser.



Dégâts : variables

- Si la cible a une armure supérieure à 2 PR, la nuée devra d'abord s'insinuer sous l'armure, à la vitesse de 1 PR par assaut, avant de pouvoir faire des dégâts
- Les scarabées provoquent de base 2 BL (ignorant tout score de PR) par assaut, puis ensuite 1 BL supplémentaire par assaut (en plus de la blessure de base, soit 6 BL pour cinq assauts, par exemple). Ils peuvent ainsi tuer un humain frêle en moins de dix assauts.

Notes diverses :

Les scarabées de Bal-Zaheto apparaissent sur votre ennemi et, pris de folie sanguinaire, font leur possible pour se creuser un chemin dans ses chairs jusqu'à ses organes vitaux.

Vous invoquez la nuée directement SUR votre cible, jusqu'à une distance de vingt mètres. Vous n'avez pas besoin d'avoir une ligne de vue dégagée, car le simple fait de distinguer la cible vous suffira.

La cible peut décider d'ignorer la nuée, et dans ce cas subira les dégâts jusqu'à sa mort. Elle peut également décider de s'en débarrasser, mais à ce moment elle perdra cinq assauts, sans rien pouvoir faire d'autre. Si vous invoquez une deuxième nuée sur une première, les scarabées se battront entre eux jusqu'à la mort, et l'effet sera alors annulé.



Élémentaire : Oudoul

Cet élémentaire intermédiaire du plan de l'eau a été supprimé des études académiques car il provoquait bien trop de dégâts matériels. De nombreux mages, par ailleurs, ont péri noyés en essayant de sortir d'une salle de rituel trop bien fermée. Toutefois, il peut être nécessaire, de temps à autre, d'avoir de l'eau en quantité suffisante. La version mineure, Aglongoudou, est bien connue et souvent utilisée pour se rafraîchir les pieds. Invoquer Oudoul cause la plupart du temps la panique et la désorganisation.

Caractéristiques :

- Générateur d'eau de grande puissance
- L'eau est pure et potable

XX

Durée d'invocation : 3 assauts

☆☆☆☆

Coût d'invocation : 8 PA

Épreuve d'appel : MagiePsy-1

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'un seul élémentaire intermédiaire.

Notes diverses :

Oudoul n'a pas de caractéristiques : il génère seulement de l'eau, mais en très grande quantité. Si vous ne le contrôlez pas, il va déferler dans toutes les directions et causer un malus de -5 aux épreuves de tous les gens présents dans une zone circulaire de vingt mètres.

Dirigé précisément sur une cible, il va la submerger et empêcher cette dernière d'agir, l'affligeant d'un malus de -6 à toutes ses épreuves. Tous les gens au contact, quant à eux, subiront un malus de -4. Si vous êtes dans une pièce fermée, l'eau montera rapidement et handicapera sérieusement tous les déplacements.

Capable de faire jaillir jusqu'à 100 litres par seconde, c'est un véritable raz de marée miniature qui peut balayer des cibles de petite taille dans un couloir, refaire l'aménagement d'une pièce ou bien faire couler une barque en quelques secondes.

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, mais c'est suffisant pour ruiner n'importe quel local. En outre, tous ceux qui ont été aspergés par cette eau froide ont 50 % de chances d'attraper un rhume.



Casse-crânes Bulbul

J'ai découvert le moyen d'invoquer cette étrange bestiole dans un vieux livre, rédigé en vontorzien, qui avait glissé derrière une étagère de la vieille bibliothèque de Waldorg. Je pense que tout le monde avait essayé de l'oublier. C'est en effet une créature bipède frénétique et affreusement stupide, qu'il faut avoir sous les yeux de manière constante sans quoi elle s'en va commettre des catastrophes aux alentours. En général, on l'invoque pour se débarrasser d'un ennemi, ce que le casse-crânes fait assez bien.

Caractéristiques :

- Créature de taille moyenne, vouée au combat
- Intelligence très limitée
- Aucune immunité particulière



Durée d'invocation : 2 assauts



Coût d'invocation : 15 PA

Épreuve d'appel : MagiePsy-2

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

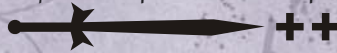
Maximum d'invocation : 1

Vous ne pouvez contrôler simultanément qu'un seul casse-crânes Bulbul, et pas d'autre créature stupide en même temps.



Énergie vitale : 35	INT : 6
AT : 12	Esquive : 12
COU : 20	PR : 2
Classe/XP : 40	Res. Magie : 13

Il peut esquiver à chaque assaut



Dégâts : 1D+5 (poings)

- Il attaque de manière brutale en utilisant ses deux poings, qui sont durs comme de la pierre, produisant des dégâts purement contondants
- 2 attaques par assaut et une seule esquive

Notes diverses :

Nous avons ici un être bipède à la peau sombre, de la taille d'un petit humain (ou d'un grand nain), avec deux longs bras terminés par des mains puissantes et noueuses. On ne sait pas trop ce qu'il fait dans son propre plan, mais dans le nôtre, il se contente en général de taper sur des choses ou des gens, jusqu'à ce qu'elles se brisent. Il ressemble, de fait, à un grand singe très énervé.

Comme il est très rapide à invoquer, il peut servir de garde du corps de la dernière chance, ou bien en réponse à une embuscade.



Élémentaire : S'shald

Cet élémentaire du feu, considéré comme intermédiaire, a été longtemps considéré comme un mal nécessaire, jusqu'à ce qu'il cause la disparition de toute l'aile sud de l'Université des Magies Dangereuses de Waldorg. Il a donc été retiré des grimoires à la demande du doyen de l'époque, lequel avait perdu à tout jamais ses cheveux dans l'incendie. C'est une version très efficace et très caractéristique du célèbre petit Flatakkuh, qui nécessite un invocateur à la tête froide et à l'esprit affûté.

Caractéristiques :

- Boule de feu vivante de taille moyenne
- Peut servir à embraser du combustible



Durée d'invocation : 2 assauts



Coût d'invocation : 15 PA

Épreuve d'appel : MagiePsy-2

Épreuve de contrôle :

- Vous : MagiePsy+2D6
- Cible : 2D6+16
- Votre total doit être supérieur ou égal

Épreuve de révocation :

- Vous : MagiePsy+3D6
- Cible : 3D6+16
- Votre total doit être supérieur ou égal

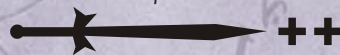
Maximum d'invocation : 1

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



Énergie vitale : 10	INT : 5
AT : 15	Esquive : 0
COU : 20	PR : 0
Classe/XP : 30	Res. Magie : 15

S'shald n'a pas besoin d'esquiver ni de parer



Dégâts : 6 (BL directe)

- Quand il réussit son attaque S'shald cause directement une blessure qui soustrait 6 PV de la cible, à moins qu'elle ne dispose d'une armure magique ou qu'elle ne soit immunisée contre le feu
- Il n'est pas possible de parer S'shald, on peut seulement l'esquiver
- Un ennemi harcelé par l'élémentaire aura -1 à toutes ses épreuves

Notes diverses :

Le mage ne peut rien faire d'autre que contrôler S'shald lorsque celui-ci est appelé, ou bien l'élémentaire risque de tournoyer n'importe où et de mettre le feu à son environnement (ou de brûler quelqu'un à proximité).

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.



Démon : Ours de Brivak-Zalgud

Si vous avez un peu de place et que quelqu'un vous attaque, vous pouvez décider de lui envoyer en retour cette belle invocation, très peu connue, prenant la forme d'un ours de grande taille à la mâchoire puissante et aux yeux intégralement noirs. Il va se précipiter sur votre adversaire et le mettre en pièces, généralement après l'avoir mis à terre. Il aurait été découvert en 1328 du Premier Âge par les mages Brivak et Zalgud, mais ces derniers furent dévorés dans les minutes qui ont suivi, c'est pourquoi il n'est pas très apprécié.

Caractéristiques :

- Créature de grande taille, vouée au combat
- Vulnérable à tous les types de dégâts
- Doit absolument manger sa proie (monocible)



Durée d'invocation : 3 assauts



Ingrédients :

- Votre sang (vous vous entaillez et perdez 3 PV)



Coût d'invocation : 40 PA

Épreuve d'appel : MagiePsy-3

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



Énergie vitale : 90	INT : 4
AT : 14	Esquive : 8
COU : 20	PR : 5
Classe/XP : 100	Res. Magie : 15



Dégâts : Variables (griffes et dents)

- L'ours attaque alternativement, un assaut sur deux, avec ses griffes (2D+5) ou sa mâchoire (3D+5), produisant des dégâts tranchants
- Spécial : en début de combat, il va se précipiter sur une cible pour essayer de la mettre à terre en pesant dessus. On peut y résister (ép. FO-3) et sinon la cible devra lutter ensuite allongée sur le dos, avec des malus AT/PRD-4

Bestiaire : considérez les traits Rapide+, Bulldozer+ et Puissant+ pour cet adversaire coriace.

Notes diverses :

L'ours, attiré par votre sang depuis son plan, doit absolument se nourrir. Une fois contrôlé, vous devez rapidement lui désigner une cible comestible (vivante donc, pas un élémentaire ou autre entité magique), sinon il en choisira une au hasard. Ensuite, lors du combat, vous devez laisser l'ours déchiqueter et manger sa proie, sinon il ne se laissera pas révoquer. Vous ne pourrez approcher l'ennemi mort avant qu'il n'ait terminé son festin.



Ombre Maudite

C'est une créature transnaturelle tout à fait étrange. En effet, l'Ombre Maudite est un genre de symbiote aux pouvoirs stupéfiants, qui se colle à une cible et aspire un certain type d'énergie de cette dernière jusqu'à ce qu'elle périclisse. Comme elle n'aspire pas de vie ni d'énergie astrale, on a longtemps cru que l'Ombre Maudite ne servait à rien. Hors, des mages de Tzinntch ont découvert assez récemment qu'elle diminuait la résistance magique de leur hôte ! Un pouvoir qui peut être utile, parfois.

Caractéristiques :

- Créature presque immatérielle
- Vulnérable aux dégâts magiques ou mystiques
- Vole et se déplace rapidement
- Diminue la résistance magique de la cible



Énergie vitale : 20	INT : 12
AT : 0	Esquive : 0
COU : 20	PR : 0
Classe/XP : 20	Res. Magie : 20



Durée d'invocation : 2 assauts



Ingrédients :

- 1 dose de poudre de malachite



Coût d'invocation : 10 PA

Épreuve d'appel : MagiePsy-1

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 : 2

L'Ombre, pensant qu'on ne peut la blesser, n'esquive jamais les coups.

Dégâts : aucun

- Spécial : une fois collée à une cible, l'ombre maudite, qui apparaît comme un corps flottant sombre et informe, va diminuer de 1 sa résistance magique à chaque assaut (effet cumulable).

Notes diverses :

Répandez rapidement la poudre devant vous avant d'invoker l'Ombre. Il faut avoir vos ingrédients sous la main, sans quoi vous perdrez du temps.

On ne lâche pas l'ombre maudite sur un ennemi à moins que celui-ci ne soit vraiment coriace. Comme il faut un peu de temps pour que l'effet de sa contre-malédiction se fasse sentir, le mage doit trouver un moyen d'occuper la cible pendant ce temps. Au bout de quelques assauts, toutefois, votre ennemi pourra être l'objet d'une malédiction de manière beaucoup plus efficace qu'auparavant.

La cible peut éventuellement tuer l'ombre en lui infligeant des dégâts magiques ou mystiques.



Petit Fluide Obscur de Virgila

L'existence de cette entité très bizarre me fut enseignée par une femme mourante, qui était peut-être la seule à avoir jamais compris comment la domestiquer. Hélas, elle en est morte. On connaît deux versions de ce fluide, avec la variété « Grand Fluide » qui est destinée à des mages très avertis. Comme vous allez le voir, les propriétés de ce limon des ténèbres sont telles qu'on n'a jamais réussi à lui trouver de véritable nom. Vous devez avoir une bonne raison d'invoquer cette entité, car c'est un véritable fléau.

Caractéristiques :

- Créature presque immatérielle et noire
- Requiert un sacrifice
- Vulnérable seulement aux dégâts de feu
- Se nourrit de la vie de la cible, ignore l'armure
- Sans effet contre les démons, élémentaires, esprits, morts-vivants et créatures magiques



Durée d'invocation : 4 assauts



Ingrédients :

- Le sang d'un humain ou d'un humanoïde mort dans les minutes ou secondes précédentes
- 1 dose de poudre de beryllium



Coût d'invocation : 25 PA

Épreuve d'appel : MagiePsy-3

Épreuve de contrôle :

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

Épreuve de révocation :

- Vous : MagiePsy+3D6
- Cible : 3D6+II+bonus de vie
- Votre total doit être supérieur ou égal

Maximum d'invocation : 1



Énergie vitale : 20+	INT : 10
AT : 16	Esquive : 12
COU : 20	PR : 0
Classe/XP : 40	Res. Magie : 16

La créature peut tenter l'esquive à chaque assaut



Dégâts : 1D+3 BL

- À chaque attaque réussie, le fluide prend 1D+3 PV à la cible et les ajoute à son propre capital de PV, sans limite connue à ce jour (aucune armure ne semble pouvoir diminuer ces dégâts)
- Il n'est pas possible de parer le fluide, on peut seulement l'esquiver
- Spécial : bonus de vie - pour chaque tranche de 10 PV absorbés, le fluide gagne +1 à son jet dans l'épreuve de révocation ! Il faut surveiller ses méfaits pour être sûr de le renvoyer au bon moment. S'il devient trop puissant, il attaquera n'importe qui...

Notes diverses :

Pour invoquer le fluide, vous devez avoir trouvé un cadavre très récent, qui perd encore son sang. Saupoudrez rapidement le corps avec la poudre en prononçant les incantations.

Une fois invoqué et contrôlé, le fluide, semblable à un nuage équipé de bras, se dirige vers une cible et va faire en sorte de lui soutirer toute son énergie vitale. Il pourra ensuite changer de cible, et ainsi de suite.



Essaim Mauve de Destruction

Tel un fléau trombissant venu du ciel, annonçant l'arrivée de nombreux problèmes, les grosses guêpes mauves du plan lointain et improbable de Jirughltitico représentent un choix de qualité en terme de nuisance à grande échelle. Le plus difficile dans l'affaire, c'est d'arriver à n'être pas soi-même la proie de ces créatures frénétiques et nocives. Une maîtrise parfaite de l'invocateur est donc requise ! Les alliés, en particulier, sont à surveiller de près...

Caractéristiques :

- Nuée de grande taille, en extérieur uniquement
- Peut blesser la plupart des cibles, même les démons
- Inefficace contre les morts-vivants, élémentaires et esprits



Durée d'invocation : 4 assauts



Ingrédients :

- Votre sang (vous vous entaillez et perdez 3 PV)
- 1 dose d'huile de jujuba



Coût d'invocation : 25 PA

Épreuve d'appel : MagiePsy-3

Épreuve de contrôle :

- Vous : MagiePsy+2D6
- Cible : 2D6+I6
- Votre total doit être supérieur ou égal

Épreuve de révocation :

- Vous : MagiePsy+3D6
- Cible : 3D6+I6
- Votre total doit être supérieur ou égal

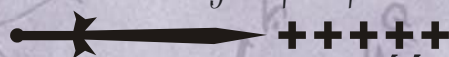
Maximum d'invocation : 1

Vous ne pouvez contrôler simultanément qu'une seule de ces nuées, et rien d'autre en même temps.



Aire d'effet : 40 mètres

- Le mage peut envoyer son essaim voler jusqu'à une distance assez importante
- Si la nuée se retrouve trop loin, elle échappe au contrôle du mage et finit par se disperser



Dégâts : très variables

- Durée : 1D6 assauts. Nombre de cibles : 2D6
- Un total de 10D de dégâts est tiré à chaque assaut pendant cette durée. Ces dégâts sont équitablement répartis à chaque assaut entre les différentes cibles, qui seront choisies par le mage au début de l'attaque
- Les scores d'armure sont comptés normalement
- Les cibles choisies ne peuvent ni parer, ni esquiver ces attaques, et agissent pendant ce temps avec un malus de -3 à toutes leurs épreuves

Notes diverses :

Attirées depuis leur plan d'existence par l'odeur de l'huile de jujuba, ainsi que par le sacrifice de sang, les guêpes surgissent dans le ciel, en général à quelques mètres de hauteur. Elles agressent ensuite les cibles définies en les piquant avec leur long dard, inoculant une toxine affreusement douloureuse. Pour les faire agir efficacement, le mage ne doit pas avoir sous son contrôle d'autre invocation stupide.

Si le mage rate son épreuve de contrôle initiale, les guêpes attaqueront tout le monde à proximité.



Zip-zap le Translucide

Si vous voulez mon avis, le mage qui a donné son nom à cette invocation devait avoir un problème d'alcool. Je soupçonne le mage Psaltérion, à moins que cela ne soit l'un de ses professeurs, des gens qui selon les ragots étaient encore pire que lui. Enfin, toujours est-il que nous avons ici un petit être bizarre extrêmement rapide, qui doit probablement venir d'un plan où tout le monde consomme en permanence du café très fort. Il va tellement vite qu'on le voit à peine, d'où son qualificatif. Il a aussi tendance à voler des objets.

Caractéristiques :

- Créature à taille presque humaine, bipède et mince
- Invulnérable à l'électricité et à la glace
- Vulnérable à tout autre type de dégât



Durée d'invocation : 2 assauts



Ingrédients :

- 1 gemme quelconque de 5 U.G. au moins (la gemme sera perdue)



Coût d'invocation : 30 PA

Épreuve d'appel : MagiePsy-3

Épreuve de contrôle :

- Vous : MagiePsy+2D6
- Cible : 2D6+14
- Votre total doit être supérieur ou égal

Épreuve de révocation :

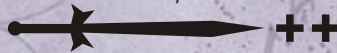
- Vous : MagiePsy+3D6
- Cible : 3D6+14
- Votre total doit être supérieur ou égal

Maximum d'invocation : 1



Énergie vitale : 25	INT : 12
AT : 13	Esquive : 18
COU : 20	PR : 2
Classe/XP : 60	Res. Magie : 15

La créature peut tenter l'esquive à chaque assaut



Dégâts : 1D+4 (dague en os)

- 4 attaques par assaut et une seule esquive
- Les ennemis ont -4 à leur esquive ou parade
- Dégâts de type tranchant
- Spécial : tant que Zip-zap est dans les parages, il peut voler à la tire des objets, principalement de l'or ou des gemmes. En plein combat, s'il réalise un critique, il désarme son adversaire (au lieu de faire des dégâts). Hors combat, il fait un essai toutes les cinq minutes sur les alliés du mage : avec un résultat de 1 à 5 au D20, il dérobe 2D20 PO (ou une gemme) à un personnage choisi au hasard.

Bestiaire : considérez les traits Rapide+++ et Agile

Notes diverses :

En invoquant zip-zap avec une gemme, vous lui offrez un cadeau qu'il ne peut pas refuser. Par contre, soyez certain qu'il va la garder pour lui.

Cette entité est assez intelligente pour être invoquée en dehors d'un combat. Elle ne parle pas, mais suivra le mage, ou le précèdera selon ses envies, et règlera ses problèmes à la demande.



Élémentaire : Atlamoud

Il y a des moments où on préfère se débarrasser des gens plutôt que de les affronter. On a parfois également des problématiques étranges à résoudre, comme par exemple le fait de vouloir pousser un gros objet. Dans ce cas, il peut être utile d'invoquer Atlamoud, un élémentaire intermédiaire du plan de l'Air. Il représente une force de la nature contre laquelle personne ne peut lutter, et il est amusant de savoir qu'il a été retiré des ouvrages académiques le jour où il fit tomber la statue du recteur principal de l'Université de magie de Glargh.

Caractéristiques :

- Bourrasque implacable et immatérielle
- Ne peut être tué ni blessé, d'aucune façon
- Peut faire tomber des cibles à taille humaine
- Très difficile à contrôler



Durée d'invocation : 3 assauts



Ingrédients :

- 1 dose d'orties du Chaos



Coût d'invocation : 15 PA

Épreuve d'appel : MagiePsy-3

Épreuve de contrôle :

- Vous : MagiePsy+2D6
- Cible : 2D6+16
- Votre total doit être supérieur ou égal

Épreuve de révocation : non

- Atlamoud disparaît de lui-même après un temps de présence relativement restreint (à tirer au D6)

Maximum d'invocation : 1

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



Aire d'effet : 20 mètres ou moins

- Le mage peut demander à Atlamoud de souffler sur une large zone, pour un effet modéré (mais toutefois puissant), ou de se concentrer sur une petite zone pour un effet maximum (pouvant déplacer jusqu'à une tonne de cette manière)

Durée : variable

- Atlamoud sera présent pendant 3D6 assauts

Effet sur les ennemis :

- Ennemis à taille humaine et nains : ép. de FO-5 pour ne pas tomber, AD/AT/PRD-4, impossibilité d'avancer ou de tirer des projectiles
- Ennemis plus petits : balayés et repoussés sans espoir de lutter, AD/AT/PRD-6
- Ennemis plus gros : AD/AT/PRD-2
- Tous les alliés pris dans la bourrasque subissent les mêmes désagréments

Notes diverses :

Si le mage ne parvient pas à contrôler Atlamoud, il soufflera dans tous les sens pendant 2D6 assauts, infligeant des malus à tout le monde et faisant chuter tous ceux qui ne peuvent lui résister. Il repartira ensuite comme il est venu...

Il peut aussi souffler verticalement à la demande, pour propulser quelqu'un en hauteur, mais la trajectoire est très aléatoire, à éviter si possible.

C'est la solution idéale pour repousser un bateau !



Petit Dragon de Vraquir

L'invocateur ne désirant pas investir dans une monture épique, qu'il devrait alors entretenir à temps plein, peut se contenter d'appeler cette créature de temps en temps (en pleine conscience des risques que cela comporte). Il pourra alors voyager sur une monture ailée, laquelle en outre pourra cracher du feu et déchiqueter ses ennemis le cas échéant. N'étant pas particulièrement dangereux par rapport aux autres dragons, on peut penser qu'il a été retiré du livre académique des invocations à la demande des marchands de montures...

Usages :

- Monture volante assez volumineuse, en extérieur
- Très difficile à contrôler, gros appétit, coûteux
- Attaque de feu et dégâts standard
- Immunisé contre le feu

XXXXXX

Durée du rituel : 15 minutes

Durée du sort : variable

- Le dragon 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 : 50 PA

Épreuve d'appel : MagiePsy-4

Épreuve de contrôle :

- Vous : MagiePsy+2D6
- Cible : 2D6+17
- Votre total doit être supérieur ou égal

Épreuve de révocation : non

- Le dragon disparaît de lui-même

Maximum d'invocation : 1



Énergie vitale : 85	INT : 10
AT : 14	Esquive : 8
COU : 20	PR : 7
Classe/XP : 150	Res. Magie : 15

Le dragon peut tenter l'esquive à chaque assaut



Dégâts : 2D+6 / 3D+2

- Frappe : 2D+6 tranchants, avec la patte avant, à chaque assaut
 - Feu : boule de feu de 3D+2 sur cible unique, tous les 3 assauts, peut seulement être esquivée
- Bestiaire : considérez les traits Bulldozer volant, Mise à terre++, Puissant++, Terrifiant++ et Critique+ (il obtient des critiques sur un résultat de 1 à 3)

Notes diverses :

Vous devez être sûr de votre coup en invoquant ce dragon. En effet, si vous échouez au contrôle, il pourra s'attaquer à vous directement.

Le dragon peut attaquer vos cibles tout seul en soutien, ou avec vous sur son dos. Le mage qui décide de lancer des sorts depuis le dos du dragon aura -3 à toutes ses épreuves, car la position est inconfortable et l'aura du dragon gêne la magie. En outre, il n'est pas possible de combattre au contact.

Si vous gardez votre dragon plus de quatre heures, il faudra le nourrir avec une proie vivante, de la taille d'une chèvre ou d'un goblin, sans quoi il deviendra difficile à vivre et aigri.



Gorgauth de Cham

Ce sont des êtres transnaturels un peu étranges qui se présentent sous la forme de grosses boules ovoïdes, avec cinq pattes très dures pleines de griffes acérées ainsi qu'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... Cette version spéciale rapide a été découverte par Cham Von Schrapwitz après une soirée bien arrosée.

Caractéristiques :

- Créature assez volumineuse vouée au combat
- Invulnérable aux dégâts physiques standard
- Un monstre très dangereux !

XX

Durée d'invocation : 4 assauts



Ingrédients :

- 1 dose d'orties du Chaos



Coût d'invocation : 40 PA

Épreuve d'appel : MagiePsy-4

Épreuve de contrôle :

- Vous : MagiePsy+2D6
- Cible : 2D6+18
- Votre total doit être supérieur ou égal

Épreuve de révocation :

- Vous : MagiePsy+3D6
- Cible : 3D6+18
- Votre total doit être supérieur ou égal

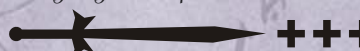
Maximum d'invocation : 1

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



Énergie vitale : 60	INT : 8
AT : 15	PRD : 10
COU : 18	PR : 3
Classe/XP : 80	Res. Magie : 18

Le gorgauth peut utiliser ses pattes pour parer



Dégâts : 2D+5 (griffes, dents)

- Dégâts tranchants/magiques

Notes diverses :

Il existe une version un peu moins dangereuse du gorgauth qui s'invogue par le biais d'un long rituel. Il est également beaucoup plus facile à contrôler que celui-ci...

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.

Un conseil : n'échouez pas à l'épreuve de contrôle, mais soyez prêts à le combattre le cas échéant. Ne vous laissez pas surprendre par la fatalité.



Grand Fluide Obscur de Virgila

C'est la version avancée, plus puissante, de cet étrange limon des ténèbres dont on a parlé plus avant dans le livre. Celui-ci arrive plus déjà plus puissant que l'autre, et va plus vite devenir impossible à contrôler. On m'a raconté, dans le fond d'une obscure taverne, que certains mages de bataille utilisaient ce fluide pendant la guerre, contre l'avis de leur supérieur. Ils laissaient le fluide se gorger de la vie des ennemis, mais rapidement celui-ci s'en prenait à n'importe qui. Il semble toutefois disparaître de lui-même à un moment.

Caractéristiques :

- Créature presque immatérielle et noire
- Requiert un sacrifice
- Vulnérable seulement aux dégâts de feu
- Se nourrit de la vie de la cible, ignore l'armure
- Sans effet contre les démons, élémentaires, esprits, morts-vivants et créatures magiques



Durée d'invocation : 4 assauts



Ingrédients :

- Le sang d'un humain ou d'un humanoïde mort dans les minutes ou secondes précédentes
- 1 dose de poudre de beryllium



Coût d'invocation : 40 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+bonus de vie
- Votre total doit être supérieur ou égal

Maximum d'invocation : 1



Énergie vitale : 30+	INT : 10
AT : 16	Esquive : 12
COU : 20	PR : 0
Classe/XP : 40	Res. Magie : 16

La créature peut tenter l'esquive à chaque assaut



Dégâts : 2D+5 BL

- À chaque attaque réussie, le fluide prend 2D+5 PV à la cible et les ajoute à son propre capital de PV, sans limite connue à ce jour (aucune armure ne semble pouvoir diminuer ces dégâts)
- Il n'est pas possible de parer le fluide, on peut seulement l'esquiver
- Spécial : bonus de vie - pour chaque tranche de 10 PV absorbés, le fluide gagne +1 à son jet dans l'épreuve de révocation ! Il faut surveiller ses méfaits pour être sûr de le renvoyer au bon moment. S'il parvient à un bonus de +6, il est tout de suite hors de contrôle

Notes diverses :

Pour invoquer le fluide, vous devez avoir trouvé un cadavre très récent, qui perd encore son sang. Saupoudrez rapidement le corps avec la poudre en prononçant les incantations.

Une fois invoqué et contrôlé, le fluide, semblable à un nuage équipé de bras, se dirige vers une cible et va faire en sorte de lui soutirer toute son énergie vitale. Il pourra ensuite changer de cible, et ainsi de suite



Élémentaire : Zagath

Venu du plan d'existence lointain de Gaoldazur, apparenté à la magie de la Terre, cette force compacte et brutale est un allié de poids pour affronter tout ce qui est un peu massif. C'est un élémentaire intermédiaire, garde du corps comme on en fait peu, car une fois campé sur ses jambes épaisses, il est quasiment impossible de le déloger. Toutefois il n'est pas très habile, ni très malin. Dans les temps anciens on l'employait dans les entreprises de bâtiment, mais les syndicats de travailleurs humains ont fait pression pour qu'il disparaisse.

Caractéristiques :

- Créature assez volumineuse vouée au combat
- Invulnérable aux dégâts de feu et de glace
- Dangereux et solide

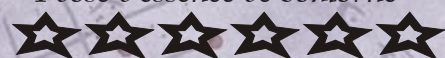


Durée d'invocation : 3 assauts



Ingrédients :

- 1 dose d'essence de boulorne



Coût d'invocation : 40 PA

Épreuve d'appel : MagiePsy-3

Épreuve de contrôle :

- Vous : MagiePsy+2D6
- Cible : 2D6+16
- Votre total doit être supérieur ou égal

Épreuve de révocation :

- Vous : MagiePsy+3D6
- Cible : 3D6+16
- Votre total doit être supérieur ou égal

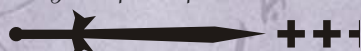
Maximum d'invocation : 1

Vous ne pouvez contrôler simultanément qu'un seul Zagath, c'est une créature peu fréquente même dans son propre plan.



Énergie vitale : 70	INT : 8
AT : 14	PRD : 10
COU : 18	PR : 5
Classe/XP : 90	Res. Magie : 15

Zagath peut parer avec ses mains très solides



Dégâts : 3D+5 (poings)

- Dégâts contondants de type standard

Bestiaire : considérez les traits Puissant++, Mise à terre++, Bulldozer++ (et lui-même ne craint pas un ennemi au trait bulldozer)

Notes diverses :

Moins puissant que le célèbre Titan de Pierre, cet élémentaire ressemble à un gros troll très épais et court sur pattes. Il est très efficace pour protéger une position à l'accès restreint.

Répandez rapidement l'essence de boulorne sur le sol, reculez de deux pas et terminez l'invocation. Il ne vous reste plus ensuite qu'à donner des ordres simples à Zagath. Il n'est pas très malin mais son comportement est plutôt passif : en l'absence d'ordre, il vous suivra docilement (dans la mesure où il peut circuler, car il mesure près de 2,5 mètres de haut pour près de 2 mètres de large).

Si vous échouez au contrôle de Zagath, il commence à paniquer et détruit tout autour de lui, frappant au passage les gens qui se trouvent là.



Grand Dragon de Vraquir

Quand il est grand temps de démontrer sa puissance à votre entourage, vous pouvez invoquer cette bête majestueuse, dont hélas le temps de présence n'est pas forcément proportionnel à l'investissement nécessaire pour le faire venir. Toutefois, on pourra dire que le prestige n'a pas de prix. Tout comme la version plus petite, il peut vous servir de monture (et s'il a faim, vous pouvez lui servir de repas).

Usages :

- Monture volante assez volumineuse, en extérieur
- Très difficile à contrôler, gros appétit, coûteux
- Demande un sacrifice
- Attaque de feu et dégâts standard
- Immunisé contre le feu

XXXXXX

Durée du rituel : 20 minutes

Durée du sort : variable

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



Ingédients :

- Le sang d'un humain ou d'un humanoïde mort dans les minutes ou secondes précédentes
- 3 sphères d'or



Coût d'invoation : 50 PA

Épreuve d'appel : MagiePsy-6

Épreuve de contrôle :

- Vous : MagiePsy+2D6
- Cible : 2D6+18
- Votre total doit être supérieur ou égal

Épreuve de révoation : non

- Le dragon disparaît de lui-même

Maximum d'invoation : 1



Énergie vitale : 120	INT : 12
AT : 14	Esquive : 10
COU : 20	PR : 9
Classe/XP : 180	Res. Magie : 17

Le dragon peut tenter l'esquive à chaque assaut



Dégâts : 2D+8 / 3D+4

- Frappe : 2D+8 tranchants, avec la patte avant, à chaque assaut
- Feu : boule de feu de 3D+4 sur cible unique, tous les 3 assauts, peut seulement être esquivée

Bestiaire : considérez les traits Bulldozer volant, Mise à terre+++, Puissant+++, Terrifiant+++ et Critique+ (il obtient des critiques sur un résultat de 1 à 4)

Notes diverses :

Pour utiliser ce dragon comme monture, vous devez avoir un courage au moins égal à 13, car il est vraiment impressionnant.

Le dragon peut attaquer vos cibles tout seul en soutien, ou avec vous sur son dos. Le mage qui décide de lancer des sorts depuis le dos du dragon aura -3 à toutes ses épreuves, car la position est inconfortable et l'aura du dragon gêne la magie. En outre, il n'est pas possible de combattre au contact.

Si vous gardez votre dragon plus de quatre heures, il faudra le nourrir avec deux proies vivantes, de la taille d'une chèvre ou d'un goblin, sinon il risque de croquer la personne la plus proche (ou vous).



Limon Rouge de Felipag

Beaucoup plus rapide que les limons d'origine magique déjà observés en Terre de Fangh, cette curiosité venue du plan d'existence de Sattoungah a été découverte par un savant d'un lointain pays du sud-ouest, qui serait paraît-il situé derrière la mer Sidralnée. Cette entité se présente sous la forme d'une flaque d'un rouge foncé quelque peu translucide, qui peut s'étendre sur quelques mètres. Elle emprisonne les pieds des cibles et leur cause d'atroces brûlures aux jambes, en digérant rapidement leurs chairs.

Caractéristiques :

- Créature bizarre, essentiellement nocive
- Invulnérable aux dégâts physiques
- Peut-être combattu uniquement avec des sorts de zone, de feu ou de glace
- Peut blesser tout ce qui a des jambes ou des pattes
- Peut blesser les alliés

XI

Durée d'invocation : 2 assauts



Coût d'invocation : 22 PA

Épreuve d'appel : MagiePsy-2

Épreuve de contrôle :

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

Épreuve de révocation : non

- Le limon repartira de lui-même, après avoir digéré assez de nourriture (40 PV environ)

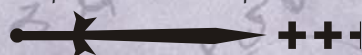
Maximum d'invocation : 1

Vous ne pouvez contrôler simultanément qu'un seul limon, et rien d'autre en même temps.



Zone d'effet : jusqu'à 5 mètres

- La flaque peut s'étaler sur une zone circulaire d'environ cinq mètres, pouvant toucher alors jusqu'à six ennemis s'ils sont rassemblés
- La flaque peut se déplacer au maximum de cinq mètres par assaut
- Les ennemis dans la zone d'effet peuvent s'en échapper en deux assauts, mais ils seront ralentis et ne pourront rien faire d'autre pendant ce temps



Dégâts : 2D+2 (acide)

- Le limon s'attaque aux jambes et dissout les chairs, les vêtements et même les os
- Seule les PR mag. et PR des jambes sont comptées
- Spécial : les cibles dans le limon voient leur mouvement divisé par deux - Une cible qui chute dans le limon subira des dégâts doublés pendant 3 assauts

Notes diverses :

Faites attention à ne pas croiser le chemin du limon, car il ne fera pas la différence entre vous et un ennemi. Vos camarades ont d'ailleurs intérêt à s'en tenir éloignés également. Le plus important reste de... Ne pas tomber dedans.

Quand le limon a fait assez de dégâts (environ 40 PV consommés sur les jambes des ennemis), il retourne dans son plan.

Index des invocations interdites



Invocations faciles :

Nuée grouillante des cryptes

(page 3)

Oudoul (eau)

(page 4)

Casse-crânes Bulbul

(page 5)



Invocations avancées :

S'shal'd (feu)

(page 6)

Ombre maudite

(page 8)

Limon Rouge de Felipag

(page 18)



Invocations d'expert :

Ours de Brivak-Zalgud

(page 7)

Petit Fluide Obscur de Virgila

(page 9)

Essaim Mauve de Destruction

(page 10)

Zip-zap le translucide

(page 11)

Atlamoud (air)

(page 12)



Invocations de maître :

Petit dragon de Vraquir

(page 13)

Gorgauth de Cham

(page 14)

Grand Fluide Obscur de Virgila

(page 15)

Élémentaire : Zagath (terre)

(page 16)

Grand dragon de Vraquir

(page 17)

Merci à Guillaume Albin (illustration de couverture et TOD (dessin du fond de page) pour leur aide précieuse dans l'élaboration de ce grimoire.