
LES FAMILIERS



La compagnie des Cinq choisit une table loin des autres tandis qu'ils discutaient leur raid de la forteresse du Magicien des Chênes Noirs. Seul un chien pouilleux était allongé à côté d'eux, en boule devant le foyer.

« Le magicien vit seul, » annonça Glamring. « Fuyant la compagnie des autres »

« Sauf, peut-être, celle des créatures de la Forêt Noire, » ajouta Meela. « Il est dit qu'il a beaucoup de familiers qui lui obéissent »

« Bah, de simple bêtes, » dit Kronig avec un geste méprisant de la main. « J'ai chassé bien pire dans le nord gelé. Quelle que soit la ménagerie de ce magicien, elle ne nous arrivera pas à la cheville ».

Les compagnons discutèrent jusqu'à très tard dans la nuit. Aucun d'eux ne se posa de question lorsque le chien à côté du feu s'étira et sorti dans les rue sombre en trottant, se mettant à courir quand il arriva aux limite de la ville. Mon maître sera des plus intéressé par tout cela, pensa le familier, alors que les arbres lointains de la Forêt Noire l'attiraient vers chez lui.

Ils sont des compagnons, des animaux domestiques, des alliés, des aides, des espions, et des amis pour les magiciens et les ensorceleurs, mais ils sont aussi fréquemment négligés et sous-estimé. Ce sont les familiers.

Dans les légendes, les familiers étaient souvent considérés comme étant des esprits, voire des démons, prenant forme animale. On leur attribue des pouvoirs spéciaux qu'ils utilisent au service de leur maîtres.

Dans Donjons & Dragons, les familiers sont des animaux magiques qui servent comme compagnons et alliés. Les magiciens et les ensorceleurs peuvent choisir d'avoir un familier dès le premier niveau.

INFORMATION DE BASE

Appeler un familier

Pour gagner les services d'un familier, il convient tout d'abord de localiser le type de créature désire (mais pas en l'invoquant). Le futur maître peut employer tous les moyens nécessaires naturels afin d'acquérir le familier recherché. Souvent, en milieu urbain, il est possible d'acheter l'animal dans l'échoppe adéquate, tout simplement. Si le personnage détient le don « Familier supérieur », une créature plus puissante peut devenir son familier, mais localiser l'élu(e) demandera certainement plus de travail.

Après avoir repéré son futur familier, le joueur de sorts doit s'arranger pour le garder à portée de main tout au long du rituel (soit une journée) qui les liera tous les deux. Avec un peu de chance, la créature sera suffisamment amicale pour rester de son plein gré, mais parfois le candidat devra être attaché, voire mis en cage pour l'empêcher de s'éloigner.

Le rituel échoue si le familier est hostile ou inamical envers celui qui veut devenir son maître. Une créature possédant une valeur d'Intelligence de 3 ou mieux (avant l'augmentation due au statut de familier) doit être initialement amicale envers le lanceur de sorts. Le rituel échoue également si la créature est sujette à un effet quelconque de charme ou de coercition. Le futur maître est néanmoins libre d'utiliser tout moyen non magique pour améliorer les dispositions de la créature envers lui, des jets de Charisme aux petites récompenses.

Il est impossible de posséder plus d'un familier à un moment donné, et le familier ne peut pas avoir plusieurs maîtres. Le familier d'un personnage ne peut pas changer de maître.

Pouvoirs des familiers

Un familier dispose de tous les pouvoirs spéciaux propres à son espèce, ainsi que des différents pouvoirs décrits à la page 34 du Manuel des Joueurs. Il garde ses pouvoirs de familier aussi longtemps que lui et son maître sont en vie, à moins que ce dernier décide de rompre le lien qui les unit.

Si le familier est doté d'une moindre longévité que celle de son maître, il cesse de vieillir à l'allure normale de son espèce pour adopter le rythme de vieillissement normal de son maître. S'il est renvoyé, il retrouve son rythme naturel mais ne souffre d'aucun effet néfaste immédiat. Si le familier dispose d'une espérance de vie plus longue que celle de son maître, il vieillit normalement pour son espèce.

Malgré son intelligence et ses compétences, le familier reste une extension de son maître et n'existe pas réellement par lui-même. Il ne peut donc pas développer des compétences ou des pouvoirs indépendamment du lanceur de sorts auquel il est lié, et il lui est impossible d'adopter une classe de personnage.

Le niveau du maître

C'est le niveau du maître qui détermine les pouvoirs gagnés par la créature ; dans ce cas, le niveau du personnage dans la classe qui peut bénéficier d'un familier. Si vous avez des niveaux dans deux de ces classes, ajoutez-les pour déterminer les pouvoirs obtenus. Par exemple, un magicien de 10e niveau/guerrier de 5e niveau est considéré comme étant du 10e niveau en ce qui concerne les pouvoirs de son familier, puisque les guerriers ne peuvent pas en acquérir. Vis-à-vis de son familier, un magicien du 5e niveau/ensorceleur du 5e niveau est assimilé à un personnage du 10e niveau, puisque ses deux classes sont en mesure d'appeler un familier. Certaines classes de prestige accordent des sorts supplémentaires ou augmentent les niveaux effectifs du lanceur de sorts. Les niveaux gagnés dans ces classes n'améliorent pas les pouvoirs du familier.

Les niveaux négatifs transmis au jeteur de sorts n'affectent pas le familier. Si un niveau est effectivement perdu, toutefois, les pouvoirs du familier sont également réduits. Dans le cas où le familier a été obtenu avec le don « Familier supérieur » et que le niveau du personnage tombe en dessous du niveau requis, le familier ne quitte pas son maître, mais il subit quand même la conséquence de la perte de niveau.

Un familier qui reçoit un niveau négatif subit le handicapé prévu (voir page 71 du Guide du Maître). Si la perte de niveau devient effective, il est traité comme le familier d'un personnage de niveau plus bas. Par exemple, Mialyé est une magicienne de 9e niveau lorsque son familier rate son Jet de Vigueur contre une absorption d'énergie et perd un niveau. Il est désormais traité comme le familier d'un maître de 8e niveau, et il gardera son niveau de retard sur Mialyé tant que son niveau n'aura pas été restauré.

Dés de vie : pour les effets qui dépendent des dés de vie (comme le sort de sommeil), on utilise soit le niveau du

maître, soit les dés de vie du familier, en prenant la valeur la plus élevée.

Points de vie : un familier possède la moitié des points de vie de son maître, arrondis à l'entier inférieur. Si son total de points de vie normal est supérieur, il peut conserver cette valeur.

Toute augmentation permanente des points de vie du maître (par le gain d'un niveau ou une augmentation permanente de la Constitution) accroît également les points de vie du familier. Toutefois, ce dernier ne bénéficie pas des points de vie supplémentaires obtenus grâce à des augmentations temporaires, que ce soit par le biais du sort aide, d'une amélioration de la Constitution (la rage du barbare, un sort d'endurance, une pierre ioun rhomboïdale rose vif), ou d'un gain de dés de vie (avec l'inspiration héroïque des bardes). Toute réduction permanente du total de points de vie du maître, provoquée par la perte d'un niveau ou l'affaiblissement de la Constitution, affecte également le familier.

Lorsque la valeur de Constitution d'un familier change, ses points de vie normaux (en tant que créature de son espèce) sont affectés mais, habituellement, son total réel n'évolue pas (puisque'il équivaut à la moitié des points de vie de son maître). Néanmoins, le familier utilise la valeur modifiée pour ses jets de Vigueur (voir le paragraphe Jets de sauvegarde ci-dessous).

Un familier peut bénéficier des bonus de points de vie octroyés par divers sorts ou effets. Ainsi, un barde peut employer l'inspiration héroïque pour lui accorder 2d10 points de vie temporaires (entre autres bénéfiques).

Attaques : le familier utilise le meilleur bonus de base à l'attaque possible entre celui de son maître et le sien, et ajoute son meilleur bonus de Force ou de Dextérité. Il emploie son propre modificateur de Dextérité lorsqu'il effectue des attaques à distance, s'il dispose d'un tel pouvoir, bien entendu.

Le familier possède les mêmes armes naturelles que les autres créatures de son espèce, et inflige les dégâts correspondants.

Jets de sauvegarde : le familier bénéficie des bonus de base de son maître aux jets de sauvegarde (s'ils sont supérieurs aux siens), mais les modificateurs sont déterminés en fonction de ses propres valeurs de caractéristiques.

Compétences : le familier peut employer ses propres compétences ainsi que celles de son maître, s'il est physiquement capable de le faire (un chat ou un serpent aura probablement des difficultés avec l'Artisanat). Pour déterminer la valeur du familier dans une compétence connue par le maître, il faut combiner les degrés de maîtrise du personnage avec le modificateur de la caractéristique du familier qui s'applique à cette compétence. Si le lanceur de sorts et son familier possèdent tous les deux la même compétence mais que la valeur du familier est meilleure, il peut l'utiliser.

Pouvoirs spéciaux

La plupart des pouvoirs d'un familier sont étroitement liés au niveau du maître (voir la Table 3-9 du Manuel des

Joueurs). Ce paragraphe développe quelque peu les informations fournies sur ces pouvoirs.

Armure naturelle : les familiers sont très résistants et augmentent leur CA naturelle au fur et à mesure de la progression du jeteur de sorts. Il ne s'agit pas d'un bonus d'altération attribué à une armure naturelle existante, mais bien d'un renforcement progressif de celle-ci.

Intelligence : la valeur d'intelligence du familier augmente en fonction du niveau du maître, mais le familier emploie sa propre valeur si elle est supérieure.

Esquive surnaturelle : ce pouvoir extraordinaire est très similaire dans son fonctionnement au pouvoir du même nom développé par les moines. Le familier tire bénéfice de l'esquive surnaturelle même s'il est pris au dépourvu ou privé de son bonus de Dextérité (bien que, dans ce dernier cas, ses chances de réussir son jet de sauvegarde soient plus faibles).

Transfert d'effet magique : tout sort jeté sur le jeteur de sort peut, si ce dernier le désire, affecter son familier. Pour être ainsi transféré, le sort doit cibler le jeteur de sort ; l'effet d'un sort qui affecte une zone ne peut être transféré. Les sorts dont la portée est « contact » ne peuvent pas être transférés sauf si le jeteur de sort se cible lui-même.

Le familier peut même se voir transférer des sorts qui n'affectent pas le type de créatures auquel il appartient (créature magique le plus souvent). Le sort transféré ne doit pas nécessairement être profane. Tout sort que le personnage peut jeter sur lui-même est en mesure d'affecter le familier. Il est permis de transférer des pouvoirs magiques ou surnaturels, à condition de cibler leur effet sur soi-même. De même, les effets des objets magiques peuvent être transférés, mais seulement des sorts ou des pouvoirs magiques que le maître peut cibler sur lui-même. Par exemple, Hennes et son familier peuvent bénéficier tous les deux du sort armure de mage, mais ils ne peuvent partager les effets d'une paire de bracelets d'armure.

Pour effectuer le transfert, le familier doit se trouver à moins de 1,50 m de son maître et ils doivent être reliés par une ligne d'effet ininterrompue. Si le sort transféré a une durée autre qu'instantanée, le familier doit rester dans ce rayon de 1,50 m et maintenir la ligne d'effet ou bien il perdra les effets du sort. Si ce dernier événement se produit, le familier n'a aucun moyen de bénéficier de nouveau des effets de ce lancement du sort.

Un familier et son maître sont considérés comme un seul et même être pour tout ce qui concerne les effets du sort. Par exemple, si Hennes décide de lancer téléportation sur lui-même et son familier, ce dernier n'est pas comptabilisé dans le poids emmené par le sort. De même, si Hennes transfère à son familier un sort de respiration aquatique, ils bénéficient tous les deux de la durée maximale (le familier n'est pas considéré comme une créature touchée). Un transfert d'image miroir crée des doubles du jeteur de sort et de son familier, mais une attaque réussie sur une image de l'un ou de l'autre élimine un double de chacun d'entre eux. Transférer protection contre les énergies destructives protège le maître comme le familier, mais les dégâts subis par chacun d'entre eux sont déduits du montant total des dégâts que le sort peut absorber.

En dépit de ce qui précède, certains aspects du maître et du familier restent toujours distincts. Chacun dispose d'un total de points de vie qui lui est propre, et si un sort de

soins est lancé, tous les points de vie récupérés sont attribués à un seul des deux partenaires. Toutefois, si le sort rend plus de points de vie qu'il n'est nécessaire, le surplus peut aller à l'autre total de points de vie. De la même manière, le maître et le familier ont des valeurs de caractéristiques distinctes, et un effet magique qui améliore une valeur de caractéristique doit être entièrement attribué à l'un des deux.

Dans certains cas, le même sort accorde des bénéfices qui peuvent être transférés et d'autres qui doivent être alloués au personnage ou au familier. Par exemple, le sort aide accorde 1d8 points de vie temporaires ainsi qu'un bonus moral de +1 sur les jets d'attaque et les jets de sauvegarde contre les effets provoquant la terreur. Si un magicien et son familier bénéficient de ce sort, le bonus de +1 les affectera tous les deux, mais les points de vie temporaires devront être attribués à l'un ou l'autre.

Par ailleurs, le personnage peut lancer tout sort dont la portée est personnelle sur son familier, à la façon d'un sort de contact. Dans ce cas, l'effet n'est pas transféré, mais le familier en bénéficie pour toute la durée du sort (où qu'il se rende par la suite).

Lien télépathique : le personnage peut communiquer télépathiquement avec son familier tant que celui-ci reste à moins de 1,5 km. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel, et une zone d'antimagie sur l'un des deux interlocuteurs empêchera toute conversation.

Le familier et son maître ne partagent pas leurs perceptions, le pouvoir n'autorise qu'un simple dialogue, aussi facile et naturel qu'une discussion orale, mais n'exige ni la parole, ni même un idiome commun.

Les valeurs d'Intelligence et de Sagesse du familier, ainsi que sa taille et son espèce, déterminent les informations qu'il est en mesure de transmettre à son maître. Tous les familiers sont aussi malins qu'un individu quelconque, mais habituellement, ils n'ont pas l'intelligence d'une personne brillante. Tous comprennent les notions de passé, présent et futur ; ils peuvent reconnaître les créatures, les objets et les activités courantes. Les familiers animaux, en particulier ceux dont la valeur d'Intelligence est inférieure ou égale à 9, peuvent être sujets à éventuelles distractions, qu'il s'agisse de nourriture, d'animaux ou de grosses créatures dangereuses à proximité (quand vous êtes très petit, tout le monde vous paraît vraiment gros). Il sera souvent nécessaire de rappeler à l'ordre ces familiers.

A moins que le familier ne soit capable de s'exprimer par le biais du langage, il lui est impossible de rapporter les conversations qu'il a entendues. Il peut néanmoins dépeindre les interlocuteurs, désigner l'individu qui parle le plus et décrire l'humeur des participants. Quelle que soit sa valeur d'Intelligence, le familier est incapable de lire ou de décrire et donc de recopier des documents ou d'énoncer leur contenu. Mais il est peut-être capable de s'en emparer. Le familier doit être considéré comme une extension de son maître. lorsqu'il se rend dans un endroit ou éprouve une quelconque sensation, le maître partage la familiarité ainsi acquise. Ainsi, il peut utiliser un sort de téléportation pour se rendre dans une pièce que seul son familier a visitée. De même, si ce dernier a observé un objet, le mage pourra employer un sort de localisation d'objet pour trouver celui-ci, comme s'il l'avait vu en personne.

Conduit : à partir du 3e niveau, un ensorceleur ou un mage peut décider d'utiliser son familier comme un conduit pour ses sorts de contact, à condition de le toucher au moment de l'incantation. Le familier peut alors porter l'attaque de contact et déclencher l'effet du sort comme le ferait le personnage, et il est soumis aux mêmes limitations. Le sort concerné ne doit pas nécessairement être un sort profane (le familier peut servir de conduit pour tous les sorts de contact que le personnage est en mesure de lancer).

Le familier peut porter une attaque de contact au corps à corps ou ses attaques normales (il choisira l'option la plus favorable). Dans ce dernier cas, le jet d'attaque doit dépasser la Classe d'armure normale du sujet mais, s'il est réussi, les dégâts normaux seront infligés en plus de l'effet du sort. Dans le cas d'un familier pouvant porter plusieurs attaques, la première qui touché transmet l'effet du sort. S'il rate ses attaques, le sort est retenu.

Certains sorts de contact ont des effets remarquables une fois l'incantation achevée, et ces effets sont transmis au familier. Ainsi, *contact glacial* fait luire la main du jeteur de sort d'un éclat bleuté ; un familier servant de conduit pour ce sort luira de façon analogue.

Communication avec le maître : au 5e niveau, le familier et son maître peuvent communiquer verbalement comme s'ils utilisaient un langage qui leur est propre. Les autres créatures ne peuvent pas comprendre cet échange sans aide magique.

Communication on avec les animaux du même type : lorsque le personnage atteint le 7e niveau, un familier animal peut communiquer avec les animaux du même type que lui (y compris les versions sanguinaires), mais les sujets de conversation sont limités par l'intelligence des participants.

Les familiers supérieurs disposent d'un pouvoir similaire, qui leur permet de converser avec les créatures du même type ou sous-type qu'eux. Par exemple, un pseudo-dragon peut communiquer avec les créatures de type dragon, un Petit élémentaire de Terre est capable de discuter avec les créatures élémentaires du sous-type Terre, et un diabolotin peut dialoguer avec les Extérieurs dont les sous-types sont Loi et Mal. De nombreux familiers supérieurs parlent également une ou plusieurs langues.

Résistance à la magie : une fois que le personnage a atteint le 11e niveau, le familier acquiert une résistance à la magie égale ou niveau de son maître + 5. Certains familiers supérieurs possèdent une résistance à la magie qui leur est propre. Les deux résistances ne se cumulent pas, le familier garde la meilleure.

Scrutation : au niveau 13, le jeteur de sort peut observer son familier comme à l'aide du sort *scrutation*. Ce pouvoir magique est utilisable un fois par jour, il est lancé au niveau effectif du jeteur de sort.

Comme le sujet du pouvoir est bien connu du personnage, le DD du jet de *Scrutation* est de 5. Le familier étant une extension de la conscience de son maître, une partie du sujet du sort se trouve virtuellement à l'intérieur même du personnage ; cette connexion donne un modificateur de +10 sur le jet de *Scrutation*, le succès est donc quasiment automatique même si le familier erre sur un autre plan d'existence.

Pouvoirs spéciaux des familiers

Niveau du maître*	Armure naturelle	Int	Pouvoirs spéciaux
1-2	+1	6	Vigilance, esquive surnaturelle, transfert d'effet magique, lien télépathique
3-4	+2	7	Conduit
5-6	+3	8	Communication avec le maître
7-8	+4	9	Communication avec les animaux du même type
9-10	+5	10	
11-12	+6	11	Résistance à la magie
13-14	+7	12	Scrutation sur le familier
15-16	+8	13	
17-18	+9	14	
19-20	+10	15	

* Niveau d'ensorceleur ou de magicien. En cas de biclassage ensorceleur/magicien, ces deux niveaux s'additionnent.

FAMILIERS COURANTS

Les joueurs ne sont pas limités à la liste d'animaux ci-dessous. Presque tous les petits animaux peuvent être des familiers, si le MJ en donne la permission.

Le monde où se déroule la campagne peut même inclure des animaux inconnus sur Terre, comme l'otak des livre d'Ursula K. LeGuin's Magicien de Terremer, ou le jhereg de la nouvelle éponyme de Steven Brust. Les nouveaux familiers doivent tous entrer dans le cadre général des capacités décrites dans le Manuel des Joueurs.

Familier	Faculté spéciale*
Belette	Confère un bonus de +2 aux jets de Réflexes
Caméléon	Confère un bonus de +2 en Discrétion
Chat	Confère un bonus de +2 aux jets de Déplacement silencieux
Chien	Confère un bonus de +2 en Psychologie
Chien de prairie	Confère un bonus de +2 en Discrétion
Chauve-souris	-
Chouette	Vision nocturne; confère un bonus de +2 aux jets de Déplacement silencieux
Corbeau	Parle une langue
Crapaud	Confère +2 en Constitution
Ecureuil	Confère un bonus de +1 en Escalade et +1 aux jets de réflexes
Faucon	-
Lapin	Confère un bonus de +2 en Perception Auditive
Lézard	Confère un bonus de +2 en Escalade
Loutre	Confère un bonus de +2 en Natation
Pie	Confère un bonus de +2 en Vol à la tire
Putois	-
Rat	Confère un bonus de +2 aux jets de Vigueur
Raton-laveur	Confère un bonus de +2 en Vol à la tire
Renard	Confère un bonus de +2 aux jets de réflexes
Singe	Confère un bonus de +2 en Equilibre
Souris	Confère un bonus de +2 aux jets de Déplacement silencieux
Vipère	-

Serpent (TP) Morsure venimeuse

* Seuls les pouvoirs précédés de la mention «confère» sont transmis au PJ ; les autres concernent uniquement le familier.

FAMILIERS POUR MAÎTRES DE TAILLE HORS NORME

Les familiers proposés dans le Manuel des Joueurs sont destinés à des personnages de Petite, Moyenne et Grande taille. Les maîtres qui ne font pas partie de ces catégories peuvent choisir des familiers plus petits ou plus grands, en fonction de leur propre taille.

Familiers pour maîtres de Très Petite taille ou moins

Les maîtres dont la taille est inférieure aux tailles habituelles peuvent appeler des familiers qui leur sont proportionnés, comme indiqué ci-dessous.

Caractéristiques

Voici les caractéristiques des familiers de la Table 1-1. On considère que le maître est un personnage de 1er niveau, sans tenir compte d'éventuels bonus aux jets d'attaques et de sauvegarde dus à la race ou à la classe.

Pouvoirs conférés : en plus de leurs propres pouvoirs spéciaux, les familiers accordent tous à leur maître le don de Vigilance et les pouvoirs spéciaux lien télépathique et transfert d'effet magique dès le 1er niveau. Ils possèdent également le pouvoir d'esquive surnaturelle (voir plus haut).

Familier	Pouvoir spécial
Chauve-souris	-
Chouette effraie	Vision nocturne, confère un bonus de +2 aux jets de Déplacement silencieux.
Crapaud	Confère +2 en Constitution.
Epervier	-
Furet	Confère un bonus de +2 aux jets de Réflexes.
Grive	Maîtrise une langue.
Hérisson	Confère un bonus de +1 à l'armure naturelle.
Musaraigne	Morsure venimeuse.
Souris	Confère un bonus de +2 aux jets de Déplacement silencieux.

Familiers pour maîtres de Très Grande taille ou plus

Les maîtres dont la taille est supérieure aux tailles habituelles peuvent appeler des familiers qui leur sont proportionnés, comme indiqué ci-dessous.

Caractéristiques

Voici les caractéristiques des familiers de la Table 1-2. On considère que le maître est un personnage de 1er niveau, sans tenir compte d'éventuels bonus aux jets d'attaques et de sauvegarde dus à la race ou à la classe.

Pouvoirs conférés : en plus de leurs propres pouvoirs spéciaux, les familiers accordent tous à leur maître le don de Vigilance et les pouvoirs spéciaux lien télépathique et transfert d'effet magique dès le 1er niveau. Ils possèdent également le pouvoir d'esquive surnaturelle (voir plus haut).

Familier	Pouvoirs spéciaux
Aigle (de taille M)	-
Chauve-souris (de taille P)	-
Chouette (de taille M)	Vision nocturne, confère un bonus de +2 aux jets de Déplacement silencieux.
Corbeau (de taille P)	Maîtrise une langue.
Glouton	Confère un bonus de +2 aux jets de Réflexes.
Léopard	Confère un bonus de +2 aux jets de Déplacement silencieux.
Lézard géant	Confère +2 en Constitution.
Rat sanguinaire	Confère un bonus de +2 aux jets de Vigueur.
Serpent venimeux (de taille M)	Morsure venimeuse.

Renvoyer un familier

Parfois, un maître voudra se débarrasser d'un familier, soit parce que ce dernier a subi une blessure handicapante, soit parce qu'il désire simplement en changer. Pour renvoyer un familier, il suffit de le vouloir, mais briser le lien qui unit le personnage et son familier est considéré comme une action complexe.

Le renvoi d'un familier n'est pourtant pas une mince affaire. Il s'agit non seulement d'un acte insensible et froid, mais aussi de la rupture d'un lien profond entre deux êtres qui ont partagé leur existence pendant une longue période, et cela laisse des cicatrices. Immédiatement après le renvoi, le joueur de sorts perd des points d'expérience (comme indiqué p. 35 du Manuel des Joueurs) et il lui sera impossible d'acquiescer un nouveau familier avant un an et un jour. La créature perd instantanément ses pouvoirs de familier et devient une créature normale de son espèce ; elle n'est victime d'aucun autre effet néfaste.

La mort d'un familier

La mort d'un familier est une expérience déchirante. Le personnage perd des points d'expérience comme indiqué ci-dessus, et ne peut appeler un nouveau familier avant un an et un jour. Heureusement, les familiers peuvent souvent être rappelés à vie, bien qu'un sort de *souhait* (ou de *miracle* soit nécessaire pour les créatures de type élémentaire ou extérieur). Les créatures artificielles,

comme les homoncules, ne peuvent jamais être rappelée à la vie ou ressuscités.

Rappeler un Familier à la vie rétablit le lien qui l'unit à son maître. Néanmoins, le sort réincarnation constitue une exception à cette règle. Le sort fait renaître la créature dans un autre corps libre de tout lien, et elle n'est désormais plus un familier.

Quelle que soit la manière dont le familier est ramené à la vie, son retour n'annule en rien la perte d'expérience subie par le joueur de sort lors de son décès. Le familier, lui, ne subit aucune perte de niveau ou de Constitution. Si le niveau du maître a été réduit, toutefois, les pouvoirs du familier seront également affectés (voir le paragraphe Pouvoirs du familier).

La mort du maître

Si un personnage meurt et que son familier lui survit, une parcelle du maître poursuit son existence au sein de son fidèle serviteur. La créature perd les compétences et les points de vie supplémentaires acquis grâce à son maître, mais elle conserve l'essentiel de ses pouvoirs de familier ; ses pouvoirs sont déterminés comme si son maître avait deux niveaux de moins que de son vivant (sans descendre sous le 1er niveau). Si le joueur de son est rappelé à la vie, le lien est rétabli et le familier retrouve les pouvoirs correspondants au nouveau niveau de son maître.

Voici un exemple ; Hennet a pour familier un chat. Il a atteint le 11e niveau lorsqu'il rate un jet de sauvegarde contre un poison mortel. Son chat dévient une créature magique avec 1/2 DV et 2 points de vie (la moyenne avec un DV 1/2). Il possède les pouvoirs spéciaux d'un familier dont le maître est du 9e niveau +5 à son armure naturelle, Intelligence 10, et la possibilité de communiquer avec les félins (les autres pouvoirs n'ont plus cours en l'absence de son maître). Si Hennet est rappelé à la vie, ce sera comme ensorceleur de 10e niveau, et son chat possédera tous les pouvoirs correspondants à un maître de ce niveau.

LES FAMILIERS ET LE COMBAT

Ensorceleur ou magicien, vous n'aimez guère le combat physique ; la confrontation directe n'est pas votre point fort. Avec un familier sur les bras, il est probable que vous répugnerez plus encore à vous jeter au combat. Même le familier d'un maître de haut niveau est une proie facile pour un ennemi capable d'un tel défi.

La meilleure protection que vous pouvez offrir à votre familier est tout simplement de le laisser à la maison, voire au camp, lorsque vous partez à l'aventure. Cette stratégie épargne au familier les périls auxquels vous devez faire face et garantit la présence d'une sentinelle digne de confiance pour surveiller vos possessions, voire pour les défendre si nécessaire. Si le familier ne peut empêcher un coup de main sur vos biens, il offrira néanmoins un

témoignage sur les événements ou pourra même prendre les malandrins en filature jusqu'à leur base d'opérations.

Tant que vous restez à moins de 1,5 km de votre familier, vous serez averti instantanément de tout problème (grâce au lien télépathique qui vous unit). Si l'éloignement est plus grand, une scrutation vous permettra de prendre des nouvelles. Votre familier est pour vous un sujet facile à repérer et, à partir du 13e niveau, il est possible d'employer scrutation sur lui une fois par jour, sans avoir recours à un sort ou un instrument de scrutation.

Pour le cas où votre familier vous accompagne dans vos aventures, il est préférable de prendre quelques précautions afin de le protéger.

Dangers physiques

Malgré l'amélioration de sa Classe d'armure et de ses points de vie, un familier est bien plus vulnérable aux attaques de corps à corps ou à distance que son maître. Toutefois, le familier est toujours autorisé à occuper le même emplacement que vous, ce qui lui offre un abri conséquent. Ceci lui accorde un bonus de +4 à la CA et, mieux encore, le protège de toute attaque d'opportunité. Partager le même emplacement ne gêne aucun des deux partenaires : grâce au lien télépathique, le familier reste instinctivement hors de votre chemin et, dans le même temps, vous évitez intuitivement de trébucher ou de marcher dessus. Le seul défaut présenté par cette tactique est la possibilité qu'une attaque dirigée contre le familier vous atteigne à sa place (voir page 133 du *Manuel des joueurs*).

Autre possibilité, le transport du familier dans une boîte, une poche ou tout autre conteneur dans lequel il peut se cacher et bénéficier ainsi d'un abri total. Un certain nombre d'objets spécifiques sont conçus à cet effet.

Le maître prévoyant protège également son familier par l'usage de magie défensive. Cette tâche est facilitée par le pouvoir de transférer les effets magiques et des sorts tels que *clignotement*, *flou*, *déplacement*, *armure de mage* et *image miroir*.

Dangers magiques

En règle générale, les sorts de zone représentent la menace la plus importante qui pèse sur la survie de votre familier. Heureusement, la majorité d'entre eux autorise un jet de Réflexes pour diminuer de moitié les dégâts, et le pouvoir d'esquive surnaturelle d'un familier lui permet souvent d'échapper totalement aux dégâts causés par ces sorts.

Rater ce jet de sauvegarde signifie que le familier subit la moitié des dégâts, mais cela peut se révéler mortel, au vu de la faible quantité de points de vie dont il dispose. Tout ce qui améliore le jet de Réflexes de votre familier augmente ses chances de survie. L'abri constitué par le maître (voir plus haut) donne au familier un bonus de +2 pour ce jet, donc gardez-le à proximité, à moins d'avoir une bonne raison de l'envoyer ailleurs.

Les sorts offrant une protection contre les énergies destructives constituent une bonne assurance contre les jets de Réflexes ratés de votre familier. *Protection contre les énergies destructives* est efficace dans cette situation,

mais ce sort vous oblige à anticiper les types d'attaques que vous allez subir. Heureusement, il peut être transféré. Si un affrontement prolongé est à prévoir, vous seriez bien inspiré de lancer *globe d'invulnérabilité partielle* ou *globe d'invulnérabilité renforcée*. Ces sorts arrêtent les effets de sort hostiles tout en vous permettant de jeter vos sorts librement. Bien sûr, si votre familier ou vous-même devez quitter la sphère immobile créée par le sort, la protection est perdue, mais la méthode reste efficace tant que vous pouvez tenir la position.

Les effets se répandant sur toute une zone ou affectant plusieurs cibles, mais qui n'autorisent pas de jet de Réflexes, sont particulièrement dangereux pour les familiers. Il en existe bien plus que vous ne pourriez penser de prime abord : *brume acide*, *brume mortelle*, *flétrissure*, *projectile magique*, les différents *mots de pouvoir*, *cacophonie*, *cri* et *plainte d'outré-tombe*, pour n'en citer que quelques-uns. Beaucoup de ces sorts sont de haut niveau, inutile donc de trop s'en faire... dans un premier temps. Sachez cependant que, si vous y êtes confronté, les mesures de défense habituellement fiables révéleront des failles. Ainsi, le *globe d'invulnérabilité partielle* n'arrêtera pas les sorts supérieurs au 3e niveau, et *protection contre les énergies destructives* n'aidera en rien contre un sort de *cacophonie*. *Résistance à la magie* offre, lui, une sorte de protection générale, et il est utile de le lancer même si votre familier est déjà doté d'une résistance à la magie (le sort procure une valeur supérieure). Autre avantage, vous pouvez partager son effet avec votre familier par le biais du transfert. *Protection contre les sorts* se révélera tout aussi efficace (bien que ce sort puissant soit coûteux à lancer). Si vous connaissez les sorts dont vous risquez d'être victime, demandez au prêtre du groupe (s'il en est capable bien sûr) de lancer *immunité contre les sorts* sur votre familier.

Il peut s'avérer délicat de défendre votre familier contre les sorts qui le ciblent directement, comme *projectile magique*, *charme-monstre* ou *doigt de mort*, mais les astuces qui précèdent sont souvent efficaces dans de telles situations.

Les sorts de charme et de coercition lancés sur un familier constituent certes un désagrément, mais pas nécessairement une catastrophe. A chaque fois que votre familier réussit un jet de sauvegarde contre un sort de ce type (ou plus généralement contre tout sort dépourvu d'effet physique évident), vous en serez averti, à condition d'être situé à moins de 1,50 km de lui : le familier vous informe grâce au lien télépathique du fourmillement, voire de la volonté hostile qu'il a ressentie. Dans la même situation, si votre familier rate son jet de sauvegarde, vous sentirez immédiatement qu'il se passe quelque chose d'anormal. Il n'y a pas grand-chose à faire tant que votre familier est soumis à un effet de coercition. S'il est à portée de main, vous pouvez tenter de l'attraper et de l'immobiliser avant qu'il ne se blesse ou fasse quelque chose de déplaisant, ou vous pouvez essayer de dissiper cet effet. Les charmes sont plus faciles à combattre. Si vous donnez un ordre contradictoire à votre familier alors qu'il est victime d'un *charme*, il obtient un nouveau jet de sauvegarde (à condition que le sort en question autorise des jets de sauvegarde quand le sujet reçoit des ordres contraires à sa nature). Un maître rusé ordonnera à son familier de ne jamais accepter les ordres de quiconque à part lui. Le

familier s'en souvient et a droit à un nouveau jet de sauvegarde à chaque fois qu'il est sous l'effet d'un charme et qu'il reçoit un ordre.

Les familiers et les objets magiques

Equiper votre familier d'objets magiques est un excellent moyen de le protéger et de lui donner un certain potentiel offensif. Vous pouvez acheter de tels objets pour votre compagnon, ou les lui donner lorsque vous n'en avez plus l'usage, comme un *anneau de protection +1* si vous découvrez le même anneau dans une version supérieure.

Quels sont les objets magiques qu'un familier peut utiliser ? Puisqu'un grand nombre d'entre eux s'adapte aux utilisateurs quelle que soit leur taille, la réponse est simple : beaucoup. Mais il existe quelques exceptions. Les familiers n'ont pas la possibilité d'employer d'objets à fin d'incantation ou à potentiel magique, car ce ne sont pas des jeteurs de sorts. De même, un familier incapable de parler ne peut pas prononcer les mots de commande. La majorité des familiers est également dépourvue des maîtrises et des membres préhensiles nécessaires à l'usage des armes. Il reste néanmoins les potions (à condition de pouvoir les ouvrir et les verser), les anneaux et la plupart des objets dont on peut se vêtir et ceux que l'on porte.

Le *Guide du Maître* (page 176) précise les différents emplacements disponibles sur une créature humanoïde pour porter des objets. Les familiers ont des emplacements équivalents. Par exemple, un quadrupède utilise des pattes arrière pour les objets portés aux pieds et ses pattes de devant pour les objets que l'on porte à la main. Pour les oiseaux, considérez les pattes (ou jambes) comme les mains (et les bras), et les ailes comme les jambes ou les pieds. Les ailes d'un humanoïde (ou d'un quadrupède) capable de voler, comme un diabolotin (ou un pseudo-dragon), n'offrent pas d'emplacements supplémentaires pour les objets magiques. La créature peut porter des objets magiques « à placer sur les jambes » aussi bien sur les ailes que sur ses jambes (ou pattes) arrière, mais pas aux deux endroits. Un serpent porte les objets sur sa tête ou son corps.

Votre MD peut décider qu'un objet ne convient pas à la famille de créatures dont fait partie votre familier. Peut-être le persuaderez-vous d'autoriser votre chat à mettre des bottes, en citant le conte du « Chat Botté », mais n'y comptez pas pour votre serpent venimeux. Les créatures comme les chauve-souris ou les chouettes ont tendance à mal supporter les capes, qui encombrant leurs ailes. Dans la plupart des cas, même si votre familier est incapable d'utiliser un objet donné, il est possible de créer (ou de faire créer) quelque chose d'équivalent, mais mieux adapté. Par exemple, vous pourriez créer une paire de *bandeaux d'ailes de rapidité* pour les ailes d'un faucon ou d'une chauve-souris, qui fonctionneraient exactement comme des *bottes de rapidité*.

DONS

Les sorciers et les magiciens peuvent acquérir des dons relatifs à leur familier. En général ces dons vont améliorer les capacités de leur familier, le rendant plus utile, mais ils ne sont disponibles que pour ceux ayant un familier. Selon le choix du MD, ces dons peuvent être disponibles pour les druides et pour leurs compagnons animaux.

Enchante Familier

[Général]

Vous pouvez lancer des sorts sur votre familier même à distance.

Avantage : Vous êtes toujours considéré comme étant au contact de votre familier pour le besoin de lancer des sorts partagés. Ainsi, tous les sorts que vous lancez sur vous affectent également votre familier.

Normal : Votre familier doit être à moins de 1,5m du jeteur de sort lorsqu'un sort de ce type est utilisé.

Extra Familier

[Général]

Vous avez un familier additionnel.

Avantages : En prenant ce don vous recevez un autre familier d'un type décrit dans le Manuel des Joueurs (ou de cet article, avec la permission du MD). Ce familier peut-être du même type que votre premier familier, ou d'un type différent. Les dons « familiaux » précédents s'appliquent également au nouveau familier. Par exemple, si vous avez le don « Familier Créature Artificielle » votre nouveau familier peut être une créature artificielle. L'ensorceleur ou le magicien gagne les bénéfices des deux familiaux, mais les bonus similaires ne s'ajoutent pas. Par exemple, un magicien avec une chouette et un chat ne recevra qu'un bonus de +2 aux jets de Déplacement Silencieux, pas un bonus de +4.

Spécial : Un personnage peut prendre ce don plusieurs fois. A chaque fois que vous choisissez ce don, vous pouvez appeler un autre familier.

Familier supérieur

[Général]

Source : Par l'encre et le sang, Les royaumes oubliés. Tant que le personnage a la possibilité d'appeler un nouveau familier, il peut choisir celui-ci dans la liste qui suit.

Condition : capacité d'appeler un nouveau familier, alignement compatible.

Avantage : les créatures qui suivent sont également disponibles lorsque le PJ choisit un familier. Il peut appeler un familier dont l'alignement n'est éloigné que d'un cran par rapport aux axes des alignements (de loyal à chaotique, et de bon à mauvais).

Le familier supérieur est magiquement lié à son maître, comme un familier normal. Le familier bénéficie des caractéristiques normales pour une créature de son type. Reportez-vous au Manuel des Monstres ou au chapitre 1 du guide *Par l'encre et le sang*, à l'exception de ce qui suit :

Dés de vie : pour les effets liés aux dés de vie, le familier est considéré comme ayant ceux de son maître, ou son total normal s'il est plus élevé.

Points de vie : la moitié des points de vie de son maître, en arrondissant à l'entier inférieur, ou le total normal du familier s'il est plus élevé.

Attaques : le bonus de base à l'attaque est égal à celui du maître (ou celui du familier s'il est plus élevé), auquel on ajoute le modificateur de Force ou de Dextérité du familier (prenez le plus élevé des deux). Les dégâts infligés sont les mêmes que pour une créature de ce type.

Attaques spéciales : les attaques spéciales habituelles pour une créature de ce type.

Particularités : les particularités habituelles pour une créature de ce type.

Jets de sauvegarde : le familier utilise les bonus de base de son maître aux jets de sauvegarde s'ils sont meilleurs que les siens.

Compétences : les compétences normales pour une créature de ce type.

Familiers supérieurs

Familier	Alignement	Niv. de jeteur de sort de magie profane
Lézard voltaïque	neutre	5
Strige	neutre	5
Diablotin	loyal mauvais	7
Ouvrier formien	loyal neutre	7
Pseudo-dragon	neutre bon	7
Quasit	chaotique mauvais	7

Ces créatures sont décrites en détail dans le chapitre 1.

Pouvoirs spéciaux des familiaux : reportez-vous à la table 3-10 pouvoirs spéciaux des familiaux, page 34 du *Manuel des joueurs*, pour déterminer les pouvoirs spéciaux du familier, comme d'accoutumée.

Autres familiaux supérieurs

La liste de la table *Familiers supérieurs* ne présente que quelques-unes des possibilités de familiaux supérieurs. Pratiquement toutes les créatures de taille et de puissance comparables à celles de cette liste peuvent faire office de familier. L'alignement du maître n'est pas le seul facteur à prendre en considération; les familiaux supérieurs pourraient être assignés en fonction du type ou du sous-type de créature auquel appartient le maître, comme indiqué ci-dessous.

Autres familiaux supérieurs

Familier	Type/Sous-type	Niv. de jeteur de sort magie profane
Faucon céleste*	Bien	3
Serpent venimeux fiélon**	Mal	3
Élémentaire de l'Air (P)	Air	5
Élémentaire de l'Eau (P)	Eau	5
Élémentaire du Feu (P)	Feu	5
Élémentaire de la Terre (P)	Terre	5
Lézard voltaïque	Electricité	5
Homoncule†	Mort-vivant	7
Méphite gelé	Froid	7

* ou un autre animal céleste appartenant à la liste des familiaux habituels.

** ou un autre animal félon appartenant à la liste des familiers habituels.

† le maître doit créer au préalable l'homoncule, en substituant de l'ichor (ou toute autre partie de son corps) au sang, si nécessaire.

Familiers Spéciaux

Les familiers sont normalement des animaux magiques ayant certaines capacités. En choisissant un des dons suivant lorsque le familier est appelé, le magicien ou le sorcier peuvent choisir un familier d'un type spécial ou avec des capacités additionnelles. Ces dons ne s'appliquent qu'aux familiers ou aux familiers appelés après le choix de ces dons, ils ne peuvent donner de nouvelles capacités aux familiers que vous avez déjà.

Familier Créature Artificielle

[Général]

Votre familier est une créature artificielle au lieu d'être un être vivant.

Avantage : Plutôt que d'être une créature vivante, votre familier est une construction magique, une créature mécanique animée par la magie. Le maître doit toujours spécifier le type d'animal qu'il souhaite appeler, mais le familier qui apparaîtra sera une version construite de la créature. Cf. Manuel des Monstres pour les capacités spéciales des créatures artificielles. Vous ne pouvez pas convertir un familier existant en une construction.



Familier Symbolique

[Général]

Votre familier peut assumer une forme inoffensive et inanimée.

Avantage : Votre familier peut, sur commande, se transformer en une forme inanimée et petite, ressemblant à une statuette merveilleuse (cf. Guide du Maître pour les détails). Cette forme peut être n'importe quoi de petit, en pierre, tenant dans la main, typiquement une statuette du familier. Dans cette forme, le familier n'a pas besoin d'être nourri ou entretenu, et est facile à cacher, mais ces

pouvoirs vous sont inaccessible tant qu'il a la forme d'une statuette. Le familier dans cette forme a toujours un esprit, mais il ne peut utiliser aucun de ses cinq sens, de ses attaques spéciales, ni ses capacités spéciales. Si sa forme inanimée est détruite ou cassée, le familier est tué. Il peut reprendre sa forme naturelle sur commande.

Familier Mort-vivant

[Général]

Votre familier est une créature morte-vivante.

Avantage : Plutôt qu'une créature vivante, votre familier en est sa version morte-vivante. Cf. le Manuel des Monstres pour les capacités spéciales des mort-vivants. Notez que vous ne pouvez pas transformer votre familier existant en familier mort-vivant en prenant ce don, bien que si votre familier est tué et que vous avez ce don, vous pouvez le réanimer avec le sort « Rappel à la vie ». Les familiers morts-vivants ont tendance à être associé à des personnages d'alignement mauvais, en particulier les nécromanciens.

Le familier mort-vivant peut être tourné ou repoussé. Il faut utiliser le nombre de Dés de Vie effectif du familier (cf. Manuel des Joueurs) pour constater la réussite de la tentative. Un familier qui fuie ou qui est prostré ne peut plus obéir aux commandes de son maître (pas plus que s'il était paralysé ou tétanisé de peur). Ramener à la vie un familier mort-vivant détruit le ramène en tant que créature vivante.

NOUVEAUX SORT :

Sens de Familier

Divination

Niveau : Ens/Mag 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action

Portée : cf. description

Cible : familier du lanceur de sort

Durée : 1 min/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Sens de familier vous permet de percevoir un peu de ce que votre familier perçoit, ceci indépendamment de la distance qui vous sépare. Pendant la durée du sort vous pouvez, en tant qu'action partielle à chaque round, remplacer l'un de vos sens par celui de votre familier. Par exemple le round où vous lancer le sort, vous pouvez choisir la vue et vous ne verrez que par les yeux de votre familier. Le round d'après, vous pouvez choisir l'ouïe et vous n'entendrez que ce qu'entend votre familier, mais retrouverez votre vue. Le familier ne perd aucun de ces sens pendant que vous les empruntez.

Le sort ne vous donne pas la possibilité de communiquer avec votre familier s'il est en dehors de la portée de votre lien emphatique. Vous utiliser vos propres talents de Perception auditive et de Détection pour remarquer des choses, modifie par le don « Vigilance » de votre familier. Le plomb ou les protections magiques bloquent ce sort.

Toucher de Familier

Conjuration

Niveau : Ens/Mag 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action

Portée : moyenne (30 m. + 3 m/niveau)

Cible : familier du lanceur de sort

Durée : 1 min/niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Après avoir jeté ce sort, vous pouvez lancer n'importe quel sort avec une portée de Toucher à travers votre familier (ce dernier touche la cible pour délivrer l'effet du sort). Contrairement à la capacité ordinaire du familier (cf. Manuel des Joueurs, vous n'avez pas besoin d'être en contact avec votre familier lorsque vous lancez le sort.) Le familier doit toujours réussir une attaque de contact pour délivrer le sort.

Partage de Vie

Nécromancie

Niveau : Ens/Mag 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 round

Portée : toucher

Cible : familier du lanceur de sort

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Partage de Vie vous permet de transférer un peu de votre force vitale à votre familier. Vous pouvez transférer un nombre de point de vie égal à votre niveau à votre familier, guérissant les dommages qu'il a subit en les prenant pour vous. Vous ne pouvez pas augmenter les points de vie de votre familier au-delà de son niveau normal, vous ne pouvez que guérir les dommages qu'il a subit.

Forme de Familier

Nécromancie

Niveau : Ens/Mag 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 round

Portée : moyenne (30 m. + 3 m/niveau)

Cible : familier du lanceur de sort

Durée : jusqu'à ce que le jeteur de sort revienne dans son corps

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

Avec un round de concentration, vous pouvez transférer votre esprit dans le corps de votre familier comme si vous utilisiez le sort « Possession » (cf. le Manuel des Joueurs pour les détails). L'esprit de votre familier est gentiment suspendu pendant que vous habitez son corps, et votre corps tombe dans une transe ressemblant à la mort. Vous pouvez utiliser le corps de votre familier comme si c'était le votre. Si votre familier était capable de parler, vous pouvez lancer des sorts ayant des composantes verbales. Si votre corps est tué lorsque vous êtes dans le corps de votre familier, vous devenez coincé dedans. Si votre familier meurt lorsque vous le possédez, vous retournez

automatiquement dans votre corps et souffrez des conséquences normales de la mort de votre familier.

Vous ne pouvez pas retourner dans votre corps tant que votre familier n'est pas dans la portée du sort.

Appel de Familier

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 1,5 km

Cible : familier du lanceur de sort

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort appelle à vos côtés votre familier où qu'il soit dans un rayon d'1,5 km (dans la zone de votre lien empathique). Le familier apparaît immédiatement, n'importe où à portée de main.

FAMILIERS

➤ **Aigle de taille Moyenne (familier) :** FP — ; créature magique de taille M ; DV 2 ; pv 13 ou la moitié des pv du maître ; Init +1 ; Vitesse 3 m, vol 26 m (moyenne) ; CA 13 (contact 11, pris au dépourvu 12) ; Attaques +3 corps à corps (2 coups de serres, 1d4+2), +1 corps à corps (coup de bec, 1d6+1) ; Particularités : pouvoirs conférés ; AL au choix ; JS Réf +4, Vig +5, Vol +4 ; For 14, Dex 13, Con 14, Int 6, Sag 14, Cha 6.

Compétences et dons : Détection +6/+14 à la lumière du jour, Perception auditive +6 (ou les valeurs du maître si elles sont supérieures) ; Attaques multiples.

➤ **Belette (familier) :** FP — ; créature magique de taille TP ; DV 1 ; pv la moitié des pv du maître ; Init +2 ; Vitesse 6 m, escalade 6 m ; CA 15 (contact 14, prise au dépourvu 13) ; Attaque +4 corps à corps (morsure, 1d3-4) ; Espace occupé/allonge 0,75 m x 0,75 cm/0 ; Particularités : odorat, confère un bonus de +2 aux jets de Réflexes, transfert d'énergie magique, lien télépathique ; AL NN ; JS Réf +4, Vig +2, Vol +3 ; For 3, Dex 15, Con 10, Int 6, Sag 12, Cha 5.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +9, Détection +4, Discrétion +13, Escalade +11, Équilibre +10 (ou les compétences du maître) ; Botte secrète (morsure), vigilance, esquive surnaturelle.

Agripper (EXT). après que la belette aie mordu avec succès, elle reste accrochée à son ennemi et lui inflige automatiquement des dégâts de morsure chaque round. Elle perd son bonus de DEX à la CA tant qu'elle est accrochée.)

➤ **Caméléon (familier) :** FP — ; créature magique de taille TP ; DV 1 ; pv la moitié des pv du maître ; Init +3 ; Vitesse 5 m, escalade 5 m ; CA 15 (contact 14, prise au dépourvu 13) Attaque — ; Espace occupé/allonge 30 cm x

30 cm/0 ; Particularités : confère un bonus de +2 en Discrétion, transfert d'énergie magique, lien télépathique ; AL NN ; JS Réf +2, Vig +2, Vol +1 ; For 2, Dex 17, Con 11, Int 6, Sag 14, Cha 4.

Compétences et dons : Discrétion +25, Perception Auditive +5, Déplacement Silencieux +20, Détection +5, Escalade +15 (ou les compétences du maître) ; vigilance, esquive surnaturelle.

Vision aveugle (Ext). la chauve-souris bénéficie d'un bonus racial de +4 aux jets de Détection et de Perception auditive (inclus dans les totaux ci-dessus). Ce pouvoir est annulé par le sort silence (portée visuelle 3 m).

➤ **Chat (familier)** : FP — ; créature magique de taille TP ; DV 1 pv la moitié des pv du maître ; Init +2 ; Vitesse 10 m ; CA 15 (contact 14, pris au dépourvu 13) ; Attaques -1 corps à corps (morsure, 1d3-4), +4 corps à corps (2 griffes, 1d2-4) ; Espace occupé/allonge 0,75m×0,75m/0 ; Particularités : confère un bonus de +2 à Déplacement silencieux, transfert d'énergie magique, lien télépathique ; AL NN ; JS Réf +4, Vig +2, Vol +3 ; For 3, Dex 15, Con 10, Int 6, Sag 12, Cha 7.

Compétences et dons : Equilibre +10, Escalade +5, Discrétion +17, Perception auditive +4, Déplacement silencieux +9, Détection +4 (ou les compétences du maître) ; Botte secrète (morsure, griffes), vigilance, esquive surnaturelle

➤ **Chien (familier)** : Le meilleur ami de l'homme peut également être le meilleur familier de l'arcaniste. Le chien a l'avantage d'être un compagnon habituel pour la plupart des gens, ainsi il tend à moins attirer l'attention que les animaux exotiques. Il est particulièrement gentil, et il est facile de le nourrir et de s'en occuper. Le chien peut utiliser ses sens exceptionnel de l'odorat de l'ouïe pour percevoir les subterfuges simples. Les familiers chiens donnent à leur maître un bonus de +2 aux tests de « Psychologie ».

FP — ; créature magique de taille TP ; DV 1 pv la moitié des pv du maître ; Init +3 ; Vitesse 10 m ; CA 16 (contact 15, pris au dépourvu 13) ; Attaques +1 corps à corps (morsure, 1d3) ; Espace occupé/allonge 0,75m×0,75m/0 ; Particularités : confère un bonus de +2 Psychologie, odorat, transfert d'énergie magique, lien télépathique ; AL NN ; JS Réf +5, Vig +3, Vol +1 ; For 9, Dex 17, Con 15, Int 6, Sag 12, Cha 6.

Compétences et dons : Discrétion +5, Perception Auditive +5, Déplacement Silencieux +5, Détection +10 (ou les compétences du maître) ; vigilance, esquive surnaturelle

➤ **Chien de prairie (familier)** : FP — ; créature magique de taille TP ; DV 1 pv la moitié des pv du maître ; Init +3 ; Vitesse 6,5 m ; CA 18 (contact 17, pris au dépourvu 15) ; Attaques +1 corps à corps (morsure, 1d2-5) ; Espace occupé/allonge 0,75m×0,75m/0 ; Particularités : confère un bonus de +2 en Détection, transfert d'énergie magique,

lien télépathique ; AL NN ; JS Réf +5, Vig +3, Vol +1 ; For 2, Dex 17, Con 11, Int 6, Sag 14, Cha 7.

Compétences et dons : Discrétion +10, Perception Auditive +10, Déplacement Silencieux +10, Détection +15 (ou les compétences du maître) ; vigilance, esquive surnaturelle

➤ **Chauve-souris (familier)** : FP — ; créature magique de taille Min ; DV 1 ; pv la moitié des pv du maître ; Init +2 ; Vitesse 1,50 m, vol 12 m (bonne) ; CA 17 (contact 16, prise au dépourvu 15) Attaque — ; Espace occupé/allonge 30 cm x 30 cm/0 ; Particularités : vision aveugle à 36 m, pouvoirs conférés ; AL au choix ; JS Réf +4, Vig +2, Vol +4 ; For 1, Dex 15, Con 10, Int 6, Sag 14, Cha 4.

Compétences : Déplacement silencieux +6, Détection +9, Perception auditive +9 (ou les valeurs du maître si elles sont supérieures).

Vision aveugle (Ext). la chauve-souris bénéficie d'un bonus racial de +4 aux jets de Détection et de Perception auditive (inclus dans les totaux ci-dessus). Ce pouvoir est annulé par le sort silence (portée visuelle 3 m).

➤ **Chauve-souris de Petite taille (familier)** : FP — ; créature magique de Petite taille ; DV 1 ; pv la moitié des pv du maître ; Init +1 ; Vitesse 3 m, vol 12 m (bonne) ; CA 13 (contact 12, prise au dépourvu 12) ; Attaque +2 corps à corps (morsure, 1d4-2) ; Particularités : vision aveugle à 36 m, pouvoirs conférés ; AL au choix ; JS Réf +3, Vig +2, Vol +4 ; For 7, Dex 13, Con 10, Int 6, Sag 14, Cha 4.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +5, Détection +9 Perception auditive +9 (ou les valeurs du maître si elles sont supérieures) ; Botte secrète (morsure).

Vision aveugle (Ext). la chauve-souris bénéficie d'un bonus racial de +4 aux jets de Détection et de Perception auditive (inclus dans les totaux ci-dessus). Ce pouvoir est annulé par le sort silence (portée visuelle 3 m).

➤ **Chouette (familier)** : FP — ; créature magique de taille TP ; DV 1 ; pv la moitié des pv du maître ; Init +3 ; Vitesse 3 m, vol 12 m (moyenne) ; CA 18 (contact 16, prise au dépourvu 15) ; Attaques +5 corps à corps (2 serres, 1d4-2) ; Espace/allonge 0,75m×0,75m/0 ; Particularités : confère un bonus de +2 aux jets de Déplacement silencieux, vision nocturne, transfert d'énergie magique, lien télépathique ; AL au choix ; JS Réf +5, Vig +2, Vol +4 ; For 6, Dex 17, Con 10, Int 6, Sag 14, Cha 4.

Compétences et dons : Détection+6 (+14), Perception auditive +14, Déplacement silencieux +20 (ou les compétences du maître) ; Botte secrète (serres), vigilance, esquive surnaturelle.

➤ **Chouette de taille Moyenne (familier)** : FP — ; créature magique de taille Moyenne ; DV 2 ; pv 13 ou la moitié des pv du maître ; Init +1 ; Vitesse 3 m, vol 18 m (moyenne) ; CA 14 (contact 11, prise au dépourvu 13) ;

Attaques +2 corps à corps (2 serres, 1d4+2), +0 corps à corps (coup de bec, 1d6+1) ; Particularités : confère un bonus de +2 aux jets de Déplacement silencieux, pouvoirs conférés ; AL au choix ; JS Réf +4, Vig +4, Vol +4 ; For 14, Dex 13, Con 12, Int 6, Sag 14, Cha 4.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +19, Détection +6/+14 au crépuscule et dans l'obscurité, Perception auditive +14 (ou les valeurs du maître si elles sont supérieures) ; Attaques multiples.

🦉 **Chouette effraie (familier)** : FP — ; créature magique de taille Min ; DV 1 ; pv la moitié des pv du maître ; Init +3 ; Vitesse 3 m, vol 9 m (moyenne) ; CA 18 (contact 17, pris au dépourvu 15) ; Attaque +7 corps à corps (serres, 1d2-3) ; Espace occupé/allonge 30 cm x 30 cm/0 ; Particularités : confère un bonus de +2 aux jets de Déplacement silencieux, pouvoirs conférés ; AL au choix ; JS Réf +5, Vig +2, Vol +4 ; For 4, Dex 17, Con 10, Int 6, Sag 14, Cha 4.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +20, Détection +6/+8 au crépuscule et dans l'obscurité, Perception auditive +14 (ou les valeurs du maître si elles sont supérieures) ; Botte secrète (serres).

🦉 **Corbeau (familier)** : FP — ; créature magique de taille TP ; DV 1 ; pv la moitié des pv du maître ; Init +2 ; Vitesse 3 m, vol 12 m (moyenne) ; CA 15 (contact 14, pris au dépourvu 13) ; Attaque +4 corps à corps (serres, 1d2-5) ; Espace occupé/allonge 0,75m×0,75m/0 ; Particularités : Parle une langue, transfert d'énergie magique, lien télépathique ; AL NN ; JS Réf +4, Vig +2, Vol +4 ; For 1, Dex 15, Con 10, Int 6, Sag 14, Cha 6.

Compétences et dons : Détection+6, Perception auditive +6 (ou les compétences du maître) ; Botte secrète (serres), vigilance, esquive surnaturelle.

🦉 **Corbeau de Petite taille (familier)** : FP — ; créature magique de Petite taille ; DV 1 ; pv la moitié des pv du maître ; Init +1 ; Vitesse 3 m, vol 12 m (moyenne) ; CA 13 (contact 12, pris au dépourvu 12) ; Attaque +2 corps à corps (serres, 1d3-3) ; Particularités : maîtrise une langue, pouvoirs conférés ; AL au choix ; JS Réf +3, Vig +3, Vol +4 ; For 5, Dex 13, Con 12, Int 6, Sag 14, Cha 6.

Compétences et dons : Détection +6, Perception auditive +6 (ou les valeurs du maître si elles sont supérieures) ; Botte secrète (serres).

🦉 **Crapaud (familier)** : FP — ; créature magique de taille Min ; DV 1 ; pv la moitié des pv du maître ; Init +1 ; Vitesse 1,50 m ; CA 16 (contact 15, pris au dépourvu 15) ; Attaque — ; Espace occupé/allonge 30 cm x 30 cm/0 ; Particularités : confère un bonus de +2 à la Constitution, pouvoirs conférés ; AL au choix ; JS Réf +3, Vig +2, Vol +4 ; For 1, Dex 12, Con 11, Int 6, Sag 14, Cha 4.

Compétences : Détection +5, Discrétion +21, Perception auditive +5 (ou les valeurs du maître si elles sont supérieures).

🦉 **Écureuil (familier)** : l'écureuil est un excellent grimpeur et sauteur. Ses dents sont assez fortes pour pénétrer le bois souple, le cuir, ou de la corde si on lui donne quelques minutes. Ces pattes sont assez dextres pour pouvoir tenir de petits objets et de les manipuler (mais ils ne peuvent pas les porter puisqu'ils marchent à quatre pattes). Ils mangent des fruits, des noix et des graines. Son maître reçoit un bonus de +2 aux jets de Réflexes.

FP — ; créature magique de taille TP ; DV 1 ; pv la moitié des pv du maître ; Init +4 ; Vitesse 6,50 m ; CA 19 (contact 18, pris au dépourvu 15) ; Attaque — ; Espace occupé/allonge 30 cm x 30 cm/0 ; Particularités : confère un bonus de +1 en Escalade et +1 aux jets de réflexes, transfert d'énergie magique, lien télépathique ; AL NN ; JS Réf +6, Vig +2, Vol +1 ; For 1, Dex 18, Con 10, Int 6, Sag 12, Cha 5.

Compétences e dons : Discrétion +20, Perception Auditive +10, Déplacement Silencieux +10, Détection +5, Escalade +10 (ou les compétences du maître) ; vigilance, esquive surnaturelle.

🦉 **Epervier (familier)** : FP — ; créature magique de taille Min ; DV 1 ; pv la moitié des pv du maître ; Init +3 ; Vitesse 3 m, vol 15 m (moyenne) ; CA 18 (contact 17, pris au dépourvu 15) ; Attaque +7 corps à corps (serres, 1d3-3) ; Espace occupé/allonge 30 cm x 30 cm/0 ; Particularités : pouvoirs conférés ; AL au choix ; JS Réf +5, Vig +2, Vol +4 ; For 4, Dex 17, Con 10, Int 6, Sag 14, Cha 6.

Compétences et dons : Détection +6/+8 à la lumière du jour, Perception auditive +6 (ou les valeurs du maître si elles sont supérieures) ; Botte secrète (serres).

🦉 **Faucon (familier)** : FP — ; créature magique de taille TP ; DV 1 ; pv la moitié des pv du maître ; Init +3 ; Vitesse 3 m, vol 20 m (moyenne) ; CA 18 (contact 16, pris au dépourvu 15) ; Attaque +5 corps à corps (serres, 1d4-2) ; Espace occupé/allonge 0,75m×0,75m/0 ; Particularités : transfert d'énergie magique, lien télépathique ; AL NN ; JS Réf +5, Vig +2, Vol +4 ; For 6, Dex 17, Con 10, Int 6, Sag 14, Cha 6.

Compétences et dons : Détection+6 (+14), Perception auditive +6 (ou les compétences du maître) ; Botte secrète (serres), vigilance, esquive surnaturelle.

🦉 **Furet (familier)** : FP — ; créature magique de taille Min ; DV 1 ; pv la moitié des pv du maître ; Init +2 ; Vitesse 4,50 m, escalade 4,50 m ; CA 17 (contact 16, pris au dépourvu 15) ; Attaque +6 corps à corps (morsure, 1d2-4) ; Espace occupé/allonge 30 cm x 30 cm/0 ; Attaque spéciale : blocage des mâchoires ; Particularités : odorat, confère un bonus de +2 aux jets de Réflexes, pouvoirs

conférés ; AL au choix ; JS Réf +4, Vig +2, Vol +3 ; For 3, Dex 15, Con 10, Int 6, Sag 12, Cha 5.

Compétences et dons : Détection +4, Déplacement silencieux +9, Discrétion +13, Equilibre +10, Escalade +11 (ou les valeurs du maître si elles sont supérieures) ; Botte secrète (morsure).

Blocage des mâchoires (Ext). Si le furet parvient à mordre son adversaire, il maintient ses mâchoires fermées et inflige automatiquement à chaque round les dégâts correspondants à sa morsure. Dans cette situation, sa CA tombe à 15.

🐾 **Glouton (familier)** : FP — ; créature magique de taille Moyenne ; DV 3 ; pv 25 ou la moitié des pv du maître ; Init +2 ; Vitesse 9 m, creusement 3 m, escalade 3 m ; CA 15 (contact 12, pris au dépourvu 13) ; Attaques +4 corps à corps (2 griffes, 1d4+2), -1 corps à corps (morsure 1d6+1) ; Attaque spéciale : rage ; Particularités : confère un bonus de +2 aux jets de Réflexes, pouvoirs conférés, odorat ; AL au choix ; JS Réf +5, Vig +7, Vol +3 ; For 14, Dex 15, Con 19, Int 6, Sag 12, Cha 10.

Compétences : Détection +6, Escalade +15, Perception auditive +6 (ou les valeurs du maître si elles sont supérieures).

Rage (Ext). Tout glouton blessé au combat devient enragé dès le round suivant et gagne +4 en Force et en Constitution, et subit un malus de -2 à la CA. Il peut se calmer au prix d'une action libre.

🐾 **Grive (familier)** : FP — ; créature magique de taille Min ; DV 1 ; pv la moitié des pv du maître ; Init +2 ; Vitesse 3 m, vol 12 m (moyenne) ; CA 17 (contact 16, prise au dépourvu 15) ; Attaque — Espace occupé/allonge 30 cm x 30 cm/0 ; Particularités : maîtrise une langue, pouvoirs conférés ; AL au choix ; JS Réf +4, Vig +2, Vol +4 ; For 1, Dex 15, Con 10, Int 6, Sag 14, Cha 6.

Compétences : Détection +6, Perception auditive +6 (ou les valeurs du maître si elles sont supérieures).

🐾 **Hérisson (familier)** : FP — ; créature magique de taille Min ; DV 1 ; pv la moitié des pv du maître ; Init +0 ; Vitesse 4,50 m ; CA 17 (contact 15, pris au dépourvu 16) ; Attaque +5 corps à corps (morsure, 1d3-4) ; Espace occupé/allonge 30 cm x 30 cm/0 ; Attaque spéciale : venin ; Particularités : confère un bonus de +2 à l'armure naturelle, pouvoirs conférés, boule défensive ; AL au choix ; JS Réf +3, Vig +2, Vol +3 ; For 3, Dex 12, Con 10, Int 6, Sag 12, Cha 5.

Compétences et dons : Détection +5, Discrétion +17, Perception auditive +5 (ou les valeurs du maître si elles sont supérieures) Botte secrète (morsure).

Venin (Ext). Lorsqu'il se roule en boule défensive (voir ci-dessous), les épines injectent un venin aux ennemis qui atteignent le hérisson, jet de Vigueur (DD 10) ; effet initial et secondaire : perte temporaire de 1d2 points de Dextérité.

Boule défensive (Ext). Le hérisson peut se rouler en boule. Cette action simple lui confère un modificateur (de circonstances) de +2 à sa CA et ses jets de sauvegarde. Retrouver une position normale correspond à une action libre.

🐾 **Lapin (familier)** : FP — ; créature magique de taille TP ; DV 1 ; pv la moitié des pv du maître ; Init +3 ; Vitesse 13,50 m ; CA 17 (contact 16, pris au dépourvu 13) ; Attaque - ; Espace occupé/allonge 0,75m×0,75m/0 ; Attaque spéciale : venin ; Particularités : confère un bonus de +2 en Perception Auditive, transfert d'énergie magique, lien télépathique ; AL NN ; JS Réf +6, Vig +2, Vol +1 ; For 1, Dex 17, Con 10, Int 6, Sag 12, Cha 3.

Compétences et dons : Discrétion +10, Perception Auditive +15, Déplacement Silencieux +5, Détection +5 (ou les compétences du maître) ; vigilance, esquive surnaturelle.

🐾 **Léopard (familier)** : FP — ; créature magique de taille Moyenne ; DV 3 ; pv 19 ou la moitié des pv du maître ; Init +4 ; Vitesse 12 m ; CA 16 (contact 14, pris au dépourvu 12) ; Attaques +6 corps à corps (morsure, 1d6+3), +1 corps à corps (2 griffes, 1d3+1) ; Attaques spéciales : bond, étreinte, pattes arrière ; Particularités : confère un bonus de +2 aux jets de Déplacement silencieux, pouvoirs conférés ; AL au choix ; JS Réf +7, Vig +5, Vol +3 ; For 16, Dex 19, Con 15, Int 6, Sag 12, Cha 6.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +9, Détection +6, Discrétion +9/+17 dans les épais fourrés ou les hautes herbes, Equilibre +12, Escalade +11, Perception auditive +6 (ou les valeurs du maître si elles sont supérieures) ; Botte secrète (morsure, griffes).

Bond (Ext). Si le léopard bondit sur un adversaire lors du premier round de combat, il peut attaquer à outrance (action complexe) même s'il vient d'effectuer une action de déplacement.

Etreinte (Ext). Pour utiliser cette capacité, le léopard doit commencer par saisir sa proie entre les mâchoires. S'il parvient à immobiliser sa victime, il peut ensuite la lacérer avec ses pattes arrière.

Pattes arrière (Ext). Une fois qu'il a immobilisé sa proie, le léopard peut, chaque round, porter deux attaques supplémentaires à l'aide de ses pattes arrière (+6 corps à corps, 1d3+1 points de dégâts chacune). Cette attaque spéciale fait également partie de ses options quand il bondit sur son adversaire.

🐾 **Lézard (familier)** : Une grande variété de petits lézards est possible en tant que familiers, incluant les geckos, les iguanes, les caméléons et les créatures similaires. On les trouve plutôt dans les zones forestières chaudes, généralement tropicales. Ils sont sinueux et généralement bon grimpeurs, plus à l'aise en haut des arbres que sur le sol. Ils mangent des insectes et des petits animaux, et les préfèrent vivant en général, bien que

beaucoup vont également manger de la viande fraîche ou des fruit. Le lézard familier fournit à son maître un bonus de +2 aux jets de Escalade.

FP — ; créature magique de taille TP ; DV 1 ; pv la moitié des pv du maître ; Init +2 ; Vitesse 6,50 m, escalade 6,50m ; CA 15 (contact 14, pris au dépourvu 13) Attaque +4 corps à corps (morsure, 1d4-4) ; Espace occupé/allonge 0,75m×0,75m/0 ; Particularités : confère un bonus de +2 en Escalade, transfert d'énergie magique, lien télépathique ; AL NN ; JS Réf +4, Vig +2, Vol +1 ; For 3, Dex 15, Con 10, Int 6, Sag 12, Cha 2.

Compétences et dons : Détection +4, Discrétion +13, Equilibre +10, Escalade +12, Perception Auditive +4 (ou les compétences du maître) ; Botte secrète (morsure), vigilance, esquive surnaturelle.

🐉 **Lézard géant (familier)** : FP — ; créature magique de taille Moyenne ; DV 3 ; pv 22 ou la moitié des pv du maître ; Init +2 ; Vitesse 9 m, nage 9 m ; CA 16 (contact 12, pris au dépourvu 14) Attaque +5 corps à corps (morsure, 1d8+4) ; Particularités : confère un bonus de +2 à la Constitution, pouvoirs conférés ; AL au choix ; JS Réf +5, Vig +6, Vol +3 ; For 17, Dex 15, Con 17, Int 6, Sag 12, Cha 2.

Compétences : Déplacement silencieux +6, Détection +4, Discrétion +7/+15 dans les régions à végétation épaisse, Escalade +9, Perception auditive +4 (ou les valeurs du maître si elles sont supérieures).

🦉 **Loutre (familier)** : La loutre est intelligente et amphibie, vivant près des rivières, lacs ou mers. C'est une excellente nageuse et plongeuse. Ses pattes sont suffisamment dextres pour ouvrir les carapaces des crustacés et pour attraper des poissons. Une loutre en tant que familier donne un bonus de +2 à la compétence Natation.

FP — ; créature magique de taille TP ; DV 1 ; pv la moitié des pv du maître ; Init +3 ; Vitesse 10 m, nage 10m ; CA 17 (contact 15, prise au dépourvu 14) Attaque +1 corps à corps (morsure, 1d4) ; Espace occupé/allonge 0,75m×0,75m/0 ; Particularités : confère un bonus de +2 en Natation, transfert d'énergie magique, lien télépathique ; AL NN ; JS Réf +5, Vig +3, Vol +1 ; For 6, Dex 17, Con 10, Int 6, Sag 12, Cha 6.

Compétences et dons : Discrétion +5, Perception Auditive +5, Déplacement Silencieux +10, Détection +5, Nager +10 (ou les compétences du maître) ; vigilance, esquive surnaturelle.

🐭 **Musaraigne (familier)** : FP — ; créature magique de taille I ; DV 1 ; pv la moitié des pv du maître ; Init +3 ; Vitesse 4,50 m, escalade 4,50 m ; CA 22 (contact 21, prise au dépourvu 19) Attaque +11 corps à corps (morsure, 1d2-5 et venin) ; Espace occupé/allonge 15 cm x 15 cm/0 ; Attaque spéciale : venin ; Particularités : odorat, pouvoirs conférés ; AL au choix ; JS Réf +5, Vig +2, Vol +3 ; For 1, Dex 17, Con 11, Int 6, Sag 12, Cha 2.

Compétences et dons : Détection +8, Discrétion +23, Equilibre +11, Escalade +12, Perception auditive +8 (ou les valeurs du maître si elles sont supérieures) ; Botte secrète (morsure).

Venin (Ext). Morsure, jet de Vigueur (DD 11) ; effet initial et secondaire : perte temporaire de 1d2 points de Constitution.

🐉 **Pie (familier)** : FP — ; créature magique de taille TP ; DV 1 ; pv la moitié des pv du maître ; Init +3 ; Vitesse 3m, vol 16.5m (moyenne) ; CA 16 (contact 15, prise au dépourvu 13) Attaque - ; Espace occupé/allonge 0,75m×0,75m/0 ; Attaque spéciale : venin ; Particularités : confère un bonus de +2 en Vol à la tire, transfert d'énergie magique, lien télépathique ; AL NN ; JS Réf +5, Vig +2, Vol +2 ; For 1, Dex 15, Con 10, Int 6, Sag 14, Cha 6.

Compétences et dons : Discrétion +5, Perception Auditive +5, Déplacement Silencieux +5, Détection +10 (ou les compétences du maître) ; vigilance, esquive surnaturelle.

🐭 **Putois (familier)** : Le putois est renommé pour son moyen de défense primaire : l'envoi d'un jet de musc malodorant à son ennemi. Pour se faire, le putois doit réussir une « attaque de contact à distance » sur une cible se situant à moins de 3m. En cas de succès, la cible doit faire un jet de Vigueur (DC 14) où être nauséux pendant 1d4 rounds. Le maître du putois est immunisé contre l'attaque musquée de tous les putois. Seule une cible peut être affectée par le musc, et cette attaque ne peut être effectuée qu'une fois par jour. Les putois sont omnivores et apprécient particulièrement les insectes.

FP — ; créature magique de taille TP ; DV 1 ; pv la moitié des pv du maître ; Init +3 ; Vitesse 10 m ; CA 17 (contact 15, prise au dépourvu 14) ; Attaque +1 corps à corps (morsure, 1d4) ; Attaques spéciales : Odeur (3m de diamètre, Jet de Vigueur DD14 ou Nausée 1D4 rd, 3/jour) ; Espace occupé/allonge 0,75m×0,75m/0 ; Particularités : transfert d'énergie magique, lien télépathique ; AL NN ; JS Réf +5, Vig +3, Vol +1 ; For 9, Dex 17, Con 13, Int 6, Sag 12, Cha 2.

Compétences et dons : Discrétion +10, Perception Auditive +5, Déplacement Silencieux +10, Détection +5 (ou les compétences du maître) ; vigilance, esquive surnaturelle.

🐭 **Rat (familier)** : FP — ; créature magique de taille TP ; DV 1 ; pv la moitié des pv du maître ; Init +2 ; Vitesse 4,50m, escalade 4,50m ; CA 15 (contact 14, prise au dépourvu 12) ; Attaque +4 corps à corps (morsure, 1d3-4) ; Espace occupé/allonge 0,75m×0,75m/0 ; Particularités : confère un bonus de +2 aux jets de sauvegarde, odorat, transfert d'énergie magique, lien télépathique ; AL NN ; JS Réf +4, Vig +2, Vol +3 ; For 2, Dex 15, Con 10, Int 6, Sag 12, Cha 2.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +10, Discrétion +18, Escalade +12, Équilibre +10 (ou les

compétences du maître); Botte secrète (morsure), vigilance, esquive surnaturelle.

➤ **Rat sanguinaire (familier)** : FP — ; créature magique de Petite taille ; DV 1 ; pv la moitié des pv du maître ; Init +3 ; Vitesse 12 m, escalade 6 m ; CA 16 (contact 14, prise au dépourvu 13) ; Attaque +4 corps à corps (morsure, 1d4) ; Attaque spéciale : maladie ; Particularités : confère un bonus de +2 aux jets de Vigueur, odorat, pouvoirs conférés ; AL au choix ; JS Réf +5, Vig +3, Vol +3 ; For 10, Dex 17, Con 12, Int 6, Sag 12, Cha 4.

Compétences et dons : Discrétion +11, Déplacement silencieux +6, Escalade +11 (ou les valeurs du maître si elles sont supérieures) Botte secrète (morsure).

Maladie (Ext). Fièvre des marais : morsure, jet de Vigueur (DD 12), temps d'incubation 1d3 jours ; effet : perte temporaire de 1d3 points de Dextérité et de Constitution (voir Maladie, page 76 du Guide du Maître)

➤ **Raton-laveur (familier)** : Le raton laveur est bien connus pour le « masque noir » sur la fourrure de leur visage, les faisant ressembler au stéréotype du voleur. Il mérite cette réputation car ils trouvent toujours le moyen d'entrer dans les lieux d'entrepôt de nourriture, se servant de ses pattes presque comme des mains. Le raton laveur se trouve sous une variété de climat et mange une nourriture très variée (tous les campeurs et les fermiers vont vous le dire). Le familier raton laveur donne un +2 aux jets de Vol à la tire à son maître.

FP — ; créature magique de taille TP ; DV 1 ; pv la moitié des pv du maître ; Init +3 ; Vitesse 10m, nage 6.5m ; CA 17 (contact 15, prise au dépourvu 14) ; Attaque +1 corps à corps (morsure, 1d4) ; Espace occupé/allonge 0,75m×0,75m/0 ; Particularités : confère un bonus de +2 en Vol à la tire, transfert d'énergie magique, lien télépathique ; AL NN ; JS Réf +5, Vig +3, Vol +1 ; For 6, Dex 17, Con 10, Int 6, Sag 12, Cha 4.

Compétences et dons : Discrétion +5, Perception Auditive +5, Déplacement Silencieux +10, Détection +5, Nager +5 (ou les compétences du maître) ; vigilance, esquive surnaturelle.

➤ **Renard (familier)** : Rapides et rusés, le renard a de tout temps été associés à la magie. Le renard peut être de la variété typique rousse, ou blanc comme le renard arctique, et il présente une intelligence hors du commun. Le renard se trouve dans différents types de terrains, et il est carnivore. C'est un bon chasseur et il est encore meilleur pour échapper aux prédateurs. Le renard en tant que familier donne à son maître un bonus de +2 aux jets de sauvegarde sur les Réflexes.

FP — ; créature magique de taille TP ; DV 1 ; pv la moitié des pv du maître ; Init +3 ; Vitesse 10m ; CA 17 (contact 15, prise au dépourvu 14) ; Attaque +1 corps à corps (morsure, 1d4) ; Espace occupé/allonge 0,75m×0,75m/0 ; Particularités : confère un bonus de +2 aux jets de réflexes, odorat, transfert d'énergie magique, lien

télépathique ; AL NN ; JS Réf +5, Vig +3, Vol +1 ; For 9, Dex 17, Con 15, Int 6, Sag 12, Cha 6.

Compétences et dons : Discrétion +10, Perception Auditive +5, Déplacement Silencieux +10, Détection +5 (ou les compétences du maître) ; vigilance, esquive surnaturelle.

➤ **Serpent venimeux de taille Moyenne (familier)** : FP — créature magique de taille Moyenne ; DV 2 ; pv 19 ou la moitié des pv du maître ; Init +3 ; Vitesse 6 m, escalade 6 m, nage 6 m ; CA 17 (contact 13, prise au dépourvu 14) ; Attaque +4 corps à corps (morsure, 1d4-1 et venin) ; Attaque spéciale : venin ; Particularités : odorat, pouvoirs conférés ; AL au choix ; JS Réf +6, Vig +3, Vol +3 ; For 8, Dex 17, Con 11, Int 6, Sag 12, Cha 2.

Compétences et dons : Détection +9, Discrétion +12, Équilibre +11, Escalade +11, Perception auditive +9 (ou les valeurs du maître si elles sont supérieures) ; Botte secrète (morsure).

Venin (Ext). Morsure, jet de Vigueur (DD 11) ; effet initial et secondaire : perte temporaire de 1d6 points de Constitution.

➤ **Singe (familier)** : FP — ; créature magique de taille TP ; DV 1 ; pv la moitié des pv du maître ; Init +2 ; Vitesse 10m, escalade 10m ; CA 15 (contact 14, prise au dépourvu 13) ; Attaque +4 corps à corps (morsure, 1d3-4) ; Espace occupé/allonge 0,75m×0,75m/0 ; Particularités : confère un bonus de +2 en Equilibre, transfert d'énergie magique, lien télépathique ; AL NN ; JS Réf +4, Vig +2, Vol +1 ; For 3, Dex 15, Con 10, Int 6, Sag 12, Cha 5.

Compétences et dons : Détection +4, Discrétion +13, Equilibre +10, Escalade +13, Perception Auditive +4 (ou les compétences du maître) ; Botte secrète (morsure), vigilance, esquive surnaturelle.

➤ **Souris (familier)** : Aucun familier n'est aussi petit et inoffensif qu'une souris, capable d'aller presque partout sans que personne ne la voie. La souris familier fournit à son maître un bonus de 2 à la compétence Déplacement silencieux. La souris ne peut faire aucun dégât en combat. Elle mange des légumes et des graines.

FP — ; créature magique de taille I ; DV 1 pv la moitié des pv du maître ; Init +0 ; Vitesse 3 m, escalade 3 m ; CA 19 (contact 18, prise au dépourvu 19) ; Attaque — ; Espace occupé/allonge 15 cm x 15 cm/0 ; Particularités : confère un bonus de +2 aux jets de Déplacement silencieux, Odorat, pouvoirs conférés ; AL au choix ; JS Réf +2, Vig +2, Vol +3 ; For 1, Dex 11, Con 10, Int 6, Sag 12, Cha 2.

Compétences et dons : Discrétion +20, Déplacement silencieux +12, Équilibre +8, Escalade +10 (ou les valeurs du maître si elles sont supérieures).

➤ **Vipère (familier)** : FP — créature magique de taille TP ; DV 1 ; pv la moitié des pv du maître ; Init +3 ; Vitesse 4,50m, escalade 4,50m, nage 4,50m ; CA 18 (contact 16, prise au dépourvu 15) ; Attaque +5 corps à corps (morsure, 1d4-1 et venin) ; Attaque spéciale : venin ;

Particularités : odorat, transfert d'énergie magique, lien télépathique ; AL NN ; JS Réf +5, Vig +2, Vol +3 ; For 6, Dex 17, Con 11, Int 6, Sag 12, Cha 2.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +10, Discrétion +18, Perception auditive +8, Détection +8, Escalade +12, Équilibre +11 (ou les compétences du maître) ; Botte secrète (morsure), vigilance, esquive surnaturelle.

Venin (Ext). Morsure, jet de Vigueur annule (DD11), effets initial et secondaire: perte temporaire de 1d6 points de Force.

FAMILIERS SUPERIEURS

Les lanceurs de sorts profanes ayant acquis le don Familier supérieur peuvent choisir un nouveau familier dans une liste différente qui offre des possibilités inhabituelles. On y trouve des créatures possédant des pouvoirs spéciaux hors du commun mais qui suivent par ailleurs les règles propres aux familiers.

Caractéristiques

Voici les caractéristiques des familiers supérieurs. On considère que le maître est un personnage du niveau minimum requis, sans tenir compte d'éventuels bonus aux jets d'attaques et de sauvegarde dus à la race ou à la classe.

Pouvoirs conférés : en plus de leurs propres pouvoirs spéciaux, les familiers accordent tous à leur maître le don de Vigilance et les pouvoirs spéciaux lien télépathique et transfert d'effet magique dès le 1er niveau. Ils possèdent également le pouvoir d'esquive surnaturelle (voir plus haut).

➤ **Diablotin (familier)** : FP — ; extérieur de taille TP (Loi, Mal) ; DV 7 ; pv la moitié des pv du maître ; Init +3 ; Vitesse 6 m, vol 15 m (parfaite) ; CA 22 (contact 15, pris au dépourvu 19) ; Attaque +8 corps à corps (dard, 1d4 et venin) ; Espace occupé/allonge 75 cm x 75 cm/0 ; Attaques spéciales : pouvoirs magiques, venin ; Particularités : réduction des dégâts (5/argent), résistance au feu (20), vision dans les ténèbres, immunité contre le poison, métamorphose, régénération (2), pouvoirs conférés, conduit, communication avec le maître ; RM 5 ; AL LM ; JS Réf +6, Vig +3, Vol +6 For 10, Dex 17, Con 10, Int 10, Sag 12, Cha 10.

Compétences et dons : Connaissance des sorts +5, Déplacement silencieux +5, Détection +5, Discrétion +15, Fouille +5, Perception auditive +5 (ou les valeurs du maître si elles sont supérieures) ; Botte secrète (dard), Esquive.

Pouvoirs magiques. *Détection de la magie, détection du Bien et invisibilité* (uniquement sur lui-même) à volonté ; *suggestion* 1 fois par jour. Tous ces pouvoirs sont lancés comme un ensorceleur de niveau 6 (DD du jet de sauvegarde égal à 10 + niveau du sort). Une fois par semaine, le diablotin peut également faire appel au sort

communion pour poser jusqu'à six questions. A cette exception près, le pouvoir fonctionne comme le sort du même nom, jeté par un prêtre de niveau 12.

Vision dans les ténèbres (Sur). Il voit dans toutes les formes d'obscurité, y compris celles créées par les sorts ténèbres et ténèbres profondes.

Venin (Ext). Dard, jet de Vigueur (DD 13) ; effet initial : perte temporaire de 1d4 points de Dextérité, effet secondaire : perte temporaire de 2d4 points de Dextérité.

Transformation (Sur). Le diablotin peut se transformer à volonté (action simple). Ce pouvoir fonctionne comme le sort métamorphose lancé par un ensorceleur de niveau 12, si ce n'est que le diablotin est limité à une ou deux formes de taille M ou moins. Les formes les plus couramment utilisées sont : araignée monstrueuse, corbeau, rat et sanglier.

Régénération (Ext). L'acide affecte normalement le diablotin, de même que les armes saintes ou bénites, pour peu qu'elles soient magiques ou en argent.

➤ **Elémentaire de l'Air de Petite taille (familier)** : FP ; élémentaire de taille P (Air) ; DV 2 ; pv la moitié des pv du maître ; Init +7 ; Vitesse vol 30 m (parfaite) ; CA 20 (contact 14, pris au dépourvu 17) ; Attaque +6 corps à corps (poing, 1d4) ; Attaques spéciales : maîtrise de l'Air, tourbillon ; Particularités : conduit, pouvoirs conférés, communication avec le maître, élémentaire ; AL au choix ; JS Réf +6, Vig +1, Vol +4 ; For 10, Dex 17, Con 10, Int 8, Sag 11, Cha 11.

Compétences et dons : Détection +5, Perception auditive +5 (ou les valeurs du maître si elles sont supérieures) ; Attaque en vol, Botte secrète (poing), Science de l'initiative.

Maîtrise de l'Air (Ext). Les créatures volantes subissent un malus de -1 à tous leurs jets d'attaque et de dégâts contre l'élémentaire de l'Air.

Tourbillon (Sur). Toutes les 10 minutes, l'élémentaire peut se transformer en tourbillon, forme qu'il peut conserver pendant un round. Sous cette forme de 1,50 m à la base, au diamètre maximal de 9 mètres à son extrémité et dont la taille peut être modulée entre 3 m et 6 m, il se déplace à sa vitesse de vol normale.

Les créatures de taille Très Petite ou inférieure doivent réussir un jet de Réflexes (DD 11) pour éviter de subir 1d4 points de dégâts, puis un second pour éviter d'être soulevées en l'air et maintenues. Si la créature est capable de voler, elle a droit à un jet de Réflexes par round pour échapper au tourbillon (mais subit néanmoins les dégâts). L'élémentaire peut éjecter les créatures prises dans son tourbillon à tout moment.

Si la base du tourbillon est en contact avec le sol, il soulève un nuage de débris qui tournoie follement autour de lui. Ce nuage est centré sur l'élémentaire et son diamètre est égal à la moitié de la hauteur du tourbillon. Le nuage gêne la visibilité au-delà de 1,50 mètres, même avec vision dans le noir. Les créatures distantes de moins de 1,50 mètres bénéficient d'un camouflage conséquent (à 50 %), les autres d'un camouflage total (voir le *Manuel des Joueurs*, page 133). Tout individu se trouvant à l'intérieur

du nuage doit réussir un jet de Concentration (DD 11) pour pouvoir lancer le moindre sort.

Elémentaire. Immunisé contre le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les coups critiques et les prises en tenaille.

➤ **Elémentaire de l'Eau de Petite taille (familier) :** FP — ; élémentaire de taille P (Eau) ; DV 2 ; pv la moitié des pv du maître ; Init +0 ; Vitesse 6 m, nage 27 m ; CA 20 (contact 11, pris au dépourvu 20) ; Attaque +5 corps à corps (poing, 1d6+3) ; Attaques spéciales : maîtrise de l'Eau, extinction des feux, maelström ; Particularités : conduit, pouvoirs conférés, communication avec le maître, élémentaire ; AL au choix ; JS Réf +1, Vig +4, Vol +4 ; For 14, Dex 10, Con 13, Int 8, Sag 11, Cha 11.

Compétences et dons : Détection +5, Perception auditive +5 (ou les valeurs du maître si elles sont supérieures) ; Attaque en puissance. Maîtrise de l'Eau (Ext). Bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts si son adversaire et lui-même sont au contact de l'eau, pénalité de -4 aux jets d'attaque et de dégâts si l'un des deux se trouve sur la terre ferme.

Maelström (Sur). Toutes les 10 minutes, à condition de se trouver sous l'eau, l'élémentaire peut se transformer en maelström, forme qu'il peut conserver pendant un round. Sous cette forme de 1,50 m à la base, au diamètre maximal de 9 mètres à son extrémité et dont la taille peut être modulée entre 3 m et 6 m, il se déplace à sa vitesse de nage normale.

Les créatures de taille Très Petite ou inférieure doivent réussir un jet de Réflexes (DD 11) pour éviter de subir 1d4 points de dégâts, puis un second pour éviter d'être entraînées et maintenues. Si la créature sait nager, elle a droit à un jet de Réflexes par round pour échapper au maelström (mais subit néanmoins les dégâts). L'élémentaire peut éjecter les créatures prises dans son maelström à tout moment.

Si la base du maelström est en contact avec le fond de l'eau, il soulève un nuage de débris tournoyant follement autour de lui. Ce nuage est centré sur l'élémentaire et son diamètre est égal à la moitié de la hauteur du maelström. Le nuage gêne la visibilité au-delà de 1,50 mètres, même avec vision dans le noir. Les créatures distantes de moins de 1,50 mètres bénéficient d'un camouflage conséquent (à 50 %), les autres d'un camouflage total (voir le *Manuel des Joueurs*, page 133). Tout individu se trouvant à l'intérieur du nuage doit réussir un jet de Concentration (DD 11) pour pouvoir lancer le moindre sort.

Extinction des feux (Ext). Le contact de l'élémentaire éteint torches, feux de camp, lanternes non protégées et autres feux de nature non magique pour peu qu'ils soient de taille G ou moins. L'élémentaire peut également éteindre les feux magiques en réussissant un jet de *dissipation de la magie* (il est considéré comme étant de 2e niveau).

Elémentaire. Immunisé contre le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les coups critiques et les prises en tenaille.

➤ **Elémentaire du Feu de Petite taille (familier) :** FP — ; élémentaire de taille P (Feu) ; DV 5 ; pv la moitié des pv du maître ; Init +5 ; Vitesse 15 m ; CA 18 (contact 12, pris au dépourvu 17) ; Attaque +4 corps à corps (poing, 1d4 et feu, 1d4) ; Attaque spéciale : départ de feu ; Particularités : conduit, pouvoirs conférés, communication avec le maître, élémentaire, créature du Feu ; AL au choix ; JS Réf +4, Vig +1, Vol +4 ; For 10, Dex 13, Con 10, Int 8, Sag 11, Cha 11.

Compétences et dons : Détection +5, Perception auditive +5 (ou les valeurs du maître si elles sont supérieures) ; Botte secrète (poing), Science de l'initiative.

Départ de feu (Ext). Toute créature touchée par une attaque d'élémentaire de feu, ou qui le frappe à l'aide d'armes naturelles ou à mains nues, doit réussir un jet de Réflexes (DD 11) sous peine de s'enflammer. Les flammes continuent de brûler pendant 1d4 rounds (voir Prendre feu, page 86 du *Guide du Maître*). Une créature en feu peut éteindre les flammes si elle y consacre une action de mouvement.

Elémentaire. Immunisé contre le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement et les coups critiques et les prises en tenaille.

Créature du Feu. Immunisé contre le feu, le froid lui inflige des dégâts doublés sauf en cas de jet de sauvegarde réussi.

➤ **Elémentaire de la Terre de Petite taille (familier) :** FP — ; élémentaire de taille P (Terre) ; DV 2 ; pv la moitié des pv du maître ; Init -1 ; Vitesse 6 m ; CA 20 (contact 10, pris au dépourvu 20) ; Attaque +6 corps à corps (poing, 1d6+4) ; Attaques spéciales : maîtrise de la Terre, poussée ; Particularités : conduit, pouvoirs conférés, communication avec le maître, élémentaire ; AL au choix ; JS Réf +0, Vig +4, Vol +4 ; For 17, Dex 8, Con 13, Int 8, Sag 11, Cha 11.

Compétences et dons : Détection +5, Perception auditive +5 (ou les valeurs du maître si elles sont supérieures) ; Attaque en puissance. Maîtrise de la Terre (Ext). Bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts si son adversaire et lui sont en contact avec le sol. Pénalité de -4 aux jets d'attaque ou de dégâts si lui ou son ennemi se trouve dans l'eau ou dans les airs.

Poussée (Ext). L'élémentaire peut tenter une charge à mains nues sans s'exposer aux attaques d'opportunité. Les modificateurs correspondants au pouvoir de maîtrise de la Terre (voir ci-dessus) s'appliquent au jet de Force opposé déterminant si l'élémentaire parvient à repousser son adversaire.

Elémentaire. Immunisé contre le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les coups critiques et les prises en tenaille.

➤ **Faucon céleste (familier) :** FP — ; créature magique de taille TP ; DV 3 ; pv la moitié des pv du maître ; Init +3 ; Vitesse 3 m, vol 18 m (moyenne) ; CA 19 (contact 15, pris au dépourvu 16) ; Attaques +6 corps à corps (serres, 1d4-2) ; Espace occupé/allonge 75 cm x 75 cm/0 ; Attaque spéciale : châtiment du Mal ; Particularités : vision dans le noir (18 m), résistance à l'acide, au froid et à

l'électricité (5), pouvoirs conférés, conduit ; RM 2 ; AL toujours bon ; JS Réf +5, Vig +2, Vol +5 ; For 6, Dex 17, Con 10, Int 6, Sag 14, Cha 6.

Compétences et dons : Détection +6/+14 à la lumière du jour, Perception auditive +6 (ou les valeurs du maître si elles sont supérieures) ; Botte secrète (serres).

Châtiment du Mal (Sur). Une fois par jour, le faucon céleste peut infliger 1 point de dégâts supplémentaire au cours d'une attaque contre un adversaire d'alignement mauvais.

➤ **Homuncule (familier)** : FP — ; créature artificielle de taille TP ; DV 7 ; pv la moitié des pv du maître ; Init +2 ; Vitesse 6 m, vol 15 m (bonne) ; CA 18 (contact 14, pris au dépourvu 16) ; Attaques +4 corps à corps (morsure, 1d4-1 et venin) ; Espace occupé/allonge 75 cm x 75 cm/0 ; Attaque spéciale : venin ; Particularités : pouvoirs conférés, conduit, communication avec le maître, créature artificielle ; AL au choix ; JS Réf +4, Vig +2, Vol +6 ; For 8, Dex 15, Con —, Int 10, Sag 12, Cha 7.

Compétences : identiques à celles de son maître.

Venin (Ext). Morsure, jet de Vigueur (DD 11) ; effet initial : sommeil pendant 1 minute, effet secondaire : sommeil pendant 5d6 minutes supplémentaires.

Créature artificielle. Immunisé contre le poison, les maladies, les attaques mentales, les coups critiques, les dégâts temporaires, l'affaiblissement (temporaire ou permanent) des caractéristiques, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs.

➤ **Lézard voltaïque (familier)** : FP — ; créature magique de Petite taille ; DV 5 ; pv la moitié des pv du maître ; Init +2 ; Vitesse 12 m, escalade 6 m, nage 6 m ; CA 19 (contact 13, pris au dépourvu 17) Attaques +3 corps à corps (morsure, 1d4) ; Attaques spéciales : décharge étourdissante, décharge mortelle ; Particularités : détection des courants électriques, immunité contre l'électricité, pouvoirs conférés, conduit, communication avec le maître ; AL au choix ; JS Réf +5, Vig +4, Vol +5 ; For 10, Dex 15, Con 13, Int 8, Sag 12, Cha 6.

Compétences : Détection +4, Discrétion +11, Escalade +11, Perception auditive +4, Saut +4 (ou les valeurs du maître si elles sont supérieures) ; Vigilance.

Décharge étourdissante (Sur). Une fois par round, le lézard voltaïque génère une décharge prenant pour cible une créature vivante située à moins de 1,50 m. La cible subit 2d8 points de dégâts temporaires, réduits de moitié sur un jet de réflexes (DD 12) réussi.

Décharge mortelle (Sur). Dès qu'au moins deux lézards voltaïques se trouvent à moins de 7,50 mètres l'un de l'autre, ils peuvent regrouper leur énergie électrique pour produire un choc violent ayant pour source l'un d'entre eux (au choix). L'effet couvre 7,50 m de rayon et inflige 2d8 points de dégâts par lézard participant. Toute créature réussissant un jet de Réflexes (DD 10 + le nombre de lézards impliqués) ne subit que la moitié des dégâts indiqués.

Perception des courants électriques (Ext). Détecte automatiquement toute décharge électrique se produisant à moins de 30 mètres de lui.

➤ **Méphite gelé (familier)** : FP — ; extérieur de Petite taille (Air, Froid) ; DV 7 ; pv la moitié des pv du maître ; Init +7 ; Vitesse 9 m, vol 15 m (parfaite) ; CA 22 (contact 14, pris au dépourvu 19) Attaque +4 corps à corps (2 griffes, 1d3 et 2 froid) ; Attaques spéciales : souffle, pouvoirs magiques, convocation de méphite ; Particularités : créature du Froid, guérison accélérée (2), réduction des dégâts (5/+1), pouvoirs conférés, conduit, communication avec le maître ; AL au choix ; JS Réf +6, Vig +3, Vol +3 ; For 10, Dex 17, Con 10, Int 12, Sag 11, Cha 15.

Compétences et dons : Bluff +6, Déplacement silencieux +9, Détection +6, Discrétion +12, Perception auditive +6 (ou les valeurs du maître si elles sont supérieures) ; Science de l'initiative.

Souffle (Sur). Cône d'éclats de glace utilisable tous les 1d4 rounds, 3 mètres de long, dégâts 1d4, jet de Réflexes (demi-dégâts, DD 12). Les êtres vivants ratant leur jet de sauvegarde (sauf s'ils sont immunisés ou protégés contre le froid) subissent un malus de moral de -4 à la CA et de -2 au jet d'attaque, pendant 3 rounds.

Pouvoirs magiques. *Projectile magique* 1 fois par heure, lancé comme par un ensorceleur de niveau 3 ; *métal gelé* 1 fois par jour, jeté comme un ensorceleur de niveau 6.

Convocation de méphite (Mag). Une fois par jour, le méphite peut en appeler un autre méphite gelé, comme s'il utilisait l'équivalent du sort *convocation de monstres*, mais il n'a que 25 % de chances d'y parvenir. Les créatures convoquées retournent automatiquement d'où elles viennent après une heure. Un méphite qui vient d'être convoqué ne peut pas utiliser ce pouvoir pendant 1 heure.

Créature du Froid. Immunisé contre le froid, le feu lui inflige des dégâts doublés sauf en cas de jet de sauvegarde réussi.

Guérison accélérée (Ext). Le méphite gelé récupère 2 points de vie par round s'il est en contact avec un bout de glace de taille TP ou plus, ou si la température est inférieure à 0° C.

➤ **Ouvrier formien (familier)** : FP — ; extérieur de Petite taille (Loi) ; DV 7 ; pv la moitié des pv du maître ; Init +2 ; Vitesse 12 m ; CA 21 (contact 13, pris au dépourvu 19) ; Attaque +5 corps à corps (morsure, 1d4+1) ; Particularités : résistance à l'électricité, au feu et aux attaques soniques (20), immunité contre le poison, la pétrification et le froid, pouvoirs conférés, conduit, communication avec le maître ; AL LN ; JS Réf +4, Vig +3, Vol +5 ; For 13, Dex 14, Con 13, Int 9, Sag 10, Cha 9.

Compétences et dons : Artisanat (une forme au choix) +4, Escalade +3 (ou les valeurs du maître si elles sont supérieures) ; Talent (Artisanat).

➤ **Pseudo-dragon (familier)** : FP — ; dragon de taille TP ; DV 7 ; pv la moitié des pv du maître ; Init +0 ; Vitesse 4,50 m, vol 18 m (parfaite) ; CA 22 (contact 12, pris au dépourvu 22) ; Attaques +5 corps à corps (dard, 1d3 et venin), +0 corps à corps (1, morsure) ; Espace occupé/allonge 75 cm x 75 cm/0 ; Attaque spéciale : venin ; Particularités : immunités contre le *sommeil* et la

paralyse, détection de l'invisibilité, télépathie, pouvoirs conférés, conduit, communication avec le maître ; RM 19 ; AL NB ; JS Réf +3, Vig +4, Vol +6 ; For 11, Dex 11, Con 13, Int 10, Sag 12, Cha 10.

Compétences et dons : Détection +5, Discrétion +16/+24 en forêt ou au milieu d'une végétation abondante, Fouille +2, Perception auditive +5, Sens de l'orientation +3 (ou les valeurs du maître si elles sont supérieures) ; Vigilance.

Venin (Ext). Dard, jet de vigueur (DD 12) ; effet initial : sommeil pendant 1 minute, effet secondaire : sommeil pendant 1d3 jours.

Détection de l'invisibilité (Ext). Bénéficie en permanence du pouvoir de *détection de l'invisibilité* (comme le sort du même nom, portée 18 mètres).

Télépathie (Sur). Il peut communiquer télépathiquement avec toute créature parlant le commun ou le sylvestre (portée 18 mètres).

➤ **Quasit (familier)** : FP — ; extérieur de taille TP (Chaos, Mal) ; DV 7 ; pv la moitié des pv du maître ; Init +3 ; Vitesse 6 m, vol 15 m (parfaite) ; CA 22 (contact 15, pris au dépourvu 19) ; Attaques +8 corps à corps (2 griffes, 1d3-1 et venin), +3 corps à corps (morsure, 1d4-1) ; Espace occupé/allonge 75 cm x 75 cm/0 ; Attaques spéciales : pouvoirs magiques, venin ; Particularités : réduction des dégâts (5/argent), résistance au feu (20), immunité contre le poison, vision dans les ténèbres, métamorphose, régénération (2), pouvoirs conférés, conduit, communication avec le maître ; RM 5 ; AL CM ; JS Réf +6, Vig +3, Vol +6 ; For 8, Dex 17, Con 10, Int 10, Sag 12, Cha 10.

Compétences et dons : Connaissance des sorts +4, Déplacement silencieux +6, Détection +6, Discrétion +14, Fouille +4, Perception auditive +6 (ou les valeurs du maître si elles sont supérieures) ; Botte secrète (griffes, morsure).

Pouvoirs magiques. *Détection de la magie, détection du Bien et invisibilité* (uniquement sur lui-même) à volonté ; *frayeur* 1 fois par jour (comme le sort mais dans un rayon de 9 m). Tous ces pouvoirs sont lancés comme un ensorceleur de niveau 6 (DD du jet de sauvegarde égal à 10 + niveau du sort). Une fois par semaine, le quasit peut également faire appel au sort *communion* pour poser jusqu'à six questions. A cette exception près, le pouvoir fonctionne comme le sort du même nom, jeté par un prêtre de niveau 12.

Venin (Ext). Griffes, jet de vigueur (DD 13) ; effet initial : perte temporaire de 1d4 points de Dextérité, effet secondaire : perte temporaire de 2d4 points de Dextérité.

Transformation (Sur). Le quasit peut se transformer à volonté (action simple). Ce pouvoir fonctionne comme le sort *métamorphose* lancé par un ensorceleur de niveau 12,

si ce n'est que le quasit est limité à une ou deux formes de taille M ou moins. Les formes les plus couramment utilisés sont : chauve-souris, crapaud, loup et mille-pattes monstrueux.

Régénération (Ext). L'acide affecte normalement le quasit, de même que les armes saintes ou bénites, pour peu qu'elles soient magiques ou en argent.

➤ **Serpent venimeux fiélon (familier)** FP — ; créature magique de taille TP ; DV 3 ; pv la moitié des pv du maître ; Init +3 ; Vitesse 4,50 m, escalade 4,50 m, nage 4,50 m ; CA 19 (contact 15, pris au dépourvu 16) ; Attaque +6 corps à corps (morsure, venin) ; Espace occupé/allonge 75 cm x 75 cm (lové)/0 ; Particularités : résistance au feu et au froid (5), vision dans le noir (portée 18 m), odorat, pouvoirs conférés, conduit ; RM 2 ; AL toujours mauvais ; JS Réf +5, Vig +2, Vol +4 ; For 6, Dex 17, Con 11, Int 7, Sag 12, Cha 2.

Compétences et dons : Détection +8, Discrétion +18, Equilibre +11, Escalade +12, Perception auditive +8 (ou les valeurs du maître si elles sont supérieures) ; Botte secrète (morsure).

Venin (Ext). morsure, jet de Vigueur (DD 11) ; effet initial et secondaire : perte temporaire de 1d6 points de Constitution.

Châtiment du Bien (Sur). Une fois par jour, le serpent venimeux fiélon peut infliger 1 point de dégâts supplémentaire au cours d'une attaque contre un adversaire d'alignement bon.

➤ **Strige (familier)** : FP — ; monstre primitif de taille TP ; DV 5 ; pv la moitié des pv du maître ; Init +4 ; Vitesse 3 m, vol 12 m (moyenne) ; CA 19 (contact 16, pris au dépourvu 15) ; Attaque +8 corps à corps (contact, trompe, 1d3-4) ; Espace occupé/allonge 75 cm x 75 cm/0 ; Attaques spéciales : fixation, absorption de sang ; Particularités : pouvoirs conférés, communication avec le maître, conduit ; AL au choix ; JS Réf +6, Vig +2, Vol +5 ; For 3, Dex 19, Con 10, Int 8, Sag 12, Cha 6.

Compétences et dons : Discrétion +14 (ou le score du maître s'il est supérieur) ; Botte secrète (trompe).

Fixation (Ext). Si la strige réussit son attaque de contact au corps à corps, elle utilise ses huit pattes pour s'attacher à sa proie. A partir de cet instant sa CA passe à 12.

Absorption de sang (Ext). La strige fixée boit le sang de sa victime, lui faisant perdre temporairement 1d4 points de Constitution par round ou elle reste accrochée. Dès qu'elle a pompé une quantité de sang correspondant à 4 points de Constitution, elle se détache et digère pendant 8 heures, période pendant laquelle la strige ne peut plus absorber de sang.