

Familiers répondant à l'invocation – V.2.0									
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Familiers disponibles (un seul à la fois, uniquement pour le mage invocateur)	
<p><b>Le Mage</b></p> <p>Le Mage est le personnage principal de la partie. Il est le seul à pouvoir invoquer les Familiers.</p>	<p><b>Le Mage</b></p> <p>Le Mage est le personnage principal de la partie. Il est le seul à pouvoir invoquer les Familiers.</p>

Niveau 7+	Épreuve appel	Coût invoc.	Attaque	Esquive	Énergie vitale		PR	Dégâts	Res. Magie	COU	Classe/XP
Belette vengeresse	MagiePsy-1	6 P.A.	14	12	10		1	2BL	15	20	6

Avantages : discrète, peut se cacher dans le sac du mage. Très bonne à l'attaque et très agile. Peut dérober de petits objets.  
Attaques tranchantes avec ses dents sur zone découverte (ignore armure), ne fait pas de critiques.

Niveau 7+	Épreuve appel	Coût invoc.	Attaque	Esquive	Énergie vitale		PR	Dégâts	Res. Magie	COU	Classe/XP
Chauve-souris mauve	MagiePsy-1	6 P.A.	14	12	7		1	2BL	15	20	6

Avantages : assez discrète car de taille moyenne. Volante. Peut dérober de petits objets.  
Inconvénients : fragile. N'aime pas le soleil. Peut vous faire passer pour un type bizarre.  
Attaques tranchantes avec ses griffes sur zone découverte (ignore armure), ne fait pas de critiques.

Niveau 7+	Épreuve appel	Coût invoc.	Attaque	Parade	Énergie vitale		PR	Dégâts	Res. Magie	COU	Classe/XP
Squelette phosphorescent	MagiePsy-1	8 P.A.	8	6	16		0	Selon arme	15	1000	8

Avantages : n'a jamais peur de rien. Peut être équipé d'une arme et/ou d'une armure pas trop lourde (max PR 3 naturel).  
Inconvénients : vraiment peu discret, brille dans le noir, lent, stupide, malhabile.  
Ses dégâts dépendent de l'arme qu'on lui donne. Les armes tranchantes lui causent -2 PI, les armes contondantes +2 PI.

Niveau 7+	Épreuve appel	Coût invoc.	Attaque	Esquive	Énergie vitale		PR	Dégâts	Res. Magie	COU	Classe/XP
Chèvre rouge de Zauk	MagiePsy-2	10 P.A.	10	2	20		2	1D+1	18	20	10

Avantages : c'est une belle chèvre et elle peut faire mal. Peut servir de sujet de conversation pour draguer.  
Inconvénients : c'est une chèvre ! Elle ne peut pas vous suivre partout. Malodorante. Esquive mal.  
Attaque avec ses cornes recourbées, dégâts contondants.

Niveau 7+	Épreuve appel	Coût invoc.	Attaque	Esquive	Énergie vitale		PR	Dégâts	Res. Magie	COU	Classe/XP
Blatte géante infernale	MagiePsy-2	14 P.A.	11	5	30		3	1D+2	18	20	14

Avantages : Volante. Produit des dégâts non négligeables. Très chaotique ! Résistante.  
Inconvénients : CHA-1 pour le mage pour les épreuves standard de charisme. Terrifiante. Sans aucune discrétion. Craint le feu. Stupide.  
Attaque avec ses mandibules et griffes, dégâts tranchants.

Niveau 7+	Épreuve appel	Coût invoc.	Attaque	Esquive	Énergie vitale		PR	Dégâts	Res. Magie	COU	Classe/XP
Mouton Noir du Chaos	MagiePsy-3	16 P.A.	11	6	30		2	1D+3	20	20	18

Avantages : c'est un mouton au poil soyeux. Peut servir de sujet de conversation pour draguer. Résistant.  
Inconvénients : c'est un mouton ! Il ne peut pas vous suivre partout. Peu habile. Malodorant. Veut toujours brouter.  
Attaque avec ses cornes recourbées, ses sabots ou par morsure, dégâts contondants.

Niveau 7+	Épreuve appel	Coût invoc.	Attaque	Esquive	Énergie vitale		PR	Dégâts	Res. Magie	COU	Classe/XP
Araignée de Glace	MagiePsy-3	16 P.A.	8	5	30		1	1D+4*	20	20	22

Avantages : Produit des dégâts non négligeables. Handicape l'ennemi quand elle le blesse.  
Inconvénients : CHA-1 pour le mage pour les épreuves standard de charisme. Terrifiante. Sans aucune discrétion. Craint le feu. Stupide.  
Attaque avec ses mandibules et pattes, dégâts tranchants. \*Quand elle blesse un ennemi, elle lui injecte un poison gelant : AT/PRD/AD-1

Familiers répondant à l'invocation (suite)	
1	2
3	4
5	6
7	8
9	10
11	12
13	14
15	16
17	18
19	20
21	22
23	24
25	26
27	28
29	30
31	32
33	34
35	36
37	38
39	40
41	42
43	44
45	46
47	48
49	50
51	52
53	54
55	56
57	58
59	60
61	62
63	64
65	66
67	68
69	70
71	72
73	74
75	76
77	78
79	80
81	82
83	84
85	86
87	88
89	90
91	92
93	94
95	96
97	98
99	100

**Familiers disponibles (un seul à la fois, uniquement pour le mage invocateur)**

Niveau 10+	Épreuve appel	Coût invoc.	Attaque	Esquive	Énergie vitale		PR	Dégâts	Res. Magie	COU	Classe/XP
Molosse de Zlagah	MagiePsy-4	20 P.A.	14	8	30		3	1D+6	20	16	30

**Avantages :** costaud et robuste, c'est un gros chien aux yeux luisants. Il est rapide et capable d'immobiliser une proie après une attaque réussie.  
**Inconvénients :** c'est un animal de compagnie assez inhabituel, peut causer la panique en milieu urbain. Doit manger deux rations chaque jour.  
**Bestiaire :** possède les traits Rapide++ et Mâchoire++

Niveau 10+	Épreuve appel	Coût invoc.	Attaque	Esquive	Énergie vitale		PR	Dégâts	Res. Magie	COU	Classe/XP
Rampe-la-mort	MagiePsy-4	20 P.A.	18*	16	15		1	2BL**	20	20	30

Avantages : rapide et discret, c'est un assez gros serpent noir et violet, capable d'inoculer un venin puissant. Il peut se loger dans un gros sac.  
Inconvénients : il est principalement fragile. Sorti en milieu urbain, il causera généralement la panique et sera pourchassé à vue.  
\*AT : ses attaques ignorent la PR nat. mais son score d'AT est diminué d'un malus de -1 par point de PR nat. de la cible.  
\*\*Dégâts : s'il cause une blessure (sur une créature vivante et non magique), le venin fait perdre 2 PV à la cible à chaque assaut (non cumulable)  
**Bestiaire** : possède les traits Rapide+ et Agile

Niveau 10+	Épreuve appel	Coût invoc.	Attaque	Esquive	Énergie vitale		PR	Dégâts	Res. Magie	COU	Classe/XP
Vautour écorcheur bleu	MagiePsy-4	20 P.A.	12	12	20		2	3BL	20	20	30

Avantages : volant, se nourrit tout seul de ce qu'il trouve aux alentours. Peut passer inaperçu en milieu urbain (perché sur les toits). Malgré sa grande envergure, il peut suivre un héros à pieds, en sautant de manière assez agile. Ignore la PR nat. de la cible.  
Inconvénients : fragile. Handicapé dans les milieux confinés, comme les couloirs (-3 à toutes les caracs.).  
**Bestiaire** : possède les traits Rapide+++, Volant, Critique+ (sur un résultat de 1 à 3 en AT, il obtient le critique œil crevé).

Niveau 10+	Épreuve appel	Coût invoc.	Attaque	Esquive	Énergie vitale		PR	Dégâts	Res. Magie	COU	Classe/XP
Gobelin des ténèbres	MagiePsy-4	25 P.A.	13	14	35		2	1D+6	20	20	40

**Avantages :** c'est un genre gobelin assez costaud, à la peau noire. Il est plutôt intelligent et habile. Il peut exécuter des tâches et porter un sac. Armé d'une dague recourbée et acérée, il attaque avec férocité les cibles qui lui sont désignées. Il se nourrit tout seul de restes.

**Inconvénients :** ne parle pas. Il est très difficile de le faire passer pour un compagnon normal et il provoque la méfiance des gens.

**Bestiaire :** possède les traits Rapide+, Agile et Critique+ (sur un résultat de 1 à 3 en AT, il obtient un critique tranchant).

Niveau 13+	Épreuve appel	Coût invoc.	Attaque	Parade	Énergie vitale		PR	Dégâts	Res. Magie	COU	Classe/XP
Minotaure Albinos	MagiePsy-5	40 P.A.	14	13	80		4	2D+4*	20	16	90

**Avantages :** puissant et implacable. Assez intelligent et habile. Il peut exécuter des tâches et porter un sac.  
**Inconvénients :** Lourd et encombrant. Sans aucune discrétion, il est impossible de le faire entrer en ville en journée. Doit manger cinq rations par jour.  
**\*Dégâts :** il attaque avec des frappes diverses (poings, cornes) mais on peut l'équiper d'une arme à deux mains (dégâts de l'arme à ce moment).  
**Bestiaire :** possède les traits Puissant+, Bulldozer+ et Critique+ (sur un résultat de 1 à 3 en AT, il obtient un critique contondant).

Note : les familiers ne peuvent pas être soignés mais récupèrent des PV normalement avec le repos et la nourriture, comme le reste du groupe.