Familier

Familiers du Dresseur

Chaque Dresseur choisit un **familier unique** au niveau 1. Les familiers évoluent avec le niveau de leur maître, gagnant en puissance, en attaques spéciales et en immunités.

□□ Statistiques de base

- **PV** : 15 + (2 × niveau du Dresseur)
- **Déplacement** : dépend du type
- **Attaque de base** : 1d6 dégâts (type selon créature)
- **Commande (1 PA)** : permet au familier d’attaquer ou d’utiliser une capacité spéciale

Évolutions par palier

- **Niv. 9** : +10 PV, attaque passe à 1d8, capacité spéciale renforcée
- **Niv. 15** : +15 PV supplémentaires, immunité à une condition spécifique selon type

---

□□ Animaux

Loup Spectral

- **Déplacement** : 12 m
- **Attaque** : morsure (1d6 perforants)
- **Capacité spéciale — Hurlement** : 1/combat, ennemis ≤6 m testent Esprit DD 25 ou subissent –5 attaque (1 tour).
- **Évolutions** :
  - *Niv. 9* : morsure 1d8, Hurlement inflige aussi 1d4 psy.
  - *Niv. 15* : immunité Peur.

Rapace

- **Déplacement** : vol 18 m
- **Attaque** : serres (1d6 tranchants)
- **Capacité spéciale — Plongeon** : 1/combat, charge de 9 m → attaque +5 pour toucher, +1d6 dégâts.
- **Évolutions** :
  - *Niv. 9* : serres 1d8, Plongeon peut renverser (Phys DD 25).
  - *Niv. 15* : immunité Aveuglement.

Félin

- **Déplacement** : 15 m
- **Attaque** : griffes (1d6 tranchants)
- **Capacité spéciale — Bond** : saute 6 m, attaque avec avantage.
- **Évolutions** :
  - *Niv. 9* : griffes 1d8, Bond +1d6 dégâts.
  - *Niv. 15* : immunité Entrave.

□□ Élémentaires

Élémentaire de Flamme

- **Déplacement** : 9 m
- **Attaque** : étreinte (1d6 feu)
- **Capacité spéciale — Aura brûlante** : ennemis adjacents subissent 1d4 feu/tour.
- **Évolutions** :
  - *Niv. 9* : attaque 1d8, Aura 1d6.
  - *Niv. 15* : immunité Feu.

Élémentaire de Pierre

- **Déplacement** : 6 m
- **Attaque** : coup de poing (1d6 contondants)
- **Capacité spéciale — Peau de pierre** : réduction de 2 dégâts subis.
- **Évolutions** :
  - *Niv. 9* : attaque 1d8, réduction 4.
  - *Niv. 15* : immunité Immobilisation.

Élémentaire de Foudre

- **Déplacement** : 12 m
- **Attaque** : arc électrique (1d6 énergie)
- **Capacité spéciale — Décharge** : 1/combat, cône 3 m → 1d6 énergie.
- **Évolutions** :
  - *Niv. 9* : attaque 1d8, Décharge 2d6.
  - *Niv. 15* : immunité Étourdissement.

Élémentaire Emprisonné (Artefact/Lanterne)

- **PV** : base +5
- **Déplacement** : 0 (fixe, mais peut être porté)
- **Attaque** : rayon élémentaire (1d6 + Esprit ÷10, type choisi, portée 12 m)
- **Capacités Niv. 1** :
  - *Sceau Mystique* : intangible, ne subit pas d'attaques physiques directes.
  - *Décharge Instable (1 PA, 1/repos court)* : zone 3 m, 1d6 dégâts élémentaires + DD Esprit 25 ou –5 défense.
- **Évolution Niv. 9** :
  - Rayon passe à 1d8.
  - Décharge → 2d6 dégâts.
  - *Lien Ancré* : tant qu'il est invoqué, le Dresseur gagne +2 Flux max.
- **Évolution Niv. 15** :
  - Rayon passe à 1d10.
  - Sceau Mystique → immunité totale aux attaques physiques.
  - Nouvelle capacité : *Nova Scellée (1/repos long, 2 actions)* : zone 6 m, 3d6 dégâts élémentaires.---

□□ Esprits

Esprit Totémique

- **Déplacement** : 9 m
- **Attaque** : frappe astrale (1d6 psy)
- **Capacité spéciale — Protection** : 1/combat, allié ≤6 m gagne +5 défense (1 tour).
- **Évolutions** :
  - *Niv. 9* : attaque 1d8, Protection 2 tours.
  - *Niv. 15* : immunité Contrôle mental.

Esprit de Brume

- **Déplacement** : 12 m (ignore terrain difficile)
- **Attaque** : morsure spectrale (1d6 nécro)
- **Capacité spéciale — Dissipation** : 1/combat, réduit de moitié les dégâts d’une attaque subie par un allié ≤6 m.
- **Évolutions** :
  - *Niv. 9* : attaque 1d8, Dissipation 2/combat.
  - *Niv. 15* : immunité Poison.

⚙ Bioniques

Bête Cybernétique

- **Déplacement** : 12 m
- **Attaque** : griffes vibrantes (1d6 tranchants)
- **Capacité spéciale — Surcharge** : 1/combat, attaque inflige +1d6 techno.
- **Évolutions** :
  - *Niv. 9* : attaque 1d8, Surcharge 2/combat.
  - *Niv. 15* : immunité Fatigue.

Drone de Combat

- **Déplacement** : vol 12 m
- **Attaque** : rayon énergétique (1d6 énergie)
- **Capacité spéciale — Marquage** : 1/combat, une cible marquée subit +5 dégâts de toutes attaques alliées (1 tour).
- **Évolutions** :
  - *Niv. 9* : rayon 1d8, Marquage 2 tours.
  - *Niv. 15* : immunité Désorientation.

Chien Mécanisé

- **Déplacement** : 15 m
- **Attaque** : mâchoires renforcées (1d6 perforants)
- **Capacité spéciale — Traqueur** : 1/combat, gagne +10 Perception et ignore invisibilité/furtivité pour 1 tour.
- **Évolutions** :
  - *Niv. 9* : attaque 1d8, Traqueur 2 tours.
  - *Niv. 15* : immunité Aveuglement.

Révision #1
Créé 10 septembre 2025 18:45:40 par karubak
Mis à jour 10 septembre 2025 18:45:57 par karubak