

Dresseur

Dresseur

Le Dresseur forge un lien unique avec une créature qui l'accompagne tout au long de son périple. Selon sa spécialisation, il peut en faire un protecteur spirituel, un prédateur féroce ou un canal d'énergie arcanique.

Capacité de Base

Niveau 1 - Familier

- **Lien spirituel** : Vous forgez un lien avec une créature unique qui vous accompagne.
 - **Invocation (2 PA)** : Vous pouvez invoquer votre familier **3 fois par repos long**. Il reste jusqu'à sa mort ou jusqu'à ce qu'il soit renvoyé volontairement.
 - **PV du familier** : 15 + (2 × niveau du Dresseur).
 - **Commande (1 PA)** : Permet au familier d'attaquer ou d'utiliser une compétence spéciale.
-

Spécialisations

Gardien Totémique - L'Esprit du Totem

Un lien spirituel profond unit le Gardien Totémique à son familier, lui conférant une résilience et une puissance ancestrales.

Niveau 2 - Pacte Totémique

- Tant que votre familier est invoqué, vous bénéficiez d'un bonus **+3** à une caractéristique au choix (Force, Agilité, Esprit ou Constitution).

Niveau 3 - Renforcement Totémique (2 PA, 2 fois par combat)

- Votre familier reçoit **+5 PV** et **+3 dans une caractéristique au choix** pendant 3 tours.

Niveau 5 - Protection Totémique (1 PA, 1 fois par combat)

- Vous pouvez transférer une attaque subie à votre familier à la place.

Niveau 6 - Lien Éthéré

- Lorsque votre familier est à moins de 5m, il gagne **+5 en Esprit et Perception**.

Niveau 7 - Bénédiction du Gardien (2 PA, 1 fois par combat)

- Vous et votre familier récupérez immédiatement **10 PV** et annulez un effet néfaste (poison, immobilisation, peur...).

Niveau 9 - Totem Ancestral

- Lorsque votre familier meurt, il laisse un totem spectral pendant 2 tours qui octroie **+5 à tous vos jets de résistance**.

Niveau 11 - Esprit Protecteur

- Tant que votre familier est invoqué, vous avez un avantage sur vos jets de résistance.

Niveau 12 - Totem du Gardien (1 fois par combat)

- Pendant 3 tours, votre familier devient une entité protectrice qui **réduit les dégâts subis par tous les alliés proches de 20%**.
-

Dompteur d'Arcanes - Le Mage et la Bête

Le Dompteur d'Arcanes transforme son familier en un canal d'énergie pure, augmentant son potentiel destructeur.

Niveau 2 - Esprit Runique

- Votre familier possède une réserve de **1 point de mana** qu'il peut utiliser pour renforcer ses attaques. Dépensez **1 mana** pour ajouter **+1d6 dégâts élémentaires** (Feu, Glace, Foudre ou Ombre).

Niveau 3 - Lien de Conjuración (1 PA, 2 fois par combat)

- Une fois par tour, vous pouvez échanger votre position avec votre familier, **annulant une attaque de mêlée contre l'un de vous**.

Niveau 5 - Explosion Arcanique (2 PA, 1 fois par combat)

- Lorsque votre familier meurt, il inflige **2d6 dégâts magiques** dans un rayon de 4m.

Niveau 6 - Puissance Élémentaire

- Votre familier gagne **+10 PV**.

Niveau 7 - Déchaînement Magique (3 PA, 1 fois par combat)

- Votre familier libère une vague d'énergie destructrice, forçant un jet d'Esprit (**DD 25**) pour éviter d'être projeté à 3m.

Niveau 9 - Synergie Arcanique

- Lorsque vous lancez un sort, votre familier peut immédiatement attaquer une cible gratuitement (1 fois par tour).

Niveau 11 - Convergence Arcanique

- Vous et votre familier partagez les effets de vos sorts pendant **2 tours**.

Niveau 12 - Avatar Runique (1 fois par combat)

- Pendant 3 tours, votre familier **augmente ses dégâts de 25%**, **obtient une immunité aux effets de contrôle**, et **peut attaquer deux fois par tour**.

Maître des Bêtes - Le Fauve et son Maître

Le Maître des Bêtes fusionne avec l'instinct de son familier, créant un duo implacable sur le champ de bataille.

Niveau 2 - Rage Bestiale (2 fois par combat)

- Votre familier entre en frénésie, gagnant **+5 en Force et Agilité** pendant 3 tours.

Niveau 3 - Chasse en Meute

- Vous bénéficiez **d'un avantage à l'attaque** contre une cible si votre familier est à **moins de 3m** d'elle.

Niveau 5 - Frénésie Dévorante (1 fois par combat)

- Votre familier inflige **2d6 dégâts supplémentaires** à son attaque.

Niveau 6 - Connexion Primale

- Votre familier gagne **+5 en Perception**.

Niveau 7 - Instinct du Chasseur (1 fois par cible)

- Lorsque votre familier touche une cible pour la première fois dans un combat, il réduit son Esquive de **5** pendant 2 tours.

Niveau 9 - Résilience Sauvage

- Lorsque votre familier atteint 0 PV, il peut rester en combat pendant 1 tour supplémentaire avant de tomber.

Niveau 11 - Prédation Instinctive (2 fois par combat)

- Votre familier peut effectuer **une attaque supplémentaire** par tour.

Niveau 12 - Alpha Dominateur (1 fois par combat)

- Pendant 3 tours, votre familier **augmente sa vitesse de déplacement de 5m, peut attaquer deux fois par tour, et ignore toutes les réductions de dégâts ennemies.**

Révision #3

Créé 4 mars 2025 14:00:54 par karubak

Mis à jour 18 mars 2025 13:50:27 par karubak