

Familiers



Table des Matières

2	Règles
4	Dons
8	Classe de prestige : le Prodigaliste
11	Sorts
18	Open Game License

Règles

Même ceux qui n'ont que les connaissances les plus superficielles à propos de la magie dans les Terres Balafrees l'ont vu, ou au moins peuvent se l'imaginer : le puissant magicien se tient droit, ses robes noires flottent dans le vent, un hibou qui ne cligne pas de l'oeil perché sur son épaule. Un chat noir tourne autour et passe entre les jambes de la sorcière, jamais éloignée d'elle de plus de quelques sauts. Un faucon tourne dans les cieux, une belette avance dans le sous-bois, tous deux observant avec une intelligence quasi-humaine les arts mystiques tissés par leurs maîtres.

Ce sont des familiers, des animaux liés à des lanceurs de sorts profane pour devenir plus que de simples bêtes. Ce sont les compagnons de leurs maîtres, des amis qui restent fidèles même durant le plus long des voyages ou le plus pénible des travaux. Ils sont une paire d'yeux supplémentaires pour veiller la nuit ou repérer les dangers, un gardien durant les études ou les méditations auxquelles leurs maîtres doivent se plier pour renouveler leur puissance chaque jour. Ils sont la source de force, conférant à leur maître leurs prouesses physiques, et ils sont une arme pour les arcanes, délivrant des sorts pour que leurs maîtres n'aient pas à se mettre en danger.

Et, aux yeux de certains, c'est *tout* ce qu'ils sont. Les familiers sont des éclaireurs utiles qui font occasionnellement une observation ou une remarque sarcastique, et qui devrait sinon se taire et rester caché pour éviter une mort stupide qui coûterait au maître un paquet assez considérable de points d'expérience.

Mais les familiers peuvent être bien plus. Particulièrement dans les Terres Balafrees, où toute la magie vient de l'essence du titan Mesos, ces animaux

simples en apparence servent de canal aux énergies profanes qui se sont écoulées dans le monde lui-même. Dans un monde aussi violent et dangereux, les lanceurs de sorts ont besoin de toutes les ressources qu'ils peuvent trouver - et le bon familier n'est pas qu'un compagnon, ni qu'un éclaireur, mais une porte ouverte vers une magie et des pouvoirs inaccessibles aux autres lanceurs de sorts.

Améliorer un Familier

Un personnage peut choisir deux façons d'améliorer son familier : avoir accès aux dons familiers et/ou choisir l'option « catalyseur ». Ce qui suit suppose que les deux options sont accessibles aux personnages. Le MJ peut choisir de n'accepter que les dons familiers ou l'option catalyseur, comme bon lui semble. Sauf mention contraire, ces capacités ne sont ouvertes que pour les classes capables de convoquer un familier.

Certaines de ces capacités sont puissantes. Cependant, une fois qu'une capacité ou un don est choisi, il ne peut être remplacé plus tard. Un magicien qui perd son familier perd aussi l'accès à ses dons familiers jusqu'à ce qu'il en trouve un autre - après avoir attendu un an et un jour. Un personnage qui est ainsi affaiblit pour un long moment si quelque chose arrive à son familier est rééquilibré par les bénéfices d'avoir pris ce familier dans un premier temps.

Catalyseur

Un catalyseur est un lanceur de sort dont le familier canalise les énergies profanes, améliorant ainsi les talents magiques du lanceur. Un lanceur de sort qui choisit l'option « catalyseur » gagne les bénéfices et restrictions qui suivent tant qu'il possède un familier en vie. Ces capacités s'ajoutent à celles conférées normalement par les familiers comme le *Manuel des Joueurs* le présente.

* Tant qu'le familier est à moins de 1,50 mètre du lanceur, les sorts du personnage d'une école spécifique sont lancés à un niveau de lanceur de sort +1 pour tous les détails (mais le lanceur ne peut pas lancer de sorts d'un niveau supérieur à ce qu'il lance normalement). L'école est choisie lorsque le familier est appelé et ne peut pas changer sans changer aussi de familier. Si le familier est choisi parmi la liste du *Manuel des Joueurs* (cf. « familiers » au Chapitre 3), le lanceur peut choisir comme école la Divination, l'Enchantement, l'Illusion, la Nécromancie ou la Transmutation. Si le lanceur a un familier appelé grâce aux dons Familier Amélioré ou Appel de Familier Supérieur (cf. le *Guide du Maître* ou le **Guide des Joueurs pour les Magiciens, Bardes et Ensorceleurs**), le lanceur peut choisir n'importe laquelle des huit écoles de magie.

* Tant que le familier est à moins de 1,50 mètres du personnage, celui-ci ne souffre pas de la « chaleur profane » (cf. **Reliques et Rituels**). Le familier canalise et dissipe les énergies profanes que le lanceur émet en excès.

* Le personnage peut choisir des dons avec le prérequis : « catalyseur » (le familier aide le lanceur à canaliser de plus grandes quantités de puissance magique).

* Le personnage est considéré comme d'un niveau supérieur pour déterminer l'ajustement d'armure naturelle, l'intelligence et les pouvoirs spéciaux de son familier.

* Si le familier s'éloigne de plus de 30 mètres de son maître ou meurt, le lanceur perd son bonus de +1 au niveau de lanceur de sort pour une école et souffre d'un malus de -1 au niveau de lanceur de sort de tous ses sorts. Cette pénalité dure jusqu'à ce que son familier revienne ou jusqu'à ce qu'il acquiert un nouveau familier, selon les cas.

* Si le familier meurt, le personnage subit le double des pertes en PX (i.e. 400 PX sur un jet de sauvegarde raté, 200 PX sur un jet de sauvegarde réussit).

Un An et un Jour

Le *Manuel des Joueurs* affirme qu'un ensorceleur ou un magicien qui perd son familier doit attendre un an et un jour avant d'en convoquer un autre. De nombreux joueurs sont contre cette notion, argumentant qu'un paladin requiert 30 jours (ou moins) pour remplacer une monture divine, et un druide requiert au plus 24 heures pour remplacer un compagnon animal perdu. Il est vrai que le lien entre le mage et le familier est plus intime que celui entre les autres classes et leurs compagnons respectifs, mais pas à un tel degré. Alors pourquoi une telle différence ?

Considérez qu'un familier donné est accordé de manière spécifique au mage qui l'a convoqué. Peut-être que si le familier meurt, la magie inhérente à cet accord se dissipe, et requiert un an et un jour pour reconstituer une nouvelle forme animale. Ou, si on souscrit à la théorie que les familiers ont des âmes d'ensorceleurs, peut-être que le mage ne peut appeler un nouveau familier jusqu'à ce que l'âme qui résidait dans le familier soit réincarnée.

Chacune de ces théories peuvent expliquer la longue attente entre deux familiers et donner un sens de continuité, de fin et d'espoir au pauvre mage qui a perdu son compagnon bien-aimé.

Dons

Les dons qui suivent représentent différents moyens qu'un personnage peut utiliser pour améliorer son familier, ou ses propres pouvoirs via son familier. Certains dons modifient plus le familier que le mage, mais le personnage est celui qui choisit le don. Parce qu'un familier amélioré est lié au corps et à l'âme du mage, ces dons s'appliquent d'un familier au suivant (à moins qu'il ne soit d'un type auquel le don ne peut pas s'appliquer).

Le **Guide des Joueurs pour les Magiciens, Bardes et Enorceleurs** présente le don Appel de Familier Supérieur ; Contrairement à Familier amélioré, il appelle des animaux relativement normaux, mais avec une plus grande variété de tailles accessibles. Ce don est considéré comme un don familier pour tous els dons ou capacités de classe qui requièrent des dons de familier comme conditions.

Amélioration Métamagique (Familier)

Le familier canalise les énergies mystiques de son maître, lui permettant de manipuler et de renforcer ses sorts plus facilement.

Conditions : Catalyseur ou possession d'un don métamagique et d'un ou plusieurs autres dons familiaux.

Bénéfices : Un sort auquel un don métamagique s'applique prend un emplacement de sort d'un niveau inférieur à ce qu'il devrait être (par exemple une *boule de feu* avec Incantation Rapide demande seulement un emplacement de sort de niveau 6 et non de niveau 7). Ceci ne peut pas réduire un sort en dessous de son niveau normal.

Spécial : Le familier doit être à moins de 1,50 mètres du mage pour que ce don fonctionne et doit réussir un jet de Vigueur (DD 10+niveau du sort requis sans l'utilisation de ce don). Un échec

indique que le familier subit des dégâts non-létaux égaux au niveau que le sort aurait sans l'utilisation de ce don.

Un magicien peut choisir ce don en tant que don supplémentaire.

Appel Lointain (Familier)

La distance amoindrit moins le lien entre le mage et le familier.

Bénéfices : La portée augmente à 3 mètres pour tous les pouvoirs qui fonctionnent normalement seulement quand le familier est à moins de 1,50 mètres du mage.

Spécial : Ce don peut être choisi plusieurs fois. Vous augmentez la portée de 1,50 mètres supplémentaires à chaque nouvelle acquisition.

Assistant (Familier)

Le lien entre le familier et son maître permet au compagnon d'aider à l'incantation de sortilèges.

Conditions : Catalyseur.

Bénéfices : Le mage peut lancer un sort qui nécessite des composantes matérielles même si c'est le familier qui possède la composantes à sa place à ce moment.

Spécial : Le familier doit être à moins de 1,50 mètres fois le niveau de lanceur de sort du personnage et doit tenir la composante d'une manière quelconque. Juste le contact ou le port de la composante dans une sacoche ne suffisent pas.

Attribut Familier (Familier)

Le mage sacrifie de sa puissance pour renforcer son familier.

Bénéfices : Le familier gagne un bonus inné et permanent de +2 sur un de ses attributs.

Spécial : Ce don peut être choisi plusieurs fois, appliquant le bonus au même attribut ou à une autre. Notez qu'un individu est limité à un total de bonus innés de +5 dans un même attribut.

Ce don est aussi accessible aux personnages avec des compagnons animaux ou des montures spéciales.

Conduction de Sortilèges (Familiier)

Certains familiers sont si étroitement liés aux magies monde qui les entoure qu'ils donnent à leurs maîtres la connaissance de sortilèges qui leur sont normalement inaccessibles.

Conditions : Catalyseur, Amélioration Métamagique, Assistant, Lien de Santé, Porteur de Sorts.

Niveau de Sort	Influence animale
1	Communication avec les animaux
2	Immobilisation d'animal
3	Domination d'animal
4	Espion animal*
5	Parfum de la proie**
6	Croissance animale (fonctionne sur le familier si le familier est un animal)
7	Mort rampante
8	Métamorphose animale
9	Familiier scindé**
Niveau de Sort	Maîtrise des Arcanes
1	Symbole mineur de divinité (avec des symboles profanes, bonus de +2 sur les jets d'Art de la Magie)
2	Malédiction de solidité**
3	Fortification de sort**
4	Transfert de sort
5	Immunité contre les sorts
6	Résistance à la magie
7	Bâton à sort
8	Immunité contre les sorts, majeure
9	Censure de Mesos**
Niveau de Sort	Connaissances secrètes
1	Détection de la loi/du bien/du chaos/du mal (choisissez quelle variante quand vous gagnez ce don)
2	Augure
3	Négation de l'invisibilité
4	Communication avec les plantes
5	Divination
6	Inquisition*
7	Orientation
8	Pierres commères
9	Oeil lointain**

** Reliques et Rituels
voir chapitres

Bénéfices : sélectionnez une liste parmi les trois suivantes : Influence Animale, Maîtrise des Arcanes et Connaissances secrètes, et ajoutez les sorts de cette liste à votre grimoire ou votre liste de sorts connus. Une fois choisie, la liste ne peut être modifiée jusqu'à ce que le lanceur remplace son familier par un nouveau. Les sorts sélectionnés sont considérés comme des sorts profanes en tout points. Ce don ne confère pas de sorts supplémentaires par jour, seulement une sélection plus étendue.

Spécial : Le mage ne peut préparer et lancer ces sorts que si son familier est éloigné de moins de 1,50 mètres fois le niveau de lanceur de sort du personnage.

Don du Familier (Familiier)

Le mage peut sacrifier de ses propres capacités pour que le familier gagne des dons.

Bénéfices : Lors de l'acquisition de ce don, le mage donne à son familier le don auquel il a droit. Le mage ne gagne rien de ce don, mais le familier peut choisir un don dans la liste suivante (il doit avoir une anatomie adéquate et remplir toutes les conditions). Les dons marqués d'un dièse (#) viennent du *Manuel des Monstres* : Arme de prédilection, Arme de prédilection supérieure, Arme naturelle améliorée #, Armure naturelle améliorée #, Athlétisme, Attaque en finesse, Attaque en puissance, Attaque en vol #, Attaque spéciale renforcée #, Attaques multiples #, Attaques réflexes, Course, Discret, Dur à cuire, Enchaînement, Endurance, Esquive, Funambule, Pistage, Réflexes surhumains, Robustesse, Science du critique, Science de l'initiative, Souplesse du serpent, Talent, Vigilance, Vigueur surhumaine, Virage sur l'aile #, Vol stationnaire #, Volonté de fer, Voltigeur

Quand le mage gagne un don standard après avoir choisi Don du Familier, le familier gagne *aussi* un nouveau don, issu de cette liste. Ceci ne s'applique pas aux dons supplémentaires, comme ceux gagnés par les magiciens tous les 5 niveaux, car ce ne sont pas des dons standards.

Spécial : Ce don est aussi accessible aux personnages avec des compagnons animaux ou des montures spéciales.

Don de Parole (Familier)

Tous les familiers peuvent communiquer avec leur maître à un certain point, mais certains animaux profanes peuvent aussi bien parler à d'autres êtres intelligents.

Conditions : Lanceur de niveau 5+ dans la classe qui confère l'Appel de Familier.

Bénéfices : Le familier peut parler et comprendre les mêmes langages que son maître connaît.

Familier Lettré (Familier)

Le mage profite de l'intelligence croissante du familier pour lui apprendre à lire.

Conditions : Le familier doit avoir une Intelligence de 6.

Bénéfices : Le familier peut lire les langages que le mage connaît.

Spécial : Le familier d'un magicien peut aussi aider son maître lors de la préparation des sorts pour la journée via leur lien mental. En étudiant les formules de sorts, l'heure demandée au personnage pour préparer complètement ses sorts est réduite d'un nombre de minutes égal au score d'Intelligence du familier.

Normal : Les familiers ne peuvent pas lire, et les magiciens ont besoin d'une heure complète pour préparer leurs sorts.

Familier Rapide (Familier)

Quelques familiers sont capables de voyager bien plus vite que leurs frères.

Bénéfices : La vitesse de déplacement de base du familier augmente de +3 mètres.

Spécial : Ce don peut être choisi plusieurs fois. Ses effets sont cumulatifs.

Ce don est aussi accessible aux personnages avec des compagnons animaux ou des montures spéciales.

Lien de Santé (Familier)

Le lien spirituel entre le mage et le familier est si profond que l'un d'eux peut donner à l'autre force et santé.

Conditions : Catalyseur ou possession d'un ou plusieurs autres dons familiers.

Bénéfices : Le mage et le familier peuvent échanger des points de vie jusqu'à un total égal au niveau de lanceur de sort fois son modificateur d'Intelligence (magicien) ou de Charisme (ensorceleur) par jour. ainsi, un magicien de niveau 7 et son familier peuvent échanger jusqu'à 21 points de vie par jour. Le total complet n'a pas besoin d'être transféré en une seule fois, et peut s'échanger dans les deux sens tant que le total n'excède pas le total possible par jour.

Les points de vies transférés sont perdus mais peuvent être récupérés normalement, alors que les points de vie reçus restaurent la santé de la même manière que le repos ou des magies curatives.

Spécial : Les catalyseurs comptent un niveau de lanceur de sort supplémentaire pour déterminer combien de points de vies peuvent être échangés en un jour.

Mage Indépendant (Familier)

Quelques familiers sont si étroitement liés aux énergies mystiques qu'ils peuvent développer leurs propres capacités de lanceur de sort.

Conditions : Catalyseur, lanceur de niveau 5+ dans la classe qui confère l'Appel de Familier.

Bénéfices : Sélectionnez trois tours de magie dans la liste des sorts d'ensorceleur/magicien qui n'ont pas de composantes matérielles. Le familier peut

les lancer une fois par jour chacun en tant que pouvoir magique avec un niveau de lanceur de sort égal à la moitié de celui de son maître. De plus, le familier utilise le bonus d'Intelligence ou de Charisme de son maître (selon sa classe) pour déterminer le DD des jets de sauvegardes.

Spécial : Ce don peut être choisi plusieurs fois. à chaque nouvelle acquisition vous pouvez choisir trois autres tours de magie ou un sort de niveau 1. Les magiciens peuvent choisir ce don en tant que don supplémentaire.

Odorat Amélioré (Familier)

Le familier a un sens de l'odorat plus fort que les autres membres de son espèce.

Conditions : Le familier doit être un être vivant organique.

Bénéfices : Le familier gagne le pouvoir spécial d'Odorat. S'il en dispose déjà, le familier double sa portée et gagne un bonus de circonstance de +2 sur tous les jets liés à l'odorat.

Spécial : Ce don est aussi accessible aux personnages avec des compagnons animaux ou des montures spéciales.

Porteur de Sort (Familier)

La connexion occulte entre le mage et le familier devient si puissante que le mage peut utiliser son familier comme un conduit à travers lequel il peut lancer ses sorts.

Conditions : Lanceur de niveau 5+ dans la classe qui confère l'Appel de Familier, catalyseur ou possession d'un ou plusieurs autres dons familiaux.

Bénéfices : Le lanceur peut choisir d'avoir un sort lancé non pas depuis sa position, mais depuis celle du familier. Si un sort nécessite un jet d'attaque, on utilise celui du familier à la place de celui du mage.

Spécial : Le mage ou le familier doivent pouvoir voir la cible, et le familier n peut pas être éloigné du mage de plus de 1,50 mètres fois son niveau de lanceur de sort.

Les magiciens peuvent choisir ce don en tant que don supplémentaire.

Sens Partagés (Familier)

Le lien entre le familier et son maître est si forts qu'ils peuvent partager leurs sens entre eux.

Conditions : Lanceur de niveau 5+ dans la classe qui confère l'Appel de Familier.

Bénéfices : Trois fois par jour, le mage peut utiliser les degrés de maîtrise du familier en Détection, Fouille ou Perception auditive à la place des siens (il garde ses propres modificateurs d'Intelligence et de Sagesse). Chaque utilisation dure une minute pour cette compétence.

De plus, le mage peut lancer *scrutation* deux fois par jour sur son familier quand il gagne ce pouvoir.

Spécial : Ce don peut être choisi plusieurs fois. Chaque nouvelle acquisition ajoute trois utilisations de Détection, Fouille ou Perception auditive du familier, et une opportunité additionnelle de *scrutation* sur le familier.

Vue Améliorée (Familier)

Le familier a un sens de la vue plus développé que les autres membres de son espèce.

Conditions : Le familier doit être un être vivant organique.

Bénéfices : Le familier gagne la vision dans le noir. S'il en dispose déjà, doublez sa portée.

Spécial : Ce don considère que le familier dispose déjà de la vision nocturne. Si pour une raison quelconque il n'en dispose pas, ce don confère la vision nocturne au lieu de la vision dans le noir.

Ce don est aussi accessible aux personnages avec des compagnons animaux ou des montures spéciales.

Classe de Prestige : le Prodigoaliste

La plupart des lanceurs de sorts profanes travaillent à l'amélioration de leurs connaissances des arcanes pour lancer des sorts toujours plus puissants. Le prodigoaliste, d'un autre côté, cherche à comprendre les magies qui lient un familier et son maître. avec cette compréhension vient la maîtrise, qui permet au prodigoaliste d'améliorer ce lien, le tordre, et même le scinder en plusieurs canaux. Bien qu'ils ne soient pas aussi talentueux lors de l'incantation de sortilèges que leurs collègues, les prodigoalistes montrent une maîtrise de leurs familiers inégalée, et leurs compagnons sont bien plus puissants que ceux des autres mages.

Les recherches des prodigoalistes ont engendrés quelques débats au sein des cercles profanes, particulièrement au sein de ceux qui croient qu'un lanceur se lie avec une seule âme qui habite chaque familier qu'il a au long de sa carrière. Si le mage se lie qu'avec une seule âme, comment le prodigoaliste peut-il disposer de plusieurs familiers ? Les prodigoalistes qui souscrivent aussi à cette théorie avancent qu'ils ne font que partager l'âme en plusieurs corps de familier.

Utilisation dans d'autres campagnes : Le prodigoaliste fonctionne bien dans d'autres décors de campagnes. Peut-être que les mages et les familiers du monde partagent un lointain ancêtre draconique, ce qui permet des liens multiples. Peut-être que la notion d'âme réincarnée est vraie dans ce monde. Dans tous les cas, il est facile de remplacer les détails spécifiques aux terres Balafrées, et vous avez une classe de prestige qui offre un développement intéressant de la voie du mage dans toutes les campagnes où la magie est fortement présente.

Dés de vie : d4.

CONDITIONS

Pour devenir prodigoaliste (Prd), un personnage doit satisfaire les conditions suivantes :

Dons : Au moins quatre dons avec la condition « catalyseur »

Compétences : Connaissances (mystères) 8 rangs, Connaissances (nature) 2 rangs.

Spécial : Le personnage doit être un catalyseur, et doit avoir un familier vivant.

COMPETENCES DE CLASSE

Les compétences de classe du Prodigoaliste (avec leur caractéristique associés) sont :

Art de la Magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (nature) (Int), Décryptage (Int), Dressage (Cha), Survie (Sag)

Points de compétences par niveau : 4+mod Int.

CAPACITES DE CLASSE

Ce qui suit sont les capacités de classe du prodigoaliste :

Maniement d'arme et port d'armure : Le prodigoaliste ne gagne pas de maniement d'arme ou port d'armure. Les armures de tout type interfèrent avec les gestes occultes du prodigoaliste, ce qui peut causer l'échec de sortilèges (si ceux-ci ont des composantes gestuelles). Etant un catalyseur, le prodigoaliste ne souffre pas de la chaleur profane si un de ses familiers est à moins de 1,50 mètres de lui, et ainsi ne souffre pas de la chance d'échec des sorts profane *additionnelle* commune aux autres mages des Terres Balafrées.

Sorts par jour : Au niveaux 2 et 4, le prodigoaliste gagne de nouveaux sorts par jour (et sorts connus, le cas échéant), comme s'il avait gagné un niveau dans une classe de lanceur de sort profane à laquelle il appartenait avant de devenir prodigoaliste. Elle ne profite pas d'autres aptitudes de cette classe que l'augmentation de niveau de lanceur de sort. Si un personnage a plus d'une classe de lanceur de sort profane, il doit décider

à laquelle s'ajoute les niveaux gagnés en tant que prodigaliste pour déterminer les sorts par jour. Il ne peut choisir de les placer pour une classe de lanceurs de sorts divins.

Amélioration du familier : Chaque niveau de prodigaliste s'ajoute aux niveaux d'ensorceleur et de magicien pour déterminer le niveau effectif pour les pouvoirs du familier principal du personnage. Ainsi, un Mag7/Prd3 a un familier dont les pouvoirs sont les mêmes que celui d'un magicien de niveau 10.

Dons supplémentaires : Le prodigaliste gagne un don familier supplémentaire à chaque niveau. Ces dons doivent être choisis parmi la liste des dons familiers décrits ci-dessus, et le prodigaliste doit remplir les conditions normalement.

Familiers multiples : Aux niveaux 1, 3 et 5 le prodigaliste gagne la capacité d'appeler des familiers additionnels : ces familiers sont identiques aux familiers « traditionnels » en tout point de vue, excepté pour ce qui suit. Ils confèrent toutes les capacités standard pour leur niveau, ils coûtent des points d'expérience s'ils sont tués, et nécessitent un an et un jour pour les remplacer.

Niveau effectif amoindri : Retirez au niveau effectif total du familier le niveau auquel le prodigaliste l'a obtenu. Par exemple, un personnage de niveau 10 a un familier (son premier, qu'il a gagné en tant que magicien) dont les pouvoirs fonctionnent au niveau 10. Il a un deuxième familier qui fonctionne au niveau 9 (obtenu en tant que prodigaliste de niveau 1), et un troisième au niveau 7 (obtenu en tant que prodigaliste de niveau 3). Ceci a un impact sur des détails comme le bonus d'armure naturelle, du familier, son intelligence, et quels pouvoirs il confère.

Si un familier est tué, le statut des autres ne change pas. Le prochain familier que le prodigaliste appelle après un an et un jour prend le « rang » du familier tué en terme de niveaux.

Sorts partagés : La capacité du prodigaliste à partager les sorts fonctionne sur tous ses familiers en même temps. Chacun peut délivrer une attaque de contact (ou d'autre sorts, s'il a le don Porteur de Sort), bien qu'il a toujours le même nombre de charges totales comme s'il était un lanceur de sort standard. De plus, chaque sort lancé sur un familier – comme *bouclier de familier* – peut tous les affecter, sans coût supplémentaire.

Catalyseur : Chaque fois que le prodigaliste gagne un nouveau familier, il doit choisir une différente école pour ajouter le bonus de +1 au niveau de lanceur de sort ; deux bonus de +1 sur le même école ne se cumulent pas. Il perd ce bonus de +1 si le familier qui le confère s'éloigne de plus de 30 mètres ou est tué, et il souffre de la pénalité de -1 sur toutes les écoles si tous ses familiers sont à plus de 30 mètres ou tués. Il subit toujours le double des pertes en point d'expérience pour chaque familier tué.

Les effets des dons : Tous les dons avec le prérequis « catalyseur » affectent tous les familiers du prodigaliste en même temps, peu importe quand il les a appelés. Tous les autres dons familiers n'affectent que les familiers dont il disposait au moment où il a acquiert le don. Ainsi, si le personnage a choisi le don Odorat amélioré avant de devenir prodigaliste, seul le familier d'origine a ce don.

Exception : si le prodigaliste veut plus d'un familier « amélioré », il doit acquérir le don Familier Amélioré pour chacun de manière individuelle.

Niveau	BB A	Vigueur	Réflexes	Volonté	Spécial	Sorts
1	+0	+0	+0	+2	Amélioration du familier, Don supplémentaire, Familier multiple 1	
2	+1	+0	+0	+3	Don supplémentaire	+1 niveau
3	+1	+1	+1	+3	Don supplémentaire, Familier multiple 2	
4	+2	+1	+1	+4	Don supplémentaire	+1 niveau
5	+2	+1	+1	+4	Don supplémentaire, Familier multiple 3	

Les sorts ci-dessous sont en étroite relation avec la nature mystique du lien familier/maître. Certains n'affectent que le familier, alors que d'autres ne peuvent être appris que si le mage a le dont Conduction de Sortilèges, et son familier proche. La composantes « P » indique que le familier doit être « proche » du mage – moins de 1,50 mètres – pour que le sort fonctionne.

ALLIE VAMPIRIQUE

Nécromancie

Niveau : Ens/Mag 3

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action

Portée : toucher

Cible : le familier du personnage

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui

Effet : Un familier enchanté avec *allié vampirique* devient un précieux allié guérisseur en combat et une arme efficace contre les ennemis. Toutes ses armes naturelles sont améliorées avec des propriétés de buveur de sang. Contre les créatures vivantes, chaque attaque naturelle qui inflige des dommages inflige aussi 1d4 points de dégâts additionnels dus au drain de sang. Les cibles non vivantes ne sont pas affectées.

Les dégâts infligés par le drain de sang sont ajoutés au familier en tant que guérison. Si le familier est à son maximum de points de vie, la guérison est transférée à son maître s'il est à moins de 9 mètres de lui. Les points de vie au-delà du total maximal du lanceur de sort ne s'ajoutent pas en point de vie temporaire : ils sont simplement perdus.

Tant que ce sort fait effet, les armes naturelles du familier brillent de rouge ou de noir (au choix du lanceur) et sont très froides au toucher.

Focalisateur : le bec intact d'une strige ou un moustique vivant dans une fiole de verre.

ARMURE DE FAMILIER

Abjuration (force)

Niveau : Ens/Mag 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action

Portée : toucher

Cible : le familier du personnage

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : non

Résistance à la magie : non

Effet : Le familier du lanceur gagne un bonus d'armure de +1/niveau (maximum +10). L'armure est invisible et est faite de force magique. Elle est utile contre les attaques intangibles. Le lanceur ne peut partager cet effet, et ne peut pas le lancer sur une autre créature.

BOUCLIER DE FAMILIER

Abjuration

Niveau : Drd 4, Ens/Mag 3

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action

Portée : moyenne

Cible : le familier du personnage

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté annule (inoffensif)

Résistance à la magie : non

Effet : Pour la durée du sort, le familier du personnage est immunisé à tous les dommages causés directement par les sorts du personnage. Par exemple, un familier pourra être au centre d'une *boule de feu* lancée par le personnage, ou devant celui-ci quand il lance *cône de froid*, et ne subira pas de dégâts. De même, le familier est immunisé contre les effets de zone offensifs qui handicapent plutôt que causer des dégâts, comme *tentacules noirs*. Ce sort ne protège pas, cependant, des dégâts *indirects*. Par exemple, si la *boule de feu* mentionnée ci-dessus embrase la pièce,

le familier subira les dommages des flammes engendrées lors du round suivant. Ce sort ne protège que des dégâts des sorts lancés par le mage et pas ceux d'une autre source. De plus, ce sort ne protège que contre les sorts lancés par le personnage lui-même ; le familier n'est pas sécurisé contre les sorts des objets magiques comme les baguettes ou les bâtons.

Les druides peuvent lancer un sort identique pour protéger leur compagnon animal de leurs sorts offensifs.

Composantes matérielles : un morceau de fourrure, poils, écailles, ou toute autre petite portion du familier.

CENSURE DE MESOS

Abjuration

Niveau : Drd 9, Ens/Mag 9

Composantes : V, G, M, X

Temps d'incantation : 1 round complet

Portée : courte

Cible : une créature

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté annule

Résistance à la magie : oui

Effet : Si la cible échoue à son jet de sauvegarde, *censure de Mesos* l'empêche de lancer des sorts ou d'utiliser ses pouvoirs magiques ou surnaturels pendant 1 round/niveau.

Composantes matérielles : un diamant d'une valeur d'au moins 100 po.

Coût en PX : 100 PX par niveau de personnage ou par point de Facteur de Puissance de la créature ciblée par le sort.

EVEIL RACIAL DE FAMILIER

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 8

Composantes : V, G, M, X

Temps d'incantation : 1 heure

Portée : toucher

Cible : le familier du personnage

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui

Effet : L'incantation d'*éveil racial de familier* transforme le familier en un membre complètement conscient de la race

et du même sexe que le lanceur. Le lien entre le lanceur et le familier reste aussi fort qu'avant, avec quelques changements toutefois.

Le familier perd les bonus, compétences, dons et qualités spéciales de sa race. A la place, il gagne les traits et ajustements raciaux de sa nouvelle race. Plus important, le familier gagne des niveaux dans la même classe qui conféra au mage son familier. Le nombre de niveaux gagnés est égal à la moitié du niveau de lanceur de sort d'*éveil racial de familier*, arrondi à l'entier inférieur.

Le familier gagne des dons, compétences et points de vie (avec au minimum la moitié des points de vie du mage) comme un membre de sa classe.

Si le familier transformé gagne à son tour un familier, le mage n'a aucun lien particulier avec celui-ci.

Le familier nouvellement éveillé est toujours lié au lanceur, mais ce lien n'avance plus si le mage augmente de niveau. De plus, si le mage ou le familier meurt, l'autre n'est pas affecté (sauf sur le plan émotionnel, certainement). Un mage ne peut avoir qu'un seul familier ainsi éveillé à chaque fois.

Composantes matérielles : des gemmes, des encens rares, des huiles essentielles, et des objets rituels d'une valeur totale de 1000 po fois la moitié du niveau de lanceur de sort du mage.

Coût en PX : 2500 PX.

FAMILIER INVISIBLE

Illusion

Niveau : Ens/Mag 1

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action

Portée : toucher

Cible : le familier du personnage

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : non

Résistance à la magie : non

Effet : Le familier du mage devient invisible à la vue comme si *invisibilité* avait été lancé sur lui. Il doit rester en contact physique avec le lanceur ou redevenir visible. Le lanceur ne peut pas partager cet effet, pas plus qu'il peut être lancé sur une autre créature.

Composantes matérielles : un morceau de cire.

FAMILIER SCINDE

Transmutation

Niveau : Conduction de Sortilèges (Influence animale) 9

Composantes : V, G, P

Temps d'incantation : 1 round complet

Portée : moyenne

Cible : Le familier du lanceur et jusqu'à un autre animal/2 (ou 3) niveaux

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule pour cet animal spécifique

Résistance à la magie : oui

Effet : Ce sort scinde temporairement l'essence - ou l'âme, d'une façon de parler - du familier du lanceur et l'envoie dans plusieurs animaux. Au moins un autre animal normal (non intelligent) doit être présent pour que ce sort fonctionne, et le familier doit être volontaire. Si tous les autres animaux sont du même type que le familier, le mage peut utiliser pour ce sort jusqu'à 1 animal pour 2 niveaux de lanceur de sort. Si ne serait-ce qu'un animal est d'une autre espèce, le lanceur ne peut en utiliser qu'un pour 3 niveaux de lanceur de sort.

Pour la durée du sort, le lanceur de sort choisit à chaque round lequel des divers animaux est son « vrai » familier. Prendre cette décision est une action libre qui ne peut être entreprise qu'une fois par round, au début ou à la fin du tour du lanceur. Seul le « vrai » familier a besoin d'être à moins de 1,50 mètres du lanceur pour que les pouvoirs conférés par le familier fonctionnent. De plus, le familier ne peut être tué tant que *tous* les animaux ne sont pas morts.

Quand le sort prend fin, l'essence du familier revient dans son corps d'origine, s'il n'a pas été détruit. Dans ce cas, l'esprit du familier reste dans un des corps utilisé par ce sort. Les pouvoirs conférés par le familier ne changent pas, même si le nouveau est

d'une autre espèce que l'ancien. Après 2d10 jours, le corps se transforme en l'exacte réplique du familier original.

FAMILIFORME

Transmutation

Niveau : Drd 4, Ens/Mag 5

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 round complet

Portée : toucher

Cible : le familier du personnage

Durée : 1 jour ou 3 transformations

Jet de sauvegarde : Volonté annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui

Effet : Un sort rare et précieux, *familiforme* confère au familier un pouvoir puissant, celui de forme animale. Une fois lancé, *familiforme* donne trois transformations, comme le pouvoir du druide, toutes devant être prises dans les 24 prochaines heures. Se transformer en sa forme de base compte comme une transformation, mais chaque forme peut être assumée indéfiniment jusqu'à la fin de la durée ou la transformation suivante. Quand le sort prend fin, le familier récupère sa forme de base. Chaque transformation soigne le familier d'un total de points de vie égal au niveau de lanceur de sort du druide (cf. ci-dessous).

La taille des créatures que le familier peut assumer dépend du niveau de son maître. Pour un lanceur de niveau 9 à 12, le familier peut prendre une forme de taille P à G. Des niveaux 13 à 16, il peut prendre des formes sanguinaires. A partir du niveau 17 il peut aller de TP à TG.

Familiforme est gagné à travers un partenariat entre le lanceur de sort et un druide. Le focalisateur de ce sort est un petit symbole (appelé marque) porté par le familier, sur lequel un druide a lancé dans les 24 dernières heures sa version de *familiforme*. Si cette marque est perdue ou détruite, elle doit être remplacée par le même druide.

Si le druide meurt, le lanceur doit chercher une autre version de *familiforme* à utiliser avec un autre druide.

Focalisateur : la marque préparée par le druide.

FORTIFICATION DE SORT

Transmutation

Niveau : Conduction de Sortilèges (Maîtrise des arcanes) 3**Composantes :** V, G, P**Temps d'incantation :** 1 round complet**Portée :** moyenne**Cible :** voir texte**Durée :** voir texte

Effet : Le lanceur de sort, en présence de son familier, lance ce sort juste avant de lancer un autre sort avec une durée autre qu'instantanée. Ce deuxième sort est considéré comme ayant 5 niveaux de plus pour les tentatives de dissipation. (Le lanceur de sort peut toujours le dissiper normalement, si ce sort lui permet d'y mettre fin à volonté). Le sort « ciblé » doit être lancé (ou l'incantation doit au moins avoir commencé) dans la minute qui suit la *fortification de sort*, sans quoi elle est perdue.

FRAPPE PARTAGEE

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 1**Composantes :** V, G, M, P**Temps d'incantation :** 1 action**Portée :** personnelle**Cible :** vous**Durée :** 1 round/niveau

Effet : *Frappe partagée* confère au mage une des armes naturelles du lanceur, complétée par un léger changement de forme en accordance avec cette nouvelle capacité.

Le sort ne confère pas de bonus à l'attaque ou des dommages spéciaux comme le poison, mais le lanceur ne subit pas les malus pour le non maniement d'arme, et inflige les dégâts identiques à ceux de son familier, améliorés par la taille. Ainsi le 1d2 infligé par les griffes d'un chat devient 1d4 (les dégâts augmentent de la taille TP à M) sous le sort *frappe partagée*.

Le lanceur utilise toujours son modificateur de Force pour *frappe partagée*, même s'il est plus bas que celui de son familier.

Composantes matérielles : un morceau représentatifs de l'arme conférée (une griffe, un croc, etc.). Ce morceau peut ne pas venir du familier, mais d'une créature de la même espèce.

GESTALT

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 7**Composantes :** V, G, P**Temps d'incantation :** 1 round complet**Portée :** personnelle**Cible :** le lanceur de sort**Durée :** 1 round/niveau

Effet : *Gestalt* peut être désorientant pour un mage et son familier, mais les avantages sont indéniables – ce sort fusionne les deux en une seule et puissante entité qui ressemble à une version humanisée du familier.

Juste après l'incantation, le mage et le familier doivent faire un jet de sauvegarde de Volonté. Si les deux échouent, le sort ne fonctionne pas et ils sont étourdis 1d4 rounds. Si un échoue, le sort fonctionne mais l'entité créée est étourdie un round. si les deux réussissent, le sort fonctionne et la créature résultante n'est pas étourdie.

La créature créée par la fusion a les capacités et pouvoirs du lanceur, modifié comme suit :

* +2d4 en Force

* +2d4 en Dextérité

* 5d6 points de vie temporaires

* le mage gagne le bonus d'armure naturelle de son familier (maximum +6, minimum +2).

* +1 catégorie de taille, jusqu'à TG (avec les modifications normales dues au changement de taille, cf. *Manuel des Monstres*).

* le mage gagne les attaques naturelles du lanceur, avec des dommages appropriés pour sa taille, et un bonus au jet d'attaque égal au bonus de base à l'attaque du familier (maximum +5).

* le mage gagne toutes les qualités spéciales et raciales du familier.

* le mage bénéficie de tous les sorts qui avaient effet sur le familier lors de l'incantation de *gestalt*. Les effets similaires ne se cumulent pas.

* le mage gagne l'Esquive instinctive, ou l'Esquive instinctive supérieure s'il la possédait déjà.

* le mage gagne les modes de mouvement de son familier.

Durant la durée de sort, le mage ne peut pas lancer de sort ou utiliser des objets magiques sauf si cela prend une action libre.

Quand *gestalt* prend fin, le mage et son familier sont séparés et sont étourdis jusqu'à leur prochaine action.

GRIFFES ENCHANTEES

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 2

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action

Portée : toucher

Cible : le familier du personnage

Durée : 2 rounds/niveau

Jet de sauvegarde : Vigueur annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui

Effet : Cette variation d'*arme magique* ne fonctionne que sur les armes naturelles d'un familier. Après l'incantation, les armes naturelles du familier disposent d'un bonus d'altération de +1.

Au choix du lanceur, ce bonus peut ne pas être un bonus de +1 à l'attaque et aux dégâts, mais l'équivalent d'une propriété spéciale avec un bonus de +1 (comme *acéré*, *de feu*, etc.). Cette propriété ne nuit en rien au familier, et ne peut être une qui affecte une arme qui quitte la possession du porteur (comme *de lancer*).

Focalisateur : une arme magique avec la propriété considérée. Tant que le sort est actif, l'arme perd cette propriété et un bonus de +1 (sauf si le sort ne donne qu'un bonus de +1, auquel cas seul ce +1 est perdu). A la fin du sort, la propriété perdue retourne immédiatement à l'arme.

GRIFFES ENCHANTEES

MAJEURES

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 5

Effet : Similaire à *griffes enchantées*, sauf que le bonus conféré est de +1 pour 3 niveaux de lanceur de sort. Ce bonus

peut être partagé entre différentes propriétés spéciales équivalentes au bonus total accordé par le sort.

Focalisateur : comme pour *griffes enchantées*, sauf que plusieurs armes peuvent être utilisées si une seule ne présente pas toutes les capacités désirées. Par exemple, pour bénéficier de +1 *acéré de foudre*, le mage peut se servir d'un bâton +2 *de foudre* et d'une dague +1 *acérée* comme focalisateurs.

LIEN AMELOIRE

Enchantement

Niveau : Ens/Mag 1

Composantes : V, G, M, F

Temps d'incantation : 1 action

Portée : illimitée

Cible : le familier du personnage

Durée : 1 heure

Jet de sauvegarde : Volonté annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Effet : Cette magie simple est précieuse pour tout lanceur de sort avec un familier. Premièrement le sort ajoute 1d4+1 niveaux effectifs au lanceur pour déterminer les pouvoirs dont dispose son familier.

Deuxièmement le familier gagne un nombre de points de vie temporaires égal au niveau du lanceur de sort. Cependant le familier ne peut aller au-delà du nombre de points de vie du mage.

Troisièmement le lien entre eux devient si fort que la magie de guérison (et aussi de blessure) s'appliquant à l'un s'applique aussi à l'autre avec la moitié de sa puissance d'origine.

Focalisateur : un petit médaillon en argent valant au moins 50 po.

Composantes matérielles : un petit bout de fourrure (ou écailles, crocs, ou autre partie du corps) placée dans le médaillon.

MALEDICTION DE SOLIDITE

Abjuration

Niveau : Pal 2, Pre 2**Composantes :** V, G, FD**Temps d'incantation :** 1 action**Portée :** courte**Cible :** une créature**Durée :** 1 round/niveau**Jet de sauvegarde :** Volonté annule**Résistance à la magie :** oui

Effet : Une cible intangible devient tangible. Elle perd tous les avantages de l'intangibilité. Les autres qualités spéciales de la créatures restent inchangées. Une créature qui est partiellement ou entièrement dans un objet lors de l'incantation de ce sort est déplacée jusqu'à la place libre la plus proche, subissant pendant le processus 1d6 points de dégâts par tranche de 1,50 mètres traversés. La créature reste tangible pour la durée du sort, après laquelle elle redevient intangible.

OEIL LOINTAIN

Divination

Niveau : Conduction de sortilèges (Connaissances secrètes) 9**Composantes :** V, G, P**Temps d'incantation :** 1 action**Portée :** voir texte**Cible :** voir texte**Durée :** 1 minute/niveau

Effet : *Oeil lointain* ne fonctionne qu'en conjonction avec d'autres sorts. Ce sort permet au personnage de lancer n'importe quel sort de divination de niveau 7 ou moins à travers des sorts comme *clairaudience/clairvoyance*, *scrutation* ou *scrutation suprême*. Par exemple, le mage peut lancer *détection de pensées* sur une cible située 300 kilomètres plus loin, tant qu'il scrute cette personne à ce moment. (Les sorts listés avec *scrutation* et qui ont 5% de chance par niveau de réussir fonctionnent automatiquement avec *oeil lointain*).

Tous les sorts de divination lancés sous l'égide d'*oeil lointain* accordent un jet de sauvegarde et la résistance à la magie normalement, et sont immédiatement dissipés si le moyen de *scrutation* employé est lui aussi dissipé.

PARFUM DE LA PROIE

Transmutation

Niveau : Drd 5, Faune 5**Composantes :** V, G, FD**Temps d'incantation :** 1 round complet**Portée :** toucher**Cible :** une créature**Durée :** 6 heures/niveau**Jet de sauvegarde :** Volonté annule**Résistance à la magie :** oui

Effet : Le lanceur de *parfum de la proie* doit réussir une attaque de contact contre la cible du sort. La cible a alors droit à un jet de Volonté. La cible gagne un -4 au DD si elle est un adorateur de Denev ou Tanil, ou +4 au DD si elle a récemment commis des crimes envers la nature, comme tuer un animal sacré ou détruire une forêt. Si le sort réussit, alors les prédateurs dans la région perçoivent le sujet comme s'il était leur proie animale favorite et commencent immédiatement à le traquer.

Tous les animaux, créatures magiques et humanoïdes monstrueux carnivores gagnent un bonus divin de +10 sur les jets de Détection, Perception auditive ou Survie effectués pour remarquer ou pister la cible de ce sort et le poursuivront sans relâche jusqu'à la fin du sort. Les créatures avec un bon sens de l'odorat peuvent être attirées depuis 1,5 kilomètres sur les traces de la cible. Les créatures intelligentes peuvent reconnaître le sort pour ce qu'il est, mais continueront certainement la chasse parce qu'ils savent qu'elle est facilitée, et que *parfum de la proie* change même le goût de la cible.

Ce sort ne modifie pas le comportement des familiers ou des compagnons animaux de la cible. Les animaux domestiques ou captifs, comme des chiens de chasse ou de course, participent à la chasse sauf si leur maître réussit un jet de Dressage DD 20. Le type et le nombre exact de prédateurs dépend de la région, mais partout sauf peut-être dans les plus profonds déserts la cible sera traquée sans relâche jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce qu'une sorte de repaire sécurisé soit atteint.

PROUESSE DU FAMILIER

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action

Portée : courte

Cible : le familier du personnage

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : non

Résistance à la magie : non

Effet : Le familier du lanceur gagne un bonus de +2 en Constitution et en Dextérité, et sa vitesse de déplacement augmente de +3 mètres. Cet effet ne peut être partagé avec le lanceur, pas plus qu'il ne peut être lancé sur une autre créature.

RENFORCEMENT DE FAMILIER

Nécromancie

Niveau : Ens/Mag 4

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action

Portée : courte

Cible : le familier du personnage

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Effet : *Renforcement de familier* renforce la force vitale du familier du mage, lui permettant de surpasser sa force et son endurance. Les points de vie du familier augmentent jusqu'à atteindre ceux du lanceur (au lieu de la moitié), sa Force augmente jusqu'à 10 (sans effet si la Force du familier est déjà à 10 ou plus) et il gagne un bonus de +1 pour trois niveaux à l'attaque et aux dégâts avec ses armes naturelles (maximum +5).

Composantes matérielles : une potion d'*endurance de l'ours*.

TELEPORTATION DE FAMILIER

Invocation (téléportation)

Niveau : Ens/Mag 4

Composantes : V, M

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Cible : le lanceur de sort et jusqu'à 25 kg d'équipement, ou le familier du lanceur de sort

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : non

Résistance à la magie : non

Effet : quand le personnage lance ce sort, il doit décider s'il se transporte lui-même auprès de son familier, ou s'il appelle son familier auprès de lui. Si le lanceur se téléporte, il peut apporter jusqu'à 25 kg d'équipement avec lui, mais pas d'êtres vivants. Ce sort ne fonctionne que si le familier est à moins de 1,5 km du lanceur.

Composantes matérielles : un morceau de fourrure, poils, écailles, ou toute autre petite portion du familier.

TRANFERT DE FAMILIER

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 4

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 round complet

Portée : moyenne

Cible : le familier du personnage et un autre individu volontaire

Durée : 10 minutes/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté annule (inoffensif)

Résistance à la magie : non

Effet : *Transfert de familier* déplace le lien avec le lanceur vers un autre participant volontaire. Par exemple, un ensorceleur peut faire devenir son familier un compagnon temporaire d'un guerrier allié, un moine, ou même un monstre intelligent comme un dragon ou une gorgone supérieure. Le lanceur perd tous les bonus associés à la possession d'un familier pendant la durée du sort, comme s'il n'en avait jamais appelé. La cible du sort gagne tous les pouvoirs standards du familier, comme décrit dans le *Manuel des Joueurs*. Il peut communiquer avec le familier, gagne les bonus aux compétences ou jets de sauvegardes appropriés, et ainsi de suite. Il ne gagne pas les capacités d'un catalyseur, toutefois, que ce soit celles dont disposent tous les catalyseurs ou les dons avec catalyseur comme condition.

Ces pouvoirs sont perdus à la fin du sort. Le familier continue de profiter des dons listés ci-dessus qui *n'ont pas* catalyseur comme prérequis.

Malgré ces circonstances temporaires, le lien appartient toujours au mage. Ceci signifie que si le familier est mort alors que ce sort fait effet, c'est toujours le lanceur de sort, et non pas la cible, qui perd des PX.

La cible de ce sort ne doit pas avoir lors de l'incantation de familier, monture spéciale ou compagnon animal.

Composantes matérielles : un morceau de fourrure, poils, écailles, ou toute autre petite portion du familier que la cible doit ingérer ; un peu de sang ou de cheveux de la cible, que le familier doit ingérer.

VISAGE DU FAMILIER

Transmutation

Niveau : Ens/Mag 7

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 round complet

Portée : toucher

Cible : le familier du personnage

Durée : 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui

Effet : Pour que ce sort fonctionne, le mage doit être en contact physique avec son familier. Une fois lancé, le familier peut briser le contact sans mettre fin au sort. Le lanceur prend immédiatement la forme du familier. Le familier prend immédiatement la forme du lanceur.

Pendant ce temps, chacun d'eux sont téléportés à la position de l'autre. seule la matière vivante est téléportée ainsi, donc le familier porte l'équipement du mage et vice-versa. Enfin, le mage et le familier sont protégés par un effet d'*antidétection* qui dure tant que *visage du familier* est actif.

Open Game License

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Lost Tribes of the Scarred Land Copyright 2004 White Wolf Publishing, Inc

Ultimate Arcane Spellbook Copyright 2003 Mongoose Publishing

Relics and Rituals 2 : Lost Lore Copyright 2002 White Wolf Publishing, Inc

Spells and Magic Copyright 2002 Bastion Press, Inc