Règles

Les familiers sont des créatures, des esprits ou des élémentaires avec lesquels l'adepte peut se lier. Un adepte ne peut se lier qu'avec **un seul familier à la fois**.

1) SE LIER À UN FAMILIER

Un personnage peut **choisir pour familier tout animal qui est dans de bonnes dispositions** vis à vis de lui (attitude loyale). Il peut utiliser l'attachement pour un animal ou **pour tout esprit ou élémentaire, il doit être en bons termes de coopération** avec lui suite à de nombreuses invocations qui se seront passées avec respect et bonne conduite donc aucun duel de volonté n'ayant jamais été fait.

Le personnage engage le rituel en se faisant une **blessure de sang (3 Points)** et récite l'incantation suivante :

> *« Moi, (nom de l'adepte), te prends (nom de la créature), pour être mon compagnon,*
> *Comme je jure de te donner mon aide et ma protection, ma loyauté et mon soutient seront tien.*
> *Nos Forces et nos pensées ne seront qu'une, je le jure en cet instant et pour toujours. »*

Le lien entre le familier et son maître **dure jusqu'à ce qu'un des deux meure ou brise le serment**. Le lien se **brise si le personnage ne s'occupe pas de correctement de son familier**, **le blesse ou le tue**. **Si le lien est brisé, l'adepte reçoit 3 blessures graves qui persistent pendant un an et un jour**. Si le personnage se repent correctement de ses erreurs, son lien peut se rétablir. Un familier ne reviendra jamais de lui-même vers celui qui l'a trahit. Le personnage ne peut pas se lier à nouveau avec un familier tant que ses blessures de sang n'auront pas disparu.

2) EXPÉRIENCE DU FAMILIER

Il résulte du lien entre un adepte et son familier que celui-ci devient une partie de son architrame (objet de trame mineur) ainsi que de sa légende. Dès que le lien est établi, **le familier commence à recevoir 10% des points de légende de son maître**. Les créatures communes gagnent le statut de créatures magiques et reçoivent le talent Longévité animale (5/4) à 0. Son maître peut à ce moment, et pour la seule fois, donner 100 points de légende pour que son familier acquière son premier rang de longévité. Un familier dispose d'un cercle propre qui équivaut à la puissance de son lien avec son maître. Les créatures magiques commencent avec un rang égal à leur longévité, les communes à 0. En ce qui concerne **les esprits et élémentaires**, les invocations sont d'office réussies et le temps d'arrivée minimal. Il commence au cercle égal à leur Force d'esprit. Au plus les familiers augmentent de cercle, au plus elles deviennent puissantes. A chaque passage de cercle elles acquièrent :

- +1 en protection physique ou mystique
- +1 en défense physique, magique ou sociale
- +1 en Longévité (5/4)
- +1 niveau en Dextérité, Endurance ou Force
- +1 niveau en Charisme, Perception ou Volonté

Cercle	Points de légende
1	100
2	300
3	600
4	1 100
5	1 900
6	3 200
7	5 300
8	8 700
9	14 200
10	23 100
11	37 500
12	60 800
13	98 500
14	159 500
15	258 200

3) BÉNÉFICES DU LIEN

Le maître du familier acquiert les talents *partage de sang* (p 116) et *empathie* (p 105) au rang 1. *Partage de sang* ne peut pas tuer son familier car cela briserait son lien avec celui-ci. L'*empathie* permet de connaître les émotions fortes du familier ainsi que sa direction approximative (portée 1.5 km par rang du talent). Si l'un des deux est en danger, l'autre le sent immédiatement.

Le maître peut aussi acquérir d'autres talents comme avec polyvalence. **Ces talents doivent être utiliser qu'avec le familier**. Les talents doivent être de cercles égaux ou inférieurs aux cercles du familier et du personnage, en plus des limitations habituelles de polyvalence. Par exemple il est possible de prendre *possession animale*(si le familier est un animal), *charge* (avec une monture comme familier), *Voltige* (avec une monture comme familier), *Ordre empathique*, *Tenue en selle* (avec une monture comme familier), *attaque* ou *défense tournoyante* (avec monture là encore comme familier), *dressage* (mais limité qu'avec le familier), *emprunt sensoriel*, *soins des animaux* (si le familier en est un), etc.

Ces talents ne servent pas dans le compte pour les passages de cercle.

Les mages peuvent se **servir de leur familier comme d'une matrice de sorts** du rang du cercle du familier dès que celui-ci se trouve à moins de deux mètres de lui.

De plus, **le familier et son maître sont chacun un objet de trame (mineur) par rapport à l'autre** tant qu'ils sont vivants tous les deux. Il est possible de tisser des filaments, voir page 46 du compagnon, *Individus*. Pour rappel (p45 VF du compagnon et p139-140 des règles de base de la Vo 2nd édition), il est possible de tisser qu'**un seulement filament de rang 5** maximum sur un objet de trame mineur. Mais l'adepte comme le familier peuvent en tisser, même si c'est à chaque fois le personnage qui dépense les points de légende. Cette limite passe à 1 filament de rang 9 pour un objet de trame majeur. Enfin pour un objet de trame essentiel c'est 1 filament sans limitation de rang qui peuvent être tissé sur l'adepte et le familier.

Familiers

Nom :

Race :

Points de légende : _____

Cercle / Rang longévité (5/4) : ___

Attributs							
Nom	**Niv initial**	**Niv actuel**	**Dés d'action**	**Nom**	**Niv initial**	**Niv actuel**	**Dés d'action**
Dextérité				**Perception**			
Force				**Volonté**			
Endurance				**Charisme**			

Dérivés d'Attributs					
Défense Magique ( )		**Mouvement Course**		**Initiative**	
Physique ( )		**Combat**		**Points de Vie ( )**	
Sociale ( )		**Poids de Levage**		**Seuil d'Inconscience ( )**	
Protection Physique ( )		**Transportable**		**Blessure Grave ( )**	
Mystique ( )		**Karma Niveau**		**Récupération Nb Jets ( )**	
		Poins		**Dés ( )**	

COMPETENCES (page)	Rang	+	Attribut	=	Niveau	⇒	Dés action	½ Magie	Act°	Fatig.
Art : _____	_____		Cha : ____		_____		_____	O/N	O	N
Connaissance : _____	_____		Per : _____		_____		_____	O/N	N	N
Connaissance : _____	_____		Per : _____		_____		_____	O/N	N	N
Connaissance : _____	_____		Per : _____		_____		_____	O/N	N	N
_____	_____		____ : ____		_____		_____	O/N	O/N	__
_____	_____		____ : ____		_____		_____	O/N	O/N	__
_____	_____		____ : ____		_____		_____	O/N	O/N	__
_____	_____		____ : ____		_____		_____	O/N	O/N	__
_____	_____		____ : ____		_____		_____	O/N	O/N	__

Attaques						
Nom	**Nb att**	**Niv att**	**Dégâts**	**Portée Courte**	**Portée Moyenne**	**Portée Longue**

Talents acquis par le maître : *Partage de sang, Empathie,* _____

_____

_____

Filaments		
Destinataire PJ Famillier	**Rang**	**Aptitude :** Talent, Défense Physique ou Magique ou Sociale, Seuil de Blessure Grave, Armure Mystique
❑		
❑		