

LES FAMILIERS

De nombreuses légendes décrivent des créatures et des esprits au service des adeptes. Connus sous le nom de familiers, ces compagnons servent le plus souvent des magiciens, mais des adeptes de n'importe quelle discipline peuvent en acquérir. Par exemple, les maîtres des animaux choisissent souvent un familier parmi les animaux qui leur sont loyaux, et beaucoup de cavaliers réalisent un rituel de familier avec leur monture, renforçant ainsi le lien existant entre eux deux.

En dehors des Donneurs-de-noms, pratiquement toutes les créatures et esprits peuvent devenir des familiers, à condition que la créature soit amicale envers l'adepte. Notons que les esprits nommés et les créatures intelligentes comme les dragons ne peuvent pas devenir des familiers. Des rumeurs rapportent que des magiciens fous et corrompus auraient choisi des Horreurs inintelligentes comme familiers, mais il n'existe aucune preuve d'une telle affirmation.

Acquérir un familier

Pour acquérir un familier, un adepte doit tout d'abord choisir une créature ou un esprit qui soit bien disposé envers lui, et qui accepte de se soumettre au rituel du familier. En termes de jeu, la créature ou l'esprit doit avoir une attitude Loyale. Les adeptes peuvent utiliser le talent d'Attachement pour entraîner un animal. Un esprit ne peut devenir un familier que si le magicien a su créer une relation de partenariat à travers des invocations répétées, et qu'il a traité l'esprit avec respect en toutes circonstances. Un magicien ne peut pas choisir pour familier un esprit avec qui il a engagé un Duel de volontés.

Après avoir choisi la créature ou l'esprit, l'adepte doit faire un serment de magie du sang pour déclarer son intention de prendre la créature comme familier. Il donne un Nom au familier, ou bien simplement rappelle le Nom de ce dernier s'il en avait déjà un. Il s'inflige ensuite une entaille peu profonde et subit 4 points de dommages permanents qui ne pourront être soignés tant que durera le lien avec le familier. L'adepte jure ensuite de protéger et de prendre soin du familier en échange de l'aide de ce dernier. Les serments varient selon les disciplines et les formations, mais ils doivent tous comporter les éléments suivants :

Moi, (nom de l'adepte), je te choisis, (nom de la créature), pour être mon compagnon.

Tout comme j'offre maintenant mon sang, je jure de t'apporter mon aide et ma protection.

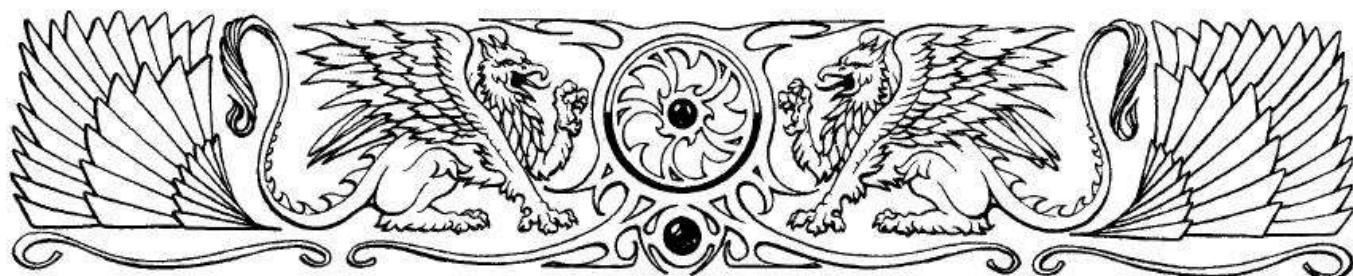
Ma loyauté et mon soutien sont tiens.

Nos forces et nos pensées ne feront qu'un.

Je le jure, en cet instant et pour toujours.

Un adepte ne peut se lier qu'à un seul familier à la fois. La magie du lien de familier dure jusqu'à ce que l'adepte ou le familier brise le serment ou bien meure. Un adepte peut briser son serment de sang en laissant le familier être blessé sans intervenir, ou s'il ne s'en occupe pas correctement, à la discrétion du Maître de jeu. Tout adepte qui brise un serment de sang de familier subit 3 Blessures graves qui ne peuvent être soignées pendant un an et un jour. Si l'adepte fait tout son possible pour réparer sa faute, il pourra éventuellement établir un nouveau lien avec un autre serment, si le meneur de jeu le permet. Cependant, un familier ne retournera jamais vers un maître qui l'a délibérément abusé ou trahi. Un adepte ne peut se lier avec un nouveau familier qu'une fois qu'il aura guéri toutes les Blessures graves de son précédent serment.





Bénéfices du familier

Le lien de familier assure au personnage plusieurs bénéfices. Tout d'abord, le maître et le familier peuvent utiliser une version du talent de Partage de sang (voir ED, p 116 VF). Le maître gagne cette aptitude en tant que talent de rang 1, qui ne compte pas pour l'avancement dans la discipline mais qu'il peut augmenter comme un talent de premier cercle. Si un adepte utilise cette capacité pour transférer un total de dommages supérieur aux Points de vie du familier, il brise automatiquement son serment de sang et en subit les conséquences habituelles lorsque le familier meure. Les magiciens ayant des esprits comme familiers peuvent également utiliser cette aptitude, mais l'esprit doit être sous forme manifestée et être au contact du magicien. Cette capacité ne peut donc pas être utilisée avec les esprits qui ne peuvent pas se manifester dans le plan physique. Le talent de Partage du sang est uniquement utilisable entre le familier et le maître, et avec aucun autre personnage, créature ou esprit.

Le lien de familier crée aussi un lien télépathique entre le familier et son maître. Cette aptitude utilise les règles du talent de Lien télépathique (Voir le *Compagnon*, p. 32 VF). L'adepte acquiert cette capacité au rang 1 et peut l'augmenter comme un talent de premier cercle, mais elle ne compte pas pour le passage de cercle. Cette aptitude permet également au maître et au familier de ressentir en permanence les émotions générales et la localisation de l'autre. Chacun sait instantanément si l'autre se trouve en danger. Des informations plus détaillées peuvent être obtenues avec un test de Lien télépathique réussi, en prenant comme seuil de difficulté la défense magique de l'autre. Tout comme le Partage du sang, cette aptitude fonctionne seulement entre le maître et son familier.

De plus, le maître peut acquérir d'autres talents utilisables uniquement avec son familier (fonctionne avec les règles de la capacité raciale Polyvalence). Les talents fonctionnent et s'améliorent comme des talents de premier cercle, mais ils ne comptent pas pour les passages de cercle. Ils peuvent être utilisés *uniquement* entre le maître et son familier.

Par exemple, il est possible pour le maître d'apprendre le talent de Possession animale, Charge, Voltige, Ordre empathique, Tenue en selle, Attaque et Défense tournoyantes, Dressage, Emprunt sensoriel, Soins des animaux, etc. La plupart de ces talents n'auront néanmoins aucun effet sur les esprits (comme la Possession animale, par exemple).

Les magiciens peuvent également se servir de leur familier comme d'une matrice de sorts supplémentaire, en dépensant les points de légende correspondant à un talent de Matrice de sorts de premier cercle additionnel. Pour utiliser le sortilège stocké dans cette matrice, le magicien doit se trouver à moins de deux mètres de son familier. La matrice du familier fonctionne en tout point comme une Matrice de sorts habituelle (voir ED, p114 VF).

En outre, le serment de sang du familier crée un lien entre les trames du familier et de son maître, et fait de chacun un objet de trame mineur pour l'autre. Il est ainsi possible pour le maître de tisser des filaments permanents pour améliorer ses aptitudes et celles de son familier. (Voir le *Compagnon*, p. 50 VF). Ces filaments sont limités au rang 5, comme pour tout objet de trame mineur.

Toute amélioration de talents ou de capacités ainsi obtenue par le maître n'est active que lorsqu'il interagit avec son familier. Par exemple, un magicien qui tisse un filament à son familier et l'attache à son talent d'incantation ne bénéficie d'une augmentation de rang que lorsqu'il lance un sortilège sur son familier, ce qui lui permet d'utiliser des sorts de soutien plus facilement.

Toutefois, le lien de trame entre le familier et son maître peut également présenter des inconvénients. N'importe quelle personne qui a accès au familier peut l'utiliser pour tisser des filaments à la trame de son maître (pour plus de détails, voir le *Compagnon*). Le familier ne demeure un objet de trame que tant qu'il vit, mais il le reste même si le serment de sang qui le lie à son maître est rompu.

