

LUISAILE, COMPAGNON MÉCANIQUE

Luisaile est un petit dragonnet mécanique créé par Saly il y a des années. Il a depuis été grandement amélioré et est équipé d'une petite batterie en thorium gyroscopique, avec une durée de vie maximum de 8h. Toutefois, Luisaile est capable de se recharger tout seul en se servant de l'énergie cinétique qu'il génère quand il est en mouvement.

LUISAILE

Construit de taille P

Classe d'armure 14 + bonus de maîtrise

Points de vie 5 + 1 par niveau

Vitesse vol 12m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	16 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)

Immunités de dégâts foudre, psychique

Immunités de condition empoisonné

Faiblesses Dégâts contondants, dégâts de force+

Sens vision dans le noir 12 m, Perception passive 12

Langues –

Coups imprégnés. Quand vous êtes dans un rayon de 9 m de Luisaile et qu'il peut vous voir, lorsque vous touchez une cible lors d'une attaque avec une arme, Luisaile imprègne l'attaque de son essence, qui inflige alors 1d6 dégâts de foudre supplémentaires.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps: +3 + BM au toucher, allonge 1,5m, une cible. Touché : 1d6 plus BM dégâts perforants.



RÉPARATION

Lorsque les points de vie de Luisaile tombent à zéro, ses composants, qui ont été traités magnétiquement par un sort d'**Inversion de la polarité** sont attirés dans la sacoche de sa propriétaire. Sa réparation nécessite un travail minutieux de deux heures au minimum.

AMÉLIORATION CONTINUE

Il est possible d'améliorer Luisaile. Si sa constructrice possède les matériaux et outils nécessaires, elle peut l'améliorer et lui conférer de nouvelles compétences, bonus ou capacités (à la discréption du MJ). Elle peut, entre autres, lui conférer certains avantages procurés par les inventions d'ingénieur, mais également les bonus suivants :

IMAGE RÉMANENTE

Requiert un **Tentacule de bête éclipsante**

Déplacement. Luisaile projette une illusion magique qui le fait apparaître à quelques centimètres de sa véritable localisation ; de ce fait, les jets d'attaque qui le ciblent ont un désavantage contre lui. S'il est touché par une attaque, cette compétence est interrompue jusqu'à la fin de son prochain tour.

SAUVEGARDE RAPIDE

Requiert une **Montre à gousset temporelle**

Retournement du temps. En réaction, Luisaile actionne le mécanisme magique qui empreint le moteur arcanique de la montre temporelle pour remonter le temps pendant une fraction de seconde, permettant à un allié de relancer un jet de caractéristiques, d'attaque ou de dégâts. Cette compétence nécessite un repos long pour être réutilisée.

ABSORPTION ÉLÉMENTAIRE

Requiert un **cristal élémentaire**

Absorption. Lorsqu'une attaque ou un sort inflige des dégâts élémentaires à sa constructrice, Luisaile peut utiliser sa réaction pour absorber la puissance et réduire de moitié les dégâts subis. L'absorption de dégâts nécessite au préalable de fusionner le noyau de Luisaile avec un cristal élémentaire du type choisi pour fonctionner. Cette compétence nécessite un repos long pour être réutilisée.

ARTIFICES PROVOCATEURS

Requiert un **feu d'artifice renforcé du sort Couleurs dansantes**

Distraction. Luisaile projette des feux d'artifice colorés qui attirent l'attention. Toute créature à moins de 36m peut clairement voir et entendre les feux d'artifice et aura son attention détournée pendant 15 secondes.

En combat, les feux d'artifice imposent à toute créature à portée un désavantage au prochain jet d'attaque effectué contre une autre créature que Luisaile. Cette compétence nécessite un repos long pour être réutilisée.