

Familiers											
	Épreuve appel	Coût invoc.	Attaque	Esquive	Énergie vitale		PR	Dégâts	Res. Magie	COU	Classe/XP
Belette vengeresse	MagiePsy-1	6 P.A.	14	12	10		1	2BL	15	40	6
	Avantages : discrète, peut se cacher dans le sac du mage. Très bonne à l'attaque et très agile. Peut dérober de petits objets. Attaques tranchantes avec ses dents sur zone découverte (ignore armure), ne fait pas de critiques.										
	Épreuve appel	Coût invoc.	Attaque	Esquive	Énergie vitale		PR	Dégâts	Res. Magie	COU	Classe/XP
Chauve-souris mauve	MagiePsy-1	6 P.A.	14	12	7		1	2BL	15	40	6
	Avantages : assez discrète car de taille moyenne. Volante. Peut dérober de petits objets. Inconvénients : fragile. N'aime pas le soleil. Peut vous faire passer pour un type bizarre. Attaques tranchantes avec ses griffes sur zone découverte (ignore armure), ne fait pas de critiques.										
	Épreuve appel	Coût invoc.	Attaque	Parade	Énergie vitale		PR	Dégâts	Res. Magie	COU	Classe/XP
Squelette phosphorescent	MagiePsy-1	8 P.A.	8	6	16		0	Selon arme	15	1000	8
	Avantages : n'a jamais peur de rien. Peut être équipé d'une arme et/ou d'une armure pas trop lourde (max PR 3 naturel). Inconvénients : vraiment peu discret, brille dans le noir, lent, stupide, malhabile. Ses dégâts dépendent de l'arme qu'on lui donne. Les armes tranchantes lui causent -2 PI, les armes contondantes +2 PI.										
	Épreuve appel	Coût invoc.	Attaque	Esquive	Énergie vitale		PR	Dégâts	Res. Magie	COU	Classe/XP
Chèvre rouge de Zauk	MagiePsy-2	10 P.A.	10	2	20		2	1D+1	18	20	10
	Avantages : c'est une belle chèvre et elle peut faire mal. Peut servir de sujet de conversation pour draguer. Inconvénients : c'est une chèvre ! Elle ne peut pas vous suivre partout. Malodorante. Esquive mal. Attaque avec ses cornes recourbées, dégâts contondants.										
	Épreuve appel	Coût invoc.	Attaque	Esquive	Énergie vitale		PR	Dégâts	Res. Magie	COU	Classe/XP
Blatte géante infernale	MagiePsy-2	14 P.A.	11	5	30		3	1D+2	18	15	14
	Avantages : Volante. Produit des dégâts non négligeables. Très chaotique ! Résistante. Inconvénients : CHA-1 pour le mage pour les épreuves standard de charisme. Terrifiante. Sans aucune discrétion. Craint le feu. Stupide. Attaque avec ses mandibules et griffes, dégâts tranchants.										
	Épreuve appel	Coût invoc.	Attaque	Esquive	Énergie vitale		PR	Dégâts	Res. Magie	COU	Classe/XP
Mouton Noir du Chaos	MagiePsy-3	16 P.A.	11	6	30		2	1D+2	20	20	16
	Avantages : c'est un mouton au poil soyeux. Peut servir de sujet de conversation pour draguer. Résistant. Inconvénients : c'est un mouton ! Il ne peut pas vous suivre partout. Peu habile. Malodorant. Veut toujours brouter. Attaque avec ses cornes recourbées, ses sabots ou par morsure, dégâts contondants.										
	Épreuve appel	Coût invoc.	Attaque	Esquive	Énergie vitale		PR	Dégâts	Res. Magie	COU	Classe/XP
Araignée de Glace	MagiePsy-3	16 P.A.	8	5	30		1	1D+3*	20	17	20
	Avantages : Produit des dégâts non négligeables. Handicape l'ennemi quand elle le blesse. Inconvénients : CHA-1 pour le mage pour les épreuves standard de charisme. Terrifiante. Sans aucune discrétion. Craint le feu. Stupide. Attaque avec ses mandibules et pattes, dégâts tranchants. *Quand elle blesse un ennemi, elle lui injecte un poison gelant : AT/PRD/AD-1										