

# ФАМИЛЬЯРЫ

Фамильяр – это дух, который сопровождает вас как друг и союзник. Это не настоящее существо, и поэтому оно не нуждается в еде и дыхании. Большинство обычных типов фамильяров – это духи, принимающие форму мелких животных или монстров.

Многие рассматривают фамильяра и его хозяина, как единое целое, и некоторые из них действуют просто, как дополнение воли хозяина. Но в любом случае, большинство фамильяров имеют свою личность, и выполняют команды своих хозяев, используя свою индивидуальность, а иногда, и самостоятельно. Все фамильяры имеют некоторое количество магических знаний.

## ПОЛУЧЕНИЕ ФАМИЛЬЯРА

- ♦ Вы получаете фамильяра, когда вы берете черту Магический Фамильяр.

## ИЗМЕНЕНИЕ ВАШЕГО ФАМИЛЬЯРА

- ♦ Вы получаете другого фамильяра, переобучая черту Магический Фамильяр и заменяя вашего бывшего компаньона, на другой вид фамильяра.

## СВОЙСТВА ФАМИЛЬЯРОВ

- ♦ **Атаки:** Фамильяр не может атаковать.
- ♦ **Защиты:** Фамильяр использует ваши защиты.
- ♦ **Навыки и Проверки:** Фамильяры используют ваши бонусы для всех проверок навыков и параметров.
- ♦ **Хиты:** Фамильяр имеет 1 хит, но неудачные атаки не наносят ему никакого урона.
- ♦ **Уничтожение Фамильяра:** Если хиты вашего фамильяра опускаются до 0 или ниже, он уничтожается. После вашего следующего короткого или расширенного отдыха, он появляется в пассивной форме, в вашем пространстве.
- ♦ **Смерть Фамильяра:** Ваш фамильяр умирает, когда умираете вы, и возвращается к жизни вместе с вами. После вашего возрождения, ваш фамильяр появляется в пассивной форме, в вашем пространстве.
- ♦ **Иммунитет:** Фамильяр не может быть поражен атакой хозяина. Вы, как хозяин, можете выбрать игнорировать это преимущество.
- ♦ **Чувства:** Некоторые фамильяры имеют особые чувства, такие как слеповидение или ночное зрение. Они действуют только на вашего фамильяра, но не на вас.
- ♦ **Общение:** Вы и ваш фамильяр можете общаться друг с другом на особом магическом языке. Другие существа слышат только бормотание от вас, и хрюканье и визг от вашего фамильяра. Ваш фамильяр не понимает другие языки, но может повторять то, что услышит, позволяя вам понять значение этих слов, если вы знаете подходящий язык.
- ♦ **Размер:** Крошечный
- ♦ **Не Окружает:** фамильяр не может фланкировать.
- ♦ **Объекты:** Если не указано иначе, фамильяр не может подбирать и управлять объектами. Это не означает, что он игнорирует твердые объекты. Он не может проходить сквозь стены.

## РЕЖИМЫ ФАМИЛЬЯРА

- ♦ **Изменение Режим:** Вы можете переводить состояние фамильяра между активной и пассивной формой, используя малое действие.
- ♦ **Пассивный:** Пассивный фамильяр находится с вами, сидя на плече или скрываясь в кармане. В этом режиме он занимает с вами одно пространство.

*Не Цель:* Пассивный фамильяр не может быть целью любого эффекта.

*Нет Урона:* Пассивный фамильяр не получает урон от любого эффекта.

- ♦ **Активный:** В активном режиме, фамильяр не находится с вами, и может двигаться вокруг вас. Используя действие передвижение, вы можете передвигать фамильяра с его скоростью.

*Передвижение:* Фамильяр имеет скорость и режим передвижения. Используя действие передвижение, вы можете передвигать фамильяра с его скоростью.

*Ограничение Дистанции:* Если не указано иначе, фамильяр не может передвигаться дальше 20 квадратов от вас. Если в конце вашего хода, находится дальше 20 квадратов от вас, он телепортируется в ваш квадрат и входит в пассивный режим.

*Действия:* Фамильяр может использовать навыки и брать действия как обычно, но вы должны использовать действия, подходящие их значениям. Ваш фамильяр не имеет своего набора действия для использования.

## КАК РАБОТАЮТ ФАМИЛЬЯРЫ?

Черта Магический Фамильяр (стр. 139) позволяет вам выбрать фамильяра. Вы можете определить, как выглядит ваш фамильяр, и объяснить ДМу какие личные качества он имеет.

Фамильяры имеют два режима: активный и пассивный. Оба режима дают вам постоянные преимущества, но вы теряете их, когда ваш фамильяр уничтожен. Вы можете держать фамильяра в пассивной форме, чтобы защитить его. В активной форме ваш фамильяр может разведывать местность или предоставлять вам специальные возможности, описанные в блоке статистики. Когда фамильяр находится в активной форме, вы можете им управлять, используя свои действия, но фамильяр не может сражаться. Он не может атаковать и исчезает, когда удачная атака уничтожает его.

## Личность

Каждый фамильяр имеет индивидуальную личность, несмотря на то, что является духом и не имеет физической сущности. Фамильяры склонны действовать в зависимости от мыслей своего хозяина. Крыса, фамильяр истощенного колдуна, может постоянно искать еду и огрызки, в то время, как скрывающийся волшебник, может иметь книжного беса, который постоянно прячется в складках его робы, сверкая своими красными глазами из темноты.

Вы можете решить, что личность вашего фамильяра простая и уступчивая, что сделает его идеально обученным слугой. Но с другой стороны, фамильяры, которые проявляют слабую инициативу могут иметь личное мнение, которые заставляют его неохотно



следовать вашим командам, или, по крайней мере, заставляют его действовать немедленно, так как знают, что отказ может плохо для них кончиться.

Хотя изначально, фамилляры преданные слуги, это независимые существа, которые могут беседовать со своим хозяином, помогать в его планах, и давать советы (если это необходимо, или если его попросят). Но в конечном счете, фамилляры всегда подчиняются хозяину.

Личность вашего фамилляра, в какой то мере и ваша, она как бы является продолжением вашего характера. На этот счет ваш ДМ может иметь свое мнение, и кроме того, он всегда может взять фамилляра под свое контроль, чтобы описать что он говорит и делает, когда вы не видите друг друга.

Классическая личность фамилляра, особенно для существ подобных драгонлингу или книжному бесу, это превосходство: «я знаю это лучше тебя». Подобное отношение может создавать интересные и неожиданные идеи, когда один из них категорически не может согласиться с планами другого.

## Отыгрыш Вашего Фамилляра

Ваш ДМ может вносить легкие элементы своего контроля в действия фамилляра, или может позволить вам полностью управлять им. В любом случае, ваш фамилляр может разговаривать только с вами (см. Общение, выше) и отыгрыш словесных навыков не требуется. Но с другой стороны, действия и движение вашего фамилляра зависят от вашей способности передать ему свою мысль, и эффективнее всего в таком случае использовать слова. В любом случае, вы не должны подробно описывать каждое действие вашего фамилляра в бою, и тем самым увеличивать время на проведение боевой сцены. Других игроков может раздражать то количество времени, которое вы тратите на описание своих действий (или фамилляра) каждый свой ход.

## Черты Фамилляров

Черты в этой секции доступны персонажам любого уровня, которые соответствуют требованиям.

| Название             | Требования  | Преимущества  |
|----------------------|---|---|
| Магический Фамилляр  | Любой магический класс  | Вы получаете фамилляра  |
| Связанный Фамилляр   | Любой магический класс, Магический Фамилляр                             | Телепатическая связь с вашим фамилляром                           |
| Щитовой Фамилляр     | Любой магический класс, Магический Фамилляр, Прием 6-го уровня или выше | Обменяйте прием 6-го уровня на талант <i>Щитовой фамилляр</i>     |
| Фамилляр Заклинатель | Любой магический класс, Магический Фамилляр, Прием 6-го уровня или выше | Обменяйте прием 6-го уровня на талант <i>Фамилляр заклинатель</i> |



## Магический Фамильяр [Фамильяр]

**Требования:** Любой магический класс  
**Преимущества:** Вы получаете фамильяра. За каждую черту фамильяра, кроме этой, ваш фамильяр получает бонус +1 к своим защита.

## Связанный Фамильяр [Фамильяр]

**Требования:** Любой магический класс, черта Магический Фамильяр  
**Преимущества:** Вы и ваш фамильяр можете общаться телепатически, в пределах 10 квадратов. Вы должны иметь линию обзора и линию эффекта для вашего фамильяра, чтобы общаться с ним таким образом.

## Щитовой Фамильяр [Фамильяр]

**Требования:** Любой магический класс, черта Магический Фамильяр, прием 6-го уровня или выше  
**Преимущества:** Вы черта *Щитовой Фамильяр* заменяет один ваш прием 6-го уровня или выше.  
Так же, пока ваш фамильяр находится в пассивной форме, вы получаете бонус +1 к Рефлексам.

| Щитовой Фамильяр   | Талант Черта |
|--|--------------|
| <i>Ваш фамильяр выпрыгивает, чтобы отразить атаку, жертвуя собой, чтобы спасти вас.</i>      |              |
| <b>На день ♦ Магия</b>   |              |
| <b>Немедленное Прерывание</b> На себя  |              |
| <b>Требование:</b> Ваш фамильяр должен быть в пассивном режиме.                              |              |
| <b>Условие:</b> По вам попадает атака  |              |
| <b>Эффект:</b> Атака условия наносит вам только половину урона, а ваш фамильяр уничтожается. |              |

## Фамильяр Заклинатель [Фамильяр]

**Требования:** Любой магический класс, черта Магический Фамильяр, прием 6-го уровня или выше  
**Преимущества:** Вы черта *Щитовой Фамильяр* заменяет один ваш прием 6-го уровня или выше.  
Пока ваш фамильяр находится в активной форме, вы получаете бонус +1 к броскам атаки магических талантов, против целей, смежных с вашим фамильяром.

| Фамильяр Заклинатель  | Талант Черта |
|---|--------------|
| <i>Ваш фамильяр поглощает вашу неудачу, расширяя магическую энергию, и возвращая ее вам, позволяя сделать другую попытку атаки.</i> |              |
| <b>На день ♦ Магия</b>  |              |
| <b>Свободное Действие</b> На себя   |              |
| <b>Требование:</b> Ваш фамильяр должен быть в активном режиме.  |              |
| <b>Условие:</b> Вы промахиваетесь по цели магическим атакующим талантом На сцену  |              |
| <b>Эффект:</b> Перекиньте бросок атаки и используйте новый результат, даже если он ниже.  |              |

## Внешний Вид Фамильяра

Несколько разных фамильяров описаны в этой секции. Каждый из них имеет базовую внешность, но это не значит что ваш фамильяр выглядит так же, как и фамиляры других заклинателей, даже если вы выберете кого-то простого, вроде кота или ворона.  
В своем воображении вы можете представить внешность фамильяра близкой к чему угодно, но при этом, не потеряв основных особенностей существа. У вас есть безграничные возможности для создания внешности

и привычек вашего фамильяра, но вы не можете изменять его боевые способности или проверки навыков.  
Так же, как вы представляете внешность и повадки вашего фамильяра, вы можете определить, что происходит с ним, когда он принимает пассивную форму. Он может делать что-то более оригинальное, чем просто залезть к вам в мешок.  
Например, вы выбрали книжного беса, уходя в пассивную форму, исчезает в облаке дыма, а возвращается к действиям, называя свое имя. Ваша сова может становиться маленькой каменной статуей, которую вы несете с собой, а чтобы вернуть ее в активную форму, вы бросаете статуэтке об землю, и создаете вспышку, из которой она появляется. Представьте как впечатлит ваших союзников авантюристов, когда татуировка на вашей руке, внезапно зашевелится и превратится в вашу змею-фамильяра. Или может, когда вы свистите, ваш сокол спускается к вам с заоблачных небес.

## Описание Фамильяров

Каждое описание фамильяра включает преимущества, которые он вам предоставляет.  
**Постоянные Преимущества:** Фамильяр предоставляет вам эти преимущества, пока имеет хотя бы 1 хит, несмотря на свой текущий режим.  
**Активные Преимущества:** Когда ваш фамильяр находится в активном режиме, кроме способностей действовать, доступных в этом режиме (см. «Режимы Фамильяров» выше) они предоставляют эти преимущества.

| Летучая Мышь   | Фамильяр |
|--|----------|
| <i>Летучие мыши обычные фамильяры для колдунов и тех, кто предпочитает тонкую магию и скрытность.</i>  |          |
| <b>Чувства</b> слеповидение 5  |          |
| <b>Скорость</b> 2, полет 6 (парение)   |          |
| <b>Постоянные Преимущества</b>   |          |
| Вы получаете бонус +2 к проверкам Внимательности и Скрытности  |          |
| <b>Активные преимущества</b>   |          |
| <b>Увидеть Невидимое:</b> Малым действием, вы заставляете врага, смежного с вашей летучей мышью, потерять преимущества от покров (кроме полного покров) против вас, до конца вашего текущего хода. |          |

| Книжный Бес   | Фамильяр |
|---|----------|
| <i>Книжные бесы повелители знаний, посланные силами ада чтобы помогать и убеждать смертных заклинателей.</i>                      |          |
| <b>Скорость</b> 5, полет 6 (парение)  |          |
| <b>Постоянные Преимущества</b>  |          |
| Вы получаете бонус +2 к проверкам Магии и Истории   |          |
| Вы можете читать и говорить на Инфернальном   |          |
| Вы получаете сопротивление огню 5. Если вы уже имеете сопротивление огню, увеличьте его на 2.                                     |          |
| <b>Активные преимущества</b>  |          |
| <b>Обманчивое Движение:</b> Малым действием, вы заставляете вашего книжного беса стать невидимым до конца вашего следующего хода. |          |

| Демон Предела  | Фамильяр |
|--|----------|
| <i>Этот мерзкий комок плоти – создание предела, которое служит вам, но предпочитает тьму Бездны.</i>   |          |
| <b>Скорость</b> 5, полет 6 (парение)   |          |
| <b>Постоянные Преимущества</b>   |          |
| Вы получаете бонус +2 к проверкам Запугивания  |          |
| Вы можете читать и говорить на языке Бездны  |          |
| <b>Активные преимущества</b>   |          |
| <b>Алхимическая Совместимость:</b> Один раз за сцену, когда вы попадаете по раненому существу, смежному с вашим демоном предела, вы получаете 1к8 временных хитов. |          |
| <i>Уровень 11:</i> 2к8 временных хитов   |          |
| <i>Уровень 21:</i> 3к8 временных хитов   |          |

| Кот   | Фамильяр |
|---|----------|
| <i>Коты вольные, независимые фамильяры, и их способность действовать в одиночку, делает их отличными шпионами.</i>  |          |
| <b>Чувства</b> ночное зрение  |          |
| <b>Скорость</b> 6   |          |
| <b>Постоянные Преимущества</b>  |          |
| Вы получаете бонус +2 к проверкам Акробатики, и вы можете делать проверку Акробатики, чтобы уменьшить урон от падения, даже если вы не тренированы в этом навыке. |          |
| <b>Активные преимущества</b>  |          |
| <b>Независимый Дух:</b> Фамильяры коты не имею ограничения в дистанции, на которую могут отходить от вас.   |          |
| <b>Безмолвный Хищник:</b> Фамильяры коты получают бонус +5 к своим проверкам Скрытности.  |          |

| Гомункул Мастер  | Фамильяр |
|--|----------|
| <i>Эта гуманоидная фигура имеет смутные очертания и выглядит сделанной из глины. Магические мастера используют гомункулов в качестве умелых помощников.</i>  |          |
| <b>Скорость</b> 5  |          |
| <b>Постоянные Преимущества</b>   |          |
| Вы получаете бонус +2 к проверкам Магии  |          |
| Вы получаете бонус +2 к проверкам навыков, проводимых для ритуалов категории Создания.   |          |
| <b>Активные преимущества</b>   |          |
| <b>Кровавый Пир:</b> Враг смежный с вашим гомункулом мастером получает штраф -1 ко всем защитам против алхимических предметов. Ваш гомункул мастер имеет иммунитет к вашим алхимическим предметам. |          |

| Драгонлинг   | Фамильяр |
|--|----------|
| <i>Чародеи, которые следуют традициям драконов, как и другие заклинатели, которые полагаются на выносливость и физическую мощь, имеют фамильяров драгонлингов.</i>         |          |
| <b>Скорость</b> 5, полет 6 (парение)   |          |
| <b>Постоянные Преимущества</b>   |          |
| Вы можете говорит и читать на Драконьем  |          |
| Когда вы тратите исцеление, вы восстанавливаете 2 дополнительных хита  |          |
| <i>Уровень 11:</i> 3 дополнительных хита   |          |
| <i>Уровень 21:</i> 4 дополнительных хита   |          |
| <b>Активные преимущества</b>   |          |
| <b>Дыхание Дракона:</b> Одина раз за сцену, вы можете использовать пространство вашего драгонлинга как исходных квадрат для атак ближней волной ваших магических талантов. |          |

| Сокол   | Фамильяр |
|---|----------|
| <i>Воины заклинатели, которые любят бросаться в драку, считают боевого сокола идеальным фамильяром.</i>   |          |
| <b>Скорость</b> 2, полет 6 (парение)  |          |
| <b>Постоянные Преимущества</b>  |          |
| Вы получаете бонус +2 к проверкам Внимательности  |          |
| Вы получаете бонус +2 ко всем защитам против атак по возможности  |          |
| <b>Активные преимущества</b>  |          |
| <b>Охотящийся Сокол:</b> Один раз за сцену, вы можете определить дистанцию для вашей дистанционной магической атаки, от вашего сокола, до конца вашего текущего хода. |          |
| <b>Парящий Дух:</b> Фамильяр сокол имеет ограничение дистанции до 40 квадратов от вас.  |          |

| Сова   | Фамильяр |
|--|----------|
| <i>Всеобщий символ мудрости и знаний, фамильяра сову ценят за ее проницательность и мудрые советы.</i>   |          |
| <b>Чувства</b> ночное зрение   |          |
| <b>Скорость</b> 2, полет 6 (парение)   |          |
| <b>Постоянные Преимущества</b>   |          |
| <b>Совет Совы:</b> Когда вы проводите проверку Проницательности или Внимательности, добавьте к результату 1к4.   |          |
| <b>Активные преимущества</b>   |          |
| <b>Глаза Совы:</b> Стандартным действием, вы можете смотреть через глаза вашей совы, до конца вашего следующего хода. Вы не получаете способности колдовать заклинания или атаки через фамильяра, но и вы определяете если цель имеет укрытие или покров, как обычно, и вы можете обнаружить врага, выходящего из-за угла, или увидеть его, когда он прячется за стеной. |          |

| Крыса  | Фамильяр |
|--|----------|
| <i>Крыса, животное способное проникать даже в самые узкие и недоступные места.</i>   |          |
| <b>Скорость</b> 6  |          |
| <b>Постоянные Преимущества</b>   |          |
| Вы получаете бонус +2 к проверкам Скрытности   |          |
| <b>Активные преимущества</b>   |          |
| <b>Хитрость Крысы:</b> Фамильяр крыса может нести один объект, весящий не больше 1 кг, и может управлять этим объектом, чтобы проводить проверки Воровства. Она получает бонус +2 к таким проверкам. Крыса получает бонус +5 к своим проверкам Скрытности. |          |

| Ворон   | Фамильяр |
|---|----------|
| <i>Вороны известны своими обостренными чувствами и навыками разоблачения скрытых знаний.</i>  |          |
| <b>Чувства</b> ночное зрение  |          |
| <b>Скорость</b> 2, полет 6 (парение)  |          |
| <b>Постоянные Преимущества</b>  |          |
| Вы получаете бонус +2 к проверкам Внимательности, сделанным для обнаружения скрытых объектов  |          |
| <b>Активные преимущества</b>  |          |
| <b>Речь Ворона:</b> Ворон может говорить на любом языке, который знаете вы, и может разговаривать с другими существами. Когда он говорит, вы слышите все, что он произносит и все, что говорят ему. Вы можете диктовать ему свой ответ, если вы этого захотите. |          |

| Змея  | Фамильяр |
|---|----------|
| <i>Змея – коварное существо, и она предлагает своему хозяину свое мастерство обмана и хитрости.</i>   |          |
| <b>Скорость</b> 6   |          |
| <b>Постоянные Преимущества</b>  |          |
| Вы получаете бонус +2 к проверкам Блефа   |          |
| Когда вы сдвигаетесь, вы можете игнорировать 1 квадрат сложного ландшафта, в течение этого движения.  |          |
| <b>Активные преимущества</b>  |          |
| <b>Страх Змеи:</b> Один раз за сцену, малым действием, все существа смежные с вашей змеей не могут проводить атаки по возможности, до конца вашего следующего хода. |          |

| Паук   | Фамильяр |
|--|----------|
| <i>Пауки стражи тайных знаний, которые сплетают искусные сети, в которые попадаются мелкие объекты.</i>  |          |
| <b>Скорость</b> 4, взбирание 4   |          |
| <b>Постоянные Преимущества</b>   |          |
| Вы получаете бонус +2 к проверкам Лазания  |          |
| Враги получают штраф -1 к спасброскам против ваших магических талантов, которые обездвиживают или замедляют их.  |          |
| <b>Активные преимущества</b>   |          |
| <b>Сеть Паука:</b> Малым действием, паук может передвинуть объект в 5 квадратах от себя, на 2 квадрата. Объект не должен быть удержанным, и должен весить не более 2 кг. |          |

|   |  |
|---|--|
| <b>ОСОБЕННОСТИ ФАМИЛЬЯРОВ</b>   |  |
| Фамильяры известны своей экзотической внешностью и странными повадками. Ниже предложено несколько визуальных и личных особенностей для ваших фамильяров. Используйте эти примеры для вдохновения. |  |

|   |  |
|---|--|
| <b>Летучая Мышь</b>                         |  |
| ◆ Имеет мелкие металлические шипы в меху    |  |
| ◆ Летает перед лицами людей, приветствуя их |  |

|   |  |
|---|--|
| <b>Книжный бес</b>                                  |  |
| ◆ Полупрозрачен, кроме сверкающих глаз              |  |
| ◆ Цитирует древние тексты, обычно сбивая ваши мысли |  |

|  |  |
|--|--|
| <b>Демон Предела</b>   |  |
| ◆ Выглядит как миниатюрная версия настоящего демона                  |  |
| ◆ Он настолько лениво ходит или летает, что как будто перекатывается |  |

### **Кот**

- ◆ Появляется из теней
- ◆ Имеет рудиментарные крылья летучей мыши
- ◆ Слизирует с шерсти кровь, после битвы

### **Гомункул Мастер**

- ◆ Сделан из глины, но имеет механические детали
- ◆ Делает крошечные фигурки каждого монстра, которого вы убиваете

### **Драгонлинг**

- ◆ Окрашен по типу хроматического или металлического дракона
- ◆ Оставляет следы дыма, тянущиеся из ноздрей
- ◆ Крошечные вспышки пламени вырываются изо рта, когда он икает (что происходит довольно часто)
- ◆ Имеет писклявый, пронзительный рык

### **Сокол**

- ◆ Сияет золотым светом на ярком солнце
- ◆ Приносит трупы мелких грызунов в ваш спальный мешок

### **Сова**

- ◆ Может передвигать глаза и клюв в разные части своей головы
- ◆ Ухает, когда думает, что нашла подходящую пару для своего хозяина

### **Крыса**

- ◆ Оставляет облако черной пыли и следы грязи, когда двигается
- ◆ Рассматривает вашу книгу заклинаний (или магические инструменты) и магические вещи.

### **Ворон**

- ◆ Имеет полосу серебряных перьев
- ◆ Стучит клювом по вещам, когда его начинают игнорировать
- ◆ Каркает скороговорки в свободное время

### **Змея**

- ◆ Выглядит как переливающаяся ртуть, когда двигается
- ◆ Шипит на каждого, кто тронет ее (ее хозяина)

### **Паук**

- ◆ Сияет ядовитым зеленым светом
- ◆ Плетет сложные узоры из паутины, чтобы отметить места, где он побывал