

Получить Фамильяра

«Ох, ну не будь ты таким робким. Аматрусский жук может выглядеть злым, но они никогда не атакуют людей» - сказал молодой волшебник, когда он и его компаньон пробирались через туманные болота Страны Фей. «Иди за мной!»

Череп, привязанный магической энергией, загудел магической энергией, и его глубокий голос произнес своими неподвижными челюстями, несколько непонятных звуков.

«Да, пожалуй ты прав Метрусиус, здесь произошли некоторые события, но ...» Он остановился, чтобы оглянуться по сторонам. «Знаешь, я думаю нам нужно пойти другим путем, через те деревья».

Духи, называемые фамильярами, служат своим магическим хозяевам как шпионы, посланники, стражи, боевые помощники, советники и постоянные компаньоны. Эти мелкие духи принимают форму животных, монстров, или объектов, что часто позволяют отличать их, среди других профессионалов магического искусства. Они могут предоставлять знания и поддержку в разнообразных темах, в зависимости от типа фамильяра.

Более мощные заклинатели могут призывать другие формы фамильяров (многие из которых напоминают существ пути совершенства и эпического предназначения) получив их на поздних стадиях своей карьеры авантюриста или изменив сущность своего старого фамильяра.

Фамильяры были представлены в приложении Магическая Сила. Эта статья расширяет выбор фамильяров и представляет новых, для эпического пути и пути совершенства.



Выбор Фамильяра

Вы можете выбрать фамильяра из чисто технических целей (чтобы получить бонусы к навыкам или сопротивление, на ваш выбор), или вы можете выбрать того, кто будет связан с историей вашего персонажа.

Личность

Выберете фамильяра, который отражает вашу личность, например болтливый попугай, если вы дружелюбный, или барсук, если вы угрюмый.

Класс

Некоторым классам больше подходят специфические фамильяры.

Бард: Магический Огонек, Сокол, Сова, Попугай, Ворон, Змея или Ласка.

Чародей: Летучая Мышь, Осколок Хаоса, Драгонлинг, драконоподобные существа, или существа стихийного урона, такие как огненный ящер или мефит.

Маг Меча: Механический пес, Сокол, Ворон, Жаба или существа стихийного урона (для атак мага меча).

Колдун: Ворон, Череп, или в зависимости от договора.

Потусторонний Договор: Магический Огонек или Корневик.

Адский Договор: Книжный бес, или огненные фамильяры.

Звездный Договор: Бехольдер, Бормочущий любимец, или слизь.

Темный Договор: Демон предела, Воплощение Тени, или Паук.

Волшебник: Магический Глаз, Демон предела, кот, Отделенная Рука, Слизь, Ворон, или Воплощение Тени.

Стиль Заклинаний

Выберете тип заклинания, который вы часто используете, и выберете фамильяра в подобном стиле. Если вы используете огненные заклинания, возьмите огненного ящера, огненного мефита или краснородного огнеплюя. Если вы иллюзионист, вы можете взять книжного беса или коготь ракшаса.

Примеры Личностей

Когда вы продумываете личность вашего фамильяра, вы можете взять некоторые идеи из этого списка (выбрать один или несколько). Так же, вы можете создать личность вашего фамильяра на основе животного компаньона, о котором читали в литературе, или животного, которого имели в реальной жизни. Здесь представлены простые примеры, но если вы хотите, вы можете продумать глубокую личность вашего фамильяра.

Обособленный: Ваш фамильяр – это загадка. Даже вы не знаете, что он планирует или думает. Он помогает вам по своей прихоти, но молчит большую часть времени.

Трусливый: В глазах вашего фамильяра опасность, которую он ищет повсюду. Вам трудно заставить действовать вашего испуганного фамильяра, и вы должны давать мощные приказы, если хотите чего-то добиться от него, во время боя.

Любознательный: Существует множество путей, благодаря которым вы и ваш фамильяр можете изучать мир. Ваш фамильяр пытается исследовать все, а самое интересное, что он может найти интересные вещи там, где их никто и не будет искать.

Высокомерный: Ваш фамильяр считает себя умнее вас, и он не боится показывать свои знания каждому. Высокомерный фамильяр дает вам множество великих идей, пока вы позволяете ему их вам давать.

Послушный: Ласковый и покладистый, послушный фамильяр делает все что возможно, чтобы сохранить ваше расположение. Послушный фамильяр принимает ваши любые приказы, и с радостью начинает их исполнять.

Темпераментный: Дух вашего фамильяра испытывает сильные эмоции, и не может их сдерживать. Такой фамильяр имеет часто меняющееся настроение. К счастью, если кто-то в партии раздражен, фамильяр остается необычно спокойным, что позволяет вам хоть как-то его контролировать.

Изменение Личности

Вы больше не можете продолжать работать в изначальным характером фамильяра. Возможно он слишком сильно не соответствует характеру всей

партии или своим поведение приносит вам много проблем. Вы можете изменить личность вашего фамильяра в течение расширенного отдыха.

Если вы используете правила переобучения, чтобы изменить вашего фамильяра, это может быть хорошим вариантом, и для изменения его личности. Когда вы изменяете его физическую форму, вы можете так же внести некоторые поправки в его характер.

Предыстория Фамильяра

Создание истории и предыстории для вашего фамильяра быть простым описанием, или может быть составлена из отдельных моментов вашего отыгрыша. Ниже представлены несколько простых предысторий, которые помогут вам начать.

Порождение Высокомерия: Дух фамильяра раньше был магическим заклинателем, но после провала честолюбивого ритуала, его дух был пойман в эту форму.

Часть Разума: Вместо независимого духа, ваш фамильяр – это часть вашего собственного разума. И по этому, даже самые невероятные вещи, которые он говорит, он берет из глубин вашего подсознания.

Беглец от Зла: Этот фамильяр однажды был связан со злым существом, возможно с одним из ваших врагов, но теперь он хочет быть на вашей стороне.

ОБЪЕКТЫ ФАМИЛЬЯРЫ

Некоторые фамильяры больше похожи на объекты, чем на существ. Они могут быть разумными духами, заточенные в реальных объектах, или обычными фамильярами, которые приняли форму объекта, вместо формы существа. Фамильяры объекты имеют больший запас знаний, чем их животные копии. Они следуют тем же правилам, что и фамильяры существа.

СОВЕРШЕННЫЕ И ЭПИЧЕСКИЕ ФАМИЛЬЯРЫ

Некоторые фамильяры могут быть получены только после 11 или 21 уровня. Вы можете заменить вашего текущего фамильяра на одного нового, когда вы достигаете нового уровня. По сути, вы должны принимать это как замену фамильяра, с переобучением черты Магический Фамильяр.

Новые Фамильяры

Фамильяры Героического Пути

Магический Глаз	Фамильяр
<i>Это парящее глазное яблоко расширяет ваше зрение и чувства в месте где вас нет.</i>	
Чувства ночное зрение	
Скорость полет 6 (парение)	
Постоянные Преимущества	
Вы получаете бонус +2 к проверкам Внимательности	
Вы получаете бонус +2 к проверкам навыков для ритуалов наблюдения	
Активные преимущества	
Видеть Все: Один раз за сцену, вы можете определить дистанцию, линию зрения и линию эффекта, для одной дистанционной атака инструментом, из глаза, и вы игнорируете покров (кроме полного покрова) для этой атаки.	

Барсук	Фамильяр
<i>Заклинатели, которые хотят усилить защиту, используют для этого фамильяра барсука, и становятся намного опаснее в своем гневе.</i>	
Скорость 5, копая 2	
Постоянные Преимущества	
Вы получаете бонус +2 к проверкам Запугивания	
Вы получаете бонус +1 к броскам урона, когда ранены. Этот бонус увеличивается до +2 на 11 уровне, и +3 на 21 уровне.	
Активные преимущества	
Преданный Миньон: Если когда по вам попадает атака, ваш барсук смежный с вами, хиты барсука опускаются до 0, а вы уменьшаете полученный урон, на ваш модификатор Телосложения.	

Механический Пес	Фамильяр
<i>Этот собаководный фамильяр преданный и храбрый защитник.</i>	
Скорость 7	
Постоянные Преимущества	
Вы получаете бонус +2 к проверкам Атлетики	
Вы получаете бонус +2 к проверкам навыков для ритуалов опеки	
Активные преимущества	
Упорный страж: Вы получаете сопротивление 1 против дистанционных и рукопашных атак, пока с вами смежный ваш механический пес. Сопротивление увеличивается до 2 на 11 уровне, и до 3 на 21 уровне.	

Отделенная Рука	Фамильяр
<i>Эта рука ползает вокруг, используя свои пальцы, и может легко управляться с предметами.</i>	
Скорость 6, лазаю 2	
Постоянные Преимущества	
Вы можете доставать или складывать предметы свободным действием, вместо малого.	
Активные преимущества	
Быстрые Пальцы: Отделенная рука может открывать засовы и поворачивать ручки, которые требуют только одной руки. Она так же может управлять объектами, чтобы выполнять проверки Воровства. Она получает бонус +2 к таким проверкам.	

Огненный Ящер	Фамильяр
<i>Это горячий, пылающий ящер отличный фамильяр для тифлингов и пироманов.</i>	
Чувства ночное зрение	
Скорость 6	
Постоянные Преимущества	
Вы получаете бонус +2 к проверкам Атлетики и Выносливости	
Вы получаете сопротивление огню 5. Если вы уже имеете сопротивление огню, вы увеличиваете его на 2. Ваше сопротивление огню увеличивается на 2, когда вы ранены.	
Активные преимущества	
Иммунитет Ящера: Огненный ящер имеет иммунитет к огню.	

Электрический ящер	Фамильяр
<i>Штормовые чародеи и другие электрически направленные заклинатели выбирают в качестве фамильяра электрического ящера.</i>	
Чувства ночное зрение	
Скорость 6	
Постоянные Преимущества	
Вы получаете бонус +2 к проверкам Атлетики и Акробитики	
Вы получаете сопротивление молнии 5. Если вы уже имеете сопротивление молнии, вы увеличиваете его на 2. Ваше сопротивление молнии увеличивается на 2, когда вы ранены.	
Активные преимущества	
Иммунитет Ящера: Электрический ящер имеет иммунитет к молнии.	

Слизь	Фамильяр
<i>Этот бесцветный и желеобразный фамильяр – отличный выбор для тех, кто исследует подземные области.</i>	
Чувства тепловзрение 5	
Скорость 5	
Постоянные Преимущества	
Вы получаете бонус +2 к проверкам Знания Подземелий	
Вы получаете сопротивление кислоте 5. Если вы уже имеете сопротивление кислоте, вы увеличиваете его на 2.	
Активные преимущества	
Текущая Слизь: Слизь может протискиваться через щели в 1 см шириной.	

Попугай	Фамильяр
<i>Общительные магические заклинатели предпочитают разговорчивых фамильяров попугаев.</i>	
Чувства ночное зрение	
Скорость 2, полет 5 (парение)	
Постоянные Преимущества	
Вы получаете бонус +2 к проверкам Знания Улиц и Дипломатии	
Активные преимущества	
Речь Попугая: Попугай 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.	

Корневик	Фамильяр
<i>Корневик, комок корней и веток, показывает связь своего хозяина с миром природы.</i>	
Скорость 6, лазаю 4	
Постоянные Преимущества	
Вы получаете бонус +2 к проверкам Природы	
Вы получаете Хождение по Лесу (вы игнорируете сложный ландшафт, если им являются деревья, подлесок, растения и прочая дикая растительность).	
Активные преимущества	
Камуфляж корневика: Корневик получает бонус +5 к проверкам Скрытности, если находится в лесу и имеет покров из-за растений.	

Гомункул Скаут	Фамильяр
<i>С помощью своих крошечных крыльев, этот гомункул может разведывать возвышенности. Так же, его используют заклинатели, которые часто используют ритуалы наблюдения.</i>	
Чувства ночное зрение	
Скорость 6, полет 3 (парение)	
Постоянные Преимущества	
Вы получаете бонус +2 к проверкам Скрытности	
Вы получаете бонус +2 к проверкам навыков для ритуалов наблюдения	
Активные преимущества	
Обученный Скаут: Гомункул скаут делает два броска к20 и выбирает высший результат для своих проверок Скрытности.	
Независимый Дух: Гомункул Скаут может уходить от вас на расстояние до 1,5 км.	

Череп	Фамильяр
<i>Магические персонажи, практикующие темную магию, выбирают череп в качестве фамильяра, используя его для накопления магических знаний.</i>	
Скорость полет 4 (парение)	
Постоянные Преимущества	
Вы получаете бонус +2 к проверкам Магии и Запугивания	
Активные преимущества	
Взгляд Череп: Один раз за сцену, вы можете получить бонус +2 к броску атаки, против существа, смежного с черепом, если вы используете магический талант с ключевым словом страх.	

Жаба	Фамильяр
<i>Прочность и живучесть важны для большинства заклинателей, и жаба может предоставить им эти качества.</i>	
Скорость 3	
Постоянные Преимущества	
Вы получаете бонус +2 к проверкам Выносливости	
Вы получаете бонус +2 к значению ваших исцелений.	
Активные преимущества	
Исцеление Жабы: Один раз за сцену, когда союзник смежный с жабой тратит исцеление, он восстанавливает дополнительно 1к8 хитов.	

Ласка	Фамильяр
<i>Хозяйка фамильяра ласки получают и находчивость и скорость.</i>	
Чувства ночное зрение	
Скорость 6	
Постоянные Преимущества	
Вы получаете бонус +2 к проверкам Акробатики и Блефа	
Активные преимущества	
Безмолвный Хищник: Ласка получает бонус +5 к проверкам Скрытности.	
Увертливость Ласки: Ласка получает бонус +5 к КД против Атак по возможности.	

ОСОБЕННОСТИ ФАМИЛЬЯРОВ ГЕРОИЧЕСКОГО ПУТИ

Магический Глаз

- ◆ Изменяет свой вид от круглого зрачка до кошачьего разреза.
- ◆ Летает по линиям букв, выводя слова, которые хочет сказать

Барсук

- ◆ Когда зол, из его тела появляются длинные, костяные шипы.
- ◆ Когда сучает, роет нору и идет спасать

Механический Пес

- ◆ Выглядит сделанным их страниц книги заклинаний
- ◆ Пытается поиграть с вашим магическим инструментом

Отделенная Рука

- ◆ Кончики пальцев исчезают в дыму
- ◆ Когда говорит, для выразительности пытается жестикулировать

Огненный Ящер

- ◆ Оставляет отпечатки горящих следов
- ◆ Любит отдыхать на холодной поверхности

Электрический Ящер

- ◆ Бьет молниями ближайшие металлические объекты
- ◆ Расстраивается когда промокает в шторм

Слизь

- ◆ Внутри плавают обрезки металла и скелеты мышей
- ◆ Деформируется, когда пытается подражать вашей походке

Попугай

- ◆ Изменяет цвет, после чистки перьев
- ◆ Пародирует любой голос, с которым разговаривает

Корневик

- ◆ Когда счастлив, на руках и голове начинают цвести цветы
- ◆ Хватает своими корнями объекты, когда не хочет их отдавать

Гомункул Скаут

- ◆ Выглядит сделанным из полупрозрачного кристалла
- ◆ Неожиданно подкрадывается к людям и пугает их

Череп

- ◆ Когда взволнован, его покрывает лицо иллюзорного гуманоида
- ◆ Имеет длинные, изогнутые рога
- ◆ Мастер черного юмора

Жаба

- ◆ Превращается в камень, когда пугается
- ◆ Хочет запрыгнуть в любую лужу, которую видит

Ласка

- ◆ Передвигается волной воздуха, над поверхностью земли
- ◆ Бегаёт и вскакивает, когда взволнована

Фамильяры Пути Совершенства

ДРАКОНЫ ОТРОДЬЯ ФАМИЛЬЯРЫ

Некоторые фамильяры выглядят похожими на монстров, и называются драконьими отродьями. Они имеют черты хроматических драконов, но имеют другое строение. Они могут быть двулапыми, четырехлапыми, змееподобными существами или гуманоидными. Вы можете посмотреть на драконьи отродья в Бестиарии и Дракономиконе: Хроматические Драконы, для примера.

Воздушный Мефит	Фамильяр
<i>Это существо – воплощение воздуха, оно выглядит как миниатюрный, крылатый гуманоид, полностью состоящий из потоков ветра.</i>	
Скорость 4, полет 7 (парение)	
Постоянные Преимущества	
Вы получаете бонус +2 к проверкам Блефа	
Вы можете читать и говорить на Первичном языке	
Вы получаете сопротивление молнии и грому 5. Если вы уже имеете сопротивление к одному из этих типов энергии, увеличьте его на 2.	
Активные преимущества	
Воздушная Форма: Малым действием, вы можете заставить воздушного мефита стать невидимым до конца вашего следующего хода.	

Магический Огонек	Фамильяр
<i>Колдуны потустороннего договора и другие телепортирующиеся заклинатели, выбирают этот парящий светящийся шар, в качестве фамильяра.</i>	
Скорость полет 8 (парение)	
Постоянные Преимущества	
Вы получаете бонус +2 к проверкам Скрытности	
Когда вы телепортируетесь, добавьте 1 к дистанции вашего телепорта.	
Активные преимущества	
Побег Огонька: Когда первый раз за сцену, магический огонек атакован, он может телепортироваться на 5 квадратов, немедленным прерыванием.	

Чернородный Теневик	Фамильяр
<i>Эта рептилия имеет 2 кривых рога и черную чешую.</i>	
Чувства темновидение	
Скорость 8 (парение)	
Постоянные Преимущества	
Вы получаете бонус +2 к проверкам Скрытности	
Вы можете говорить и читать на Драконьем	
Вы получаете сопротивление кислоте 5. Если вы уже имеете сопротивление кислоте, вы увеличиваете его на 2.	
Активные преимущества	
Скрытность Чернородного: Чернородный Темневик получает бонус +5 к Скрытности.	

Бехольдер	Фамильяр
<i>Сферическое существо с большим центральным глазом и несколькими на длинных отростках. Этого фамильяра выбирают хаотичные маги.</i>	
Чувства ночное зрение	
Скорость полет 8 (парение)	
Постоянные Преимущества	
Вы получаете бонус +2 к проверкам Внимательности	
Вы можете говорить и читать на Глубинном языке	
Активные преимущества	
Луч Глаза Бехольдера: Один раз за сцену, ваш бехольдер может выстрелить малым действием. Он наносит 1к10 урона существу в 5 квадратах от него. Бросьте 1к4 чтобы определить тип урона: 1 – кислота, 2 – огонь, 3 – некротический, 4 – яд.	

Синеродный Искровик	Фамильяр
<i>На морде этой рептилии торчит один гор, и ее синяя чешуя заряжена статическим электричеством.</i>	
Чувства ночное зрение	
Скорость 6, полет 6 (парение)	
Постоянные Преимущества	
Вы получаете бонус +2 к проверкам Атлетики и Природы	
Вы можете говорить и читать на Драконьем	
Вы получаете сопротивление молнии 5. Если вы уже имеете сопротивление молнии, вы увеличиваете его на 2.	
Активные преимущества	
Шок Синеродного: Если по Синеродному попадает атака, атакующее существо получает урон молнией 2к6.	

Огненный Мефит	Фамильяр
<i>Этот крошечный крылатый гуманоид, вызывается заклинателями, которые любят играть с огнем.</i>	
Скорость 5, полет 6 (парение)	
Постоянные Преимущества	
Вы получаете бонус +2 к проверкам Блефа	
Вы можете говорить и читать на Первичном языке.	
Вы получаете сопротивление огню 5. Если вы уже имеете сопротивление огню, вы увеличиваете его на 2.	
Активные преимущества	
Форма Огня: Малым действием, вы можете заставить пылать огненного мефита или прекратить. Пока он пылает, он излучает яркий свет в радиусе 10 квадратов.	

Серородный Длиннозуб	Фамильяр
<i>Острые шипы покрывают тело этого фамильяра, а его хвост оканчивается двумя длинными шипами.</i>	
Чувства ночное зрение	
Скорость 7, полет 6 (парение)	
Постоянные Преимущества	
Вы получаете бонус +2 к проверкам Магии и Запугивания	
Вы можете говорить и читать на Драконьем	
Вы получаете сопротивление кислоте 5. Если вы уже имеете сопротивление кислоте, вы увеличиваете его на 2.	
Активные преимущества	
Крепость Серородного: Серородный получает бонус +2 ко всем защитам.	

Зеленородный Ядошип	Фамильяр
<i>Зеленая голова этой рептилии украшена несколькими длинными шипами, а ее тело гибкое и изворотливое.</i>	
Чувства ночное зрение	
Скорость 8	
Постоянные Преимущества	
Вы получаете бонус +2 к проверкам Блефа	
Вы можете говорить и читать на Драконьем	
Вы получаете сопротивление яду 5. Если вы уже имеете сопротивление яду, вы увеличиваете его на 2.	
Активные преимущества	
Уклонение Зеленородного: Один раз за сцену, малым действием, вы можете провести проверку Блефа против пассивной Проницательности врага, смежного с Зеленородным. При успехе, вы получаете боевое преимущество против цели для вашей следующей атаки, сделанной до конца вашего следующего хода.	

Ледяной Мефит	Фамильяр
<i>Этот кристаллический гуманоид, как будто сделан из льда, а его крошечные крылья разбрасывают льдинки при полете.</i>	
Скорость 5, полет 4 (парение)	
Постоянные Преимущества	
Вы получаете бонус +2 к проверкам Блефа	
Вы можете говорить и читать на Первичном языке.	
Вы получаете сопротивление холоду 5. Если вы уже имеете сопротивление холоду, вы увеличиваете его на 2.	
Активные преимущества	
Форма Льда: Один раз за сцену, малым действием, вы можете сделать квадрат ледяного мефита и каждый смежный с ним квадрат сложным ландшафтом до конца вашего следующего хода.	

Каменная Птица	Фамильяр
<i>Этот, похожий на коатрикса фамильяр, помогает вам сопротивляться эффектам яда и окаменения.</i>	
Скорость 5, полет 2 (парение)	
Постоянные Преимущества	
Вы получаете бонус +2 к проверкам Знания Подземелий	
Вы получаете сопротивление яду 5. Если вы уже имеете сопротивление яду, вы увеличиваете его на 2.	
Активные преимущества	
Защита Коатрикса: Один раз за сцену, когда вы проводите спасбросок против замедления, обездвиживания или окаменения, находясь смежным с вашей каменной птицей, вы получаете бонус +5 к спасброскам.	

Краснородный Огнеплой	Фамильяр
<i>Эта рептилия фамильяр горячая на ощупь и имеет красную чешую.</i>	
Чувства ночное зрение	
Скорость 6, полет 5 (парение)	
Постоянные Преимущества	
Вы получаете бонус +2 к проверкам Запугивания	
Вы можете говорить и читать на Драконьем	
Вы получаете сопротивление огню 5. Если вы уже имеете сопротивление огню, вы увеличиваете его на 2.	
Активные преимущества	
Крепость Краснородного: Краснородный получает бонус +2 ко всем защитам.	

Коготь Ракшаса	Фамильяр
<i>Эта кривая покрытая мехом лапа имеет длинный коготь. Этот фамильяр идеален для тех, кто хочет разоблачать иллюзии.</i>	
Чувства ночное зрение	
Скорость 7, лаза 3	
Постоянные Преимущества	
Вы получаете бонус +2 к проверкам Магии	
Вы получаете бонус +2 к проверкам Проницательности, чтобы распознать иллюзию	
Вы можете доставать или складывать предметы свободным действием, вместо малого.	
Активные преимущества	
Быстрые Пальцы: Коготь ракшаса может открывать засовы и поворачивать ручки, которые требуют только одной руки. Он так же может управлять объектами, чтобы выполнять проверки Воровства. Он получает бонус +2 к таким проверкам.	

Белородный Снегоходец	Фамильяр
<i>Ледяные кристаллы составляют чешую этой рептилии, и тонкий слой льда покрывает все, чего она касается.</i>	
Чувства ночное зрение	
Скорость 7 (хождение по льду), полет 3 (парение)	
Постоянные Преимущества	
Вы можете говорить и читать на Драконьем	
Вы получаете сопротивление холоду 5. Если вы уже имеете сопротивление холоду, вы увеличиваете его на 2.	
Вы получаете хождение по льду (вы игнорируете сложный ландшафт, вызванный снегом и льдом).	
Активные преимущества	
Белородный Миньон: Если Белородный смежный с вами, когда по вам попадает атака, вы можете уменьшить полученный урон на 5 + ваш модификатор Телосложения. Если вы делаете это, хиты Белородного опускаются до 0. Если вы получаете урон холодом, вы уменьшаете его на 10 + ваш модификатор Телосложения.	

Земляной Мефит

Фамильяр

Это существо – воплощение земли, оно выглядит как миниатюрный, крылатый гуманоид, полностью состоящий из земли и камней.

Скорость 5, полет 4 (парение)

Постоянные Преимущества

Вы получаете бонус +2 к проверкам Блефа и Выносливости

Вы можете говорить и читать на Первичном языке.

Когда вас толкают, тянут или сдвигают, уменьшите дистанцию передвижения на 1 квадрат.

Активные преимущества

Форма Земли: Один раз за сцену, малым действием, вы можете заставить земляного мефита превратиться в каменную статую. Он получает сопротивление 20 всему урону и занимает свой квадрат до конца вашего следующего хода. Вы можете использовать эту способность, только если мефит стоит в незанятом квадрате.

ОСОБЕННОСТИ ФАМИЛЬЯРОВ ПУТИ СОВЕРШЕНСТВА

Воздушный Мефит

- ◆ Вместо сердца и глаз имеет парящие сапфиры
- ◆ Задувает свечи и маленькие огоньки ради забавы

Магический Огонек

- ◆ Постоянно исчезает и появляется немного в стороне
- ◆ Лезет под атаки, чтобы телепортироваться

Бехольдер

- ◆ Выглядит, сделанным из металла, с изумрудными глазами
- ◆ Стреляет безвредным лучом, когда вы заботитесь о нем

Чернородный Теневик

- ◆ Чихает крошечными парами кислоты
- ◆ Прячется в мешке, когда слишком светло

Синородный Искровик

- ◆ Когда его крылья соприкасаются, между ними проскакивает статический заряд
- ◆ Часто просит пить из вашего бурдюка

Земляной Мефит

- ◆ Выглядит как камень, на котором вырезана гуманоидная фигура
- ◆ Подбирает камни и жонглирует ими

Огненный Мефит

- ◆ Когда летает, крылья становятся маленькими зелеными огоньками
- ◆ Разогревает вам еду, своим дыханием

Серородный Длиннозуб

- ◆ Имеет короткие шипы утром, которые растут в течение дня
- ◆ Царапает длинными шипами мебель и трется об нее

Зеленородный Ядошип

- ◆ Теряет крошечные зеленые иглы
- ◆ Любит пугать мелких животных и насекомых

Ледяной Мефит

- ◆ Разбивает и собирает свое тело при движении
- ◆ Кидает снежками во врагов, в течение битвы

Коготь Ракшаса

- ◆ Иногда выглядит как лапа не ракшаса
- ◆ Впивается в вас когтями, когда обнаруживает иллюзию

Краснородный Огнеплой

- ◆ Внутри его крыльев полыхает огонь
- ◆ Хвастается вашей (или своей) силой

Каменная птица

- ◆ Когда она теряет перья, превращается в камень
- ◆ Пытается учиться летать, но не достигает успехов

Белородный Снегоходец

- ◆ Ледяные кристаллы покрывают землю вокруг его ног
- ◆ Рассказывает вам, как использовать ваши ледяные атаки, не обращая внимания на цель



Фамильяры Эпического пути

Пылающий Череп	Фамильяр
<i>Этот окутанный языками пламени череп, хранит знания о многих вещах – обычно об огненных.</i>	
Скорость полет 10 (парение)	
Постоянные Преимущества	
Вы получаете бонус +2 к проверкам Магии и Скрытности Вы получаете сопротивление огню 5. Если вы уже имеете сопротивление огню, вы увеличиваете его на 2.	
Активные преимущества	
Взгляд Черепа: Один раз за сцену, вы получаете бонус +2 к броску атаки, против существа, смежного с черепом, если вы используете магический талант с ключевым словом страх.	
Огненный свет: Малым действием, вы можете заставить гореть ваш пылающий череп или прекратить. Пока он горит, он излучает яркий свет в радиусе 20 квадратов.	

Осколок Хаоса	Фамильяр
<i>Осколок Хаоса – это часть разума хозяина, принявшая форму духа, но хозяин даже не подозревает об этом.</i>	
Чувства слеповидение 3	
Скорость полет 6 (парение)	
Постоянные Преимущества	
Вы получаете бонус +2 к проверкам Магии Вы получаете бонус +2 к спасброскам против доминирования.	
Активные преимущества	
Эхо Хаоса: Один раз за сцену, когда вы проводите зональную или ближнюю атаку, вы можете выбрать существа в 5 квадратах от Осколка Хаоса, которое так же станет целью вашей атаки.	

Бормочущий Любимец	Фамильяр	
<i>Этот комок плоти имеет 12 тонких глаз и рта, которые постоянно видоизменяются и изменяют свой внешний вид.</i>		
Чувства всестороннее зрение		
Скорость 4, полет 6 (парение)		
Постоянные Преимущества		
В конце каждого расширенного отдыха, бросьте 1к4 чтобы определить язык, на котором вы можете говорить и читать. Затем бросьте 1к4 еще два раза, чтобы определить два навыка, к которым вы получите бонус +2 (перебросьте, если выпало два одинаковых навыка). Все эти преимущества остаются до конца вашего следующего расширенного отдыха.		
1к4	Язык	Навык
1	Глубинная Речь	Блеф
2	Первичный	Дипломатия
3	Небесный	Запугивание
4	Бездны	Знание Улиц
Активные Преимущества		
Бормочущее Произношение: Когда существо проводит атаку, которая включает бормочущего любимца, оно получает штраф -2 ко всем броскам атаки это атаки.		

Теневое Воплощение	Фамильяр
<i>Ваша собственная тень двигается отдельно от вас, и может даже уйти от вас.</i>	
Чувства темновидение	
Скорость 8, полет 8 (парение)	
Постоянные Преимущества	
Вы получаете бонус +2 к проверкам Скрытности Вы получаете темновидение	
Активные преимущества	
Теневой Саван: Любой квадрат занятый тенью имеет легкую затененность.	
Теневое Заклинание: Один раз за сцену, малым действием, вы можете определить дистанцию, линию обзора и линию эффекта для вашей магической атаки, из клетка вашей тени, до конца вашего текущего хода.	

ОСОБЕННОСТИ ФАМИЛЬЯРОВ ЭПИЧЕСКОГО ПУТИ

Пылающий Череп

- ♦ Пламя изменяет цвет в зависимости от настроения
- ♦ Любит поджигать использованные свитки и прочитанные сообщения

Осколок Хаоса

- ♦ Принимает разные абстрактные формы
- ♦ Советует вам следовать вашему первому инстинкту в любых ситуациях

Бормочущий Любимец

- ♦ Рты, глаза и кожа похожи на органы фомора
- ♦ Иногда говорит четкие предложения, но в ненужных ситуациях

Теневое Воплощение

- ♦ Будоражит землю как натянутую ткань
- ♦ Ваш голос иногда исходит изо рта вашей тени

Хранитель Фамильяра

«Если вы хоть пальцем тронете моего фамильяра – останетесь без руки!»

Требования: Магический источник силы, фамильяр

Для вас нет ничего более ценного, чем ваш фамильяр. Связь между вами намного глубже, чем между хозяином и слугой. Ваши успехи – успехи вашего фамильяра, и вы так часто одинаково думаете, что вы практически являетесь двумя частями одного разума. Ваш фамильяр вырос сильным, благодаря силе вашей связи, и ваша магическая энергия наполняет его все больше и больше. Ваш фамильяр является неотъемлемой частью вашей легендарной репутации. Когда вы начинаете слушать истории бардов о вас, в них упоминается ваш фамильяр (а иногда и имеет более значимую роль), и так же как они изображают вас, они изображают вашего фамильяра.

Все ваши особенности пути связаны с вашим фамильяром, и ваши таланты работают только, если ваш фамильяр находится в активной форме. Важно, чтобы ваш фамильяр был постоянно вокруг вас. Это нужно для его более эффективного использования, для чего вы так же можете взять дополнительные черты фамильяров, которые усилят его защиты и дадут другие преимущества.

Особенности Пути Хранителя Фамильяра

Формы Фамильяра (11 уровень): Вы можете выбрать вторую форму вашего фамильяра. Вы можете использовать малое действие, чтобы изменять формы фамильяра. Например, вы получаете фамильяра, который может принимать форму kota или совы. Если вы переобучаете черту Магический Фамильяр, чтобы заменить вашего фамильяра, вы можете заменить обе формы.

Действие Фамильяра (11 уровень): Когда вы тратите очко действия, чтобы взять дополнительное действие, вы можете вернуть вашего фамильяра в норму, если он был уничтожен. Он может вернуться в пассивной или активной форме, и если вы выберете активную форму, поставьте его в любой квадрат в 20 квадратах от вас.

Передвижение Фамильяра (16 уровень): Когда ваш фамильяр находится в активном режиме, он не провоцирует атаки по возможности, когда двигается.

Заклинания Хранителя Фамильяра

Прилив Фамильяра

Атака Хранителя Фамильяра 11

Чистая магическая энергия вырывается из вашего фамильяра, открывая путь для будущих атак против существ, пойманный магическим туманом.

На день ♦ Магия, Инструмент

Стандартное Действие Ближняя вспышка 1 или волна 3

Особое: Ваш фамильяр должен быть в активном режиме, а исходный квадрат для вспышки или волны находится в его квадрате.

Цель: Каждое существо в зоне

Атака: Интеллект, Мудрость или Харизма против Рефлексов

Попадание: Урон 2к8 + модификатор Интеллекта, Мудрости или Харизмы. До конца вашего следующего хода, существа смежные с вашим фамильяром дают вам и вашим союзникам боевое преимущество.

Особое: Когда вы получаете этот талант, выберете Интеллект, Мудрость или Харизму, как параметр, который вы будете использовать для проведения бросков атаки и урона этим талантом.

Перемещение Фамильяра

Прием Хранителя Фамильяра 12

Два рунных круга появляются под вашими ногами и ногами вашего фамильяра, и вы немедленно меняетесь друг с другом местами.

На день ♦ Магия, Телепорт

Действие Передвижения На себя

Особое: Ваш фамильяр должен быть в активном режиме

Эффект: Вы меняетесь местами со своим фамильяром. Затем вы можете передвинуть вашего фамильяра с его скоростью, как часть действия передвижения этого таланта.

Команда Фамильяра

Атака Хранителя Фамильяра 20

Ваш фамильяр превращается в туман магической энергии и окутывает вашего врага, захватывая его разум.

На день ♦ Магия, Инструмент, Очарование

Стандартное Действие Рукопашное 1

Особое: Ваш фамильяр должен быть в активном режиме, и атака исходит из его квадрата.

Цель: Одно существо

Атака: Интеллект, Мудрость или Харизма против Воли

Попадание: Цель доминируема (спасение оканчивает). Ваш фамильяр принимает пассивную форму, и не может стать активным, пока ваша цель доминируема.

Промех: Вы можете вернуть фамильяра в пассивный режим. Если вы делаете это, этот талант не тратится.

Особое: Когда вы получаете этот талант, выберете Интеллект, Мудрость или Харизму, как параметр, который вы будете использовать для проведения бросков атаки и урона этим талантом.

Новые Черты Фамильяра

Агрессивный Фамильяр [Фамильяр]

Требования: Магический Фамильяр, прием 16 уровня или выше

Преимущество: Талант черта Агрессивный Фамильяр заменяет один ваш прием 16 уровня или выше.

Агрессивный Фамильяр

Талант Черта

Когда вы используете магический талант, ваш фамильяр взрывается, поражая существ, по которым вы попали.

На день ♦ Магия

Свободное Действие На себя

Требование: Ваш фамильяр должен быть в активном режиме

Эффект: Ваш фамильяр уничтожается, и до конца вашего текущего хода, вы получаете бонус +5 к броскам урона против существ, которые были смежны с вашим фамильяром.

Тревога Фамильяра [Фамильяр]

Требования: 11 уровень, Магический Фамильяр

Преимущество: Пока ваш фамильяр в пассивном режиме, враги не получают обычного бонуса +2 к броскам атаки против вас, когда они имеют боевое преимущество. Любые другие эффекты, основанные на боевом преимуществе, продолжают действовать.

Быстрый Фамильяра [Фамильяр]

Требования: Магический Фамильяр

Преимущество: Один раз за ход, вы можете передвинуть вашего фамильяра малым действием, вместо действия передвижения.

Общая Скорость [Фамильяр]

Требования: Лов 15, Магический Фамильяр

Преимущество: Вы и ваш фамильяр получаете бонус +1 к скорости. Бонус фамильяра прибавляется ко всем типам передвижения, которые он имеет.