

# ФАМИЛЬЯРЫ

Фамильяр – это дух, который сопровождает вас как друг и союзник. Это не настоящее существо, и ему не требуется ни есть, ни дышать. Наиболее распространенным типом фамильяра является дух, принимающий форму маленького животного или монстра.

Многие считают фамильяра и хозяина одним целым и одним и тем же, а некоторые фамильяры появляются в действительности не более чем выражением воли своего хозяина. Тем не менее, большинство фамильяров взращивают свою собственную личность, и принимают повеления своих хозяев со свойственной им индивидуальностью и, иногда, со своим отношением. Все фамильяры имеют некоторое количество магических знаний.

## ПОЛУЧЕНИЕ ФАМИЛЬЯРА

♦ Вы получаете фамильяра, когда берете черту Магический Фамильяр.

## СМЕНА ВАШЕГО ФАМИЛЬЯРА

♦ Вы получаете другого фамильяра при переобучении черты Магического фамильяра, и меняете своего бывшего фамильяра на фамильяра другого вида.

## ХАРАКТЕРИСТИКИ ФАМИЛЬЯРА

- ♦ **Атаки:** Фамильяр не может атаковать.
- ♦ **Защиты:** Фамильяр использует ваши защиты.
- ♦ **Навыки и Проверки:** Фамильяр использует ваши бонусы для всех проверок навыков и способностей.
- ♦ **Хиты:** Фамильяр имеет 1 хит, но промахнувшаяся атака никогда не наносит ему урона.
- ♦ **Уничтожение Фамильяра:** Если хиты вашего фамильяра падают до 0 или ниже, то он уничтожен. После вашего следующего длительного или короткого отдыха фамильяр снова появляется в пассивном режиме в вашей клетке.

## КАК ФАМИЛЬЯР РАБОТАЕТ?

Черта Магический Фамильяр (см. стр. 139) позволяет выбрать фамильяра. Вы можете решить, как ваш фамильяр выглядит, и рассказать ДМ'у какой характер и личность он имеет.

Фамильяры имеют два режима: активный и пассивный. Оба режима дают вам постоянные преимущества, но вы потеряете их, если ваш фамильяр будет уничтожен. Вы можете оставить вашего фамильяра в пассивном режиме, для его безопасности. В активном режиме ваш фамильяр может разведывать или предоставлять вам особые способности, описанные в его статистическом блоке. Вы можете управлять фамильяром, когда он в активном режиме, используя ваши действия, но фамильяр не боец. Он не может сам по себе атаковать и исчезает на время, если уничтожен.

♦ **Смерть Фамильяра:** Ваш фамильяр умирает, когда умираете вы, и он возвращается к жизни, когда возвращаетесь к жизни вы. После того, как вы возвращены к жизни, ваш фамильяр появляется в пассивном режиме в вашем пространстве.

♦ **Иммунитет:** Фамильяр не может получить урон от атаки своего хозяина. Как хозяин, при желании вы можете игнорировать эту особенность.

♦ **Чувства:** Некоторые фамильяры имеют особые чувства, такие как слепое зрение или сумеречное зрение. Они применимы к фамильяру, не вам.

♦ **Общение:** Вы и ваш фамильяр можете разговаривать друг с другом на специальном магическом языке. Другие существа слышат от вас только бред, а от ваших фамильяров хрюканье и писк. Ваш фамильяр не понимает других языков, но может повторить все то, что он слышал, и вы понимаете это, если это сказано на языке, известном вам.

♦ **Размер:** Крошечный.

♦ **Без Окружения:** Фамильяр не может окружать.

♦ **Объекты:** Фамильяры не могут подбирать или манипулировать объектами, если не сказано иное. Это не значит, что он игнорирует твердые объекты. Он не может проходить сквозь стены.

## РЕЖИМЫ ФАМИЛЬЯРА

♦ **Переключение Режимов:** Вы можете переключать вашего фамильяра между пассивным и активным режимами малым действием.

♦ **Пассивный:** Пассивный фамильяр находится на вашей персоне: усаживается на вашем плече или прячется в ваш карман. В этом режиме он разделяет ваше пространство. Если вы переключаетесь в пассивный режим и ваш фамильяр находится не в вашем пространстве, то он тут же переходит в ваше пространство.

*Нет Триггеров:* Пассивный фамильяр не вызывает никаких триггеров и их эффектов.

*Нет Урона:* Пассивный фамильяр не получает никакого урона от каких-либо эффектов.

♦ **Активный:** В активном режиме фамильяр не на вашей персоне, и вы можете передвигать его в округе. Он занимает пространство Крошечного существа.

*Движение:* Фамильяр имеет скорость и режим движения. Используя действие движения, вы можете передвинуть вашего фамильяра.

*Ограничение Дальности:* Фамильяр может отходить от вас не более чем на 20 клеток, если не сказано иное. Если в конце вашего хода фамильяр находится более чем в 20 клетках от вас, то он телепортируется в ваше пространство и переходит в пассивный режим.

*Действия:* Фамильяр может использовать навыки и совершать действия как обычно, но вы должны использовать соответствующее действие, чтобы приказывать ему сделать это. Ваш фамильяр не имеет своего собственного набора действий для использования.



## Личность

Каждый фамильяр имеет личность, несмотря на то, что это дух, а не физическая сущность. Фамильяр стремится действовать так, что его действия отражают личность его хозяина. Фамильяр крыса властолюбивого колдуна может искать пищу, чтобы грызть ее на плече, или у скрытного волшебника может быть книжный бесенок, который скрывается в складках одежды, и его красные глаза светятся в темноте.

Вы можете решить, что личность вашего фамильяра проста и уступчива, что сделает его идеально обученным слугой. С другой стороны, фамильяры, которые показывают свою малую инициативу, тоже могут иметь индивидуалистичекую жилку, из-за чего они будут неохотно следовать всем вашим командам или, по крайней мере, выполнять приказ неохотно медленно, если они считают, что знают дело лучше.

Хоть фамильяр в первую очередь и преданный слуга, все же он независимое существо, которое может спорить с хозяином, настаивая на своих собственных планах и даваемых советах (в которых нет необходимости или хотелось бы). Впрочем, в конце концов, фамильяр всегда подчиняется своему хозяину.

В конечном счете личность вашего фамильяра зависит от вас, так как она является продолжением вашего персонажа. Ваш ДМ, возможно, даст некоторые советы или

выдвинет предложения, и он или она также имеет право иногда брать бразды правления, описывая то, что ваш фамильяр говорит или делает, когда он не согласен с вами.

Классическая личность фамильяра, особенно для таких существ, как дракончик или книжный бесенок, это отношение с превосходством, а-ля «я знаю лучше, чем ты», которое может создавать интересные и неожиданные идеи, когда один из этих неисправимых существ разрабатывает свой собственный план.

## Отыгрыш Вашего Фамильяра

Ваш ДМ может взять себе небольшую часть контроля над действиями вашего фамильяра или может позволить вам полностью контролировать его. Однако, так как ваш фамильяр может общаться только с вами (см. выше «Общение»), то отыгрыш умения говорить со своим фамильяром, чтобы радовать и досажать другим, не вариант. С другой стороны, если у вас фамильяр, который действует или движется некоторым противодействующим способом, донося до вас идею, вы хотите поговорить с вашим фамильяром так же эффективно, как с человеком. Тем не менее, ограничьте количество времени за столом, которое вы тратите во время боевой сцены на выходы вашего фамильяра. Другие игроки могут быть недовольны тем количеством времени, которые ваш персонаж (и ваш фамильяр) используют каждый раз в ваш ход.

## ЧЕРТЫ ФАМИЛЬЯРА

Название	Требование	Выгода
Магический Фамильяр	Любой магический класс	Вы получаете фамильяра
Связь Фамильяра	Любой магический класс, Магический Фамильяр	Общение с фамильяром телепатией
Защищающий Фамильяр	Любой магический класс, Магический Фамильяр, талант-прием 6-го или выше уровня	Получите прием <i>Защищающий Фамильяр</i>
Предвидящий Заклинания Фамильяр	Любой магический класс, Магический Фамильяр, талант-прием 6-го или выше уровня	Получите прием <i>Предвидящий Заклинания Фамильяр</i>

## ЧЕРТЫ ФАМИЛЬЯРА

Черты в этом разделе доступны персонажам любого уровня, если они соответствуют требованиям.

### МАГИЧЕСКИЙ ФАМИЛЬЯР [ФАМИЛЬЯР]

**Требование:** Любой магический класс.

**Выгода:** Вы получаете фамильяра. За каждую черту фамильяра, в том числе за эту, ваш фамильяр получает +1 ко всем своим защитам.

### СВЯЗЬ ФАМИЛЬЯРА [ФАМИЛЬЯР]

**Требование:** Любой магический класс, Магический Фамильяр.

**Выгода:** Вы и ваш фамильяр можете переговариваться на расстоянии до 10 клеток. Вы должны иметь линию обзора или линию эффектов с вашим фамильяром, чтобы контактировать с ним таким образом.

### ЗАЩИЩАЮЩИЙ ФАМИЛЬЯР [ФАМИЛЬЯР]

**Требование:** Любой магический класс, Магический Фамильяр, талант-прием 6-го или выше уровня.

**Выгода:** Талант черты *Защищающий Фамильяр* заменяет один из ваших талантов приемов 6-го уровня или выше.

Также, когда ваш фамильяр в пассивном режиме, вы получаете бонус +1 к Реакции.

Защищающий Фамильяр	Талант Черты
<i>Ваш фамильяр прыгает и отражает атаку, жертвуя собой, чтобы спасти вас.</i>	

На день ✦ Магия

**Немедленное прерывание**      **Персональный**

**Требование:** Ваш фамильяр должен быть в пассивном режиме.

**Триггер:** По вам попадает атака.

**Эффект:** Вызвавшая триггер атака наносит вам только половину урона, и ваш фамильяр уничтожается.

### ПРЕДВИДЯЩИЙ ЗАКЛИНАНИЯ ФАМИЛЬЯР [ФАМИЛЬЯР]

**Требование:** Любой магический класс, Магический Фамильяр, талант-прием 6-го или выше уровня.

**Выгода:** Талант черты *Предвидящий Заклинания Фамильяр* заменяет один из ваших талантов приемов 6-го уровня или выше.

Когда ваш фамильяр в активном режиме, вы получаете бонус +1 к броску атаки магическими талантами против существ, смежных с вашим фамильяром.

### Предвидящий Заклинания Фамильяр      Талант Черты

*Ваш фамильяр притягивает вашу бесплодно потраченную магическую энергию, направляя силу обратно к вам, чтобы вы могли сделать еще одну попытку.*

На день ✦ Магия

**Свободное действие**

**Персональный**

**Требование:** Ваш фамильяр должен быть в активном режиме.

**Триггер:** Вы промахиваетесь по цели магическим талантом на сцену.

**Эффект:** Перебросьте ваш куб атаки и используйте новый результат, даже если он ниже.

## ИЗМЕНЕНИЕ ВНЕШНЕГО ВИДА ФАМИЛЬЯРА

Несколько различных фамильяров описано в этом разделе. В каждом описан внешний вид, но это не значит, что ваш фамильяр должен выглядеть как любой другой фамильяр волшебника, даже если вы выберете что-то общее, например, ворона или кота.

Вы можете изменить внешний вид вашего фамильяра как угодно, в пределах разумного, конечно, пока сходство с основой существа не теряется. У вас обширные возможности в изменении внешнего вида и причуд фамильяра, но это не изменит боевых способностей или проверок навыков фамильяра.

Так же, как и изменение внешнего вида при активном режиме, вы также можете изменить и придумать, что происходит, когда фамильяр переходит в пассивный режим. Это может быть что-то более захватывающее, нежели просто положить фамильяра в походный мешок.

Например, возможно, что ваш книжный бесенок распадается на клубы дыма и возвращается в видимую форму, когда услышит свое имя. Ваша сова может стать небольшой каменной статуей, которую вы носите с собой, и она возвращается к своей истинной сущности, когда вы бросаете ее на землю. Представьте себе, как вы могли бы произвести впечатление на своих приятелей приключенцев, если татуировка на вашей руке вдруг оживет и превратится в фамильяра змею. Или, возможно, когда вы свистите, ваш фамильяр сокол летит к вам вниз с невидимой высоты.

## ОПИСАНИЕ ФАМИЛЬЯРОВ

Каждое описание фамильяра включает в себя преимущества, которые он предоставляет.

**Постоянные Преимущества:** Фамильяр предоставляет вам эти преимущества, пока он имеет по крайней мере 1 очко здоровья, независимо от его текущего состояния.

**Активная Выгода:** Когда ваш фамильяр в активном режиме, в дополнение, будучи в состоянии использовать действия, доступные в этом режиме (см. выше «Режимы Фамильяра»), он предоставляет свои активные выгоды.

#### Летучая Мышь Фамильяр

*Летучие мыши это, обычно, фамильяры колдунов и тех, кто предпочитает коварство магии и скрытности.*

**Чувства** слепое зрение 5

**Скорость** 2, летая 6 (парение)

#### Постоянные Выгоды

Вы получаете бонус +2 к проверкам Внимательности и Скрытности.

#### Активные Выгоды

**Обнаружение Невидимого:** Малым действием, вы выявляете врагов, смежных с вашим фамильяром летучей мышью, и они теряют выгоды от покрова (но не от полного покрова) против вас до конца вашего нынешнего хода.

#### Книжный Бесенок Фамильяр

*Книжные бесы – это повелители знаний, которых отправляют силы Ада, чтобы давать советы и искушать смертных чародеев.*

**Скорость** 5, летая 6 (парение)

#### Постоянные Выгоды

Вы получаете бонус +2 к проверкам Магии и Истории.  
Вы можете читать и говорить на Небесном языке.  
Вы получаете сопротивление огню 5. Если у вас уже есть сопротивление огню, то оно повышается на 2.

#### Активные Выгоды

**Обманчивое Движение:** Малым действием вы вызываете своего книжного бесенка, чтобы стать невидимым.

#### Заклоченный Демон Фамильяр

*Этот уродливый комок плоти связан, чтобы служить вам, но на самом деле он предпочел бы вернуться в Бездну.*

**Скорость** 5, летая 3 (парение)

#### Постоянные Выгоды

Вы получаете бонус +2 к проверкам Запугивания.  
Вы можете читать и говорить на языке Бездны.

#### Активные Выгоды

**Алхимическая Синергия:** Однажды за сцену, когда вы попадаете по существу, находящемуся рядом с вашим заключенным демоном, вы получаете 1к8 временных хитов.  
*Уровень 11:* 2к8 временных хитов.  
*Уровень 21:* 3к8 временных хитов.

#### Кот Фамильяр

*Кошки своенравные, независимые фамильяры, и их готовность действовать в одиночку делает их прекрасными шпионами.*

**Чувства** сумеречное зрение

**Скорость** 6

#### Постоянные Выгоды

Вы получаете бонус +2 к проверкам Акробатики, и вы можете совершить проверку Акробатики для уменьшения урона от падения, даже если вы не тренированы в этом навыке.

#### Активные Выгоды

**Независимый Дух:** Кот фамильяр может существовать сколько угодно далеко от вас, он не зависит от дистанции между вами.  
**Бесшумный Хищник:** Кот фамильяр получает бонус +5 к броскам Скрытности.

#### Ритуальный Гормункулус Фамильяр

*Этот гуманоид с неясными чертами выглядит так, как будто его слепили из глины. Гормункулусов используют в качестве квалифицированных помощников в магических ритуалах.*

**Скорость** 5

#### Постоянные Выгоды

Вы получаете бонус +2 к проверке Магии.  
Вы получаете бонус +2 к проверкам навыков, связанных с ритуалами категории создания.

#### Активные Выгоды

**Пир Крови:** Противник, смежный с вашим ритуальным гормункулусом, получает штраф -1 ко всем защитам против алхимических предметов. У вашего гормункулуса иммунитет к алхимическим предметам.

#### Дракончик Фамильяр

*Маги, которые следуют традициям драконов, наряду с другими чародеями, которые полагаются на выносливость и физическую мощь, берут себе фамильяров дракончиков.*

**Скорость** 5, летая 6 (парение)

#### Постоянные Выгоды

Вы можете говорить и читать на Драконьем языке.  
Когда вы используете исцеление, вы регенерируете дополнительно 2 хита.  
*Уровень 11:* 3 хита.  
*Уровень 21:* 4 хита.

#### Активные Выгоды

**Дыхание Дракона:** Однажды в сцену вы можете использовать пространство дракончика, как исходное пространство для использования ближней волны магического атакующего таланта.

#### Сокол Фамильяр

*Боевые маги, которые любят залезть в драку, видят в сражающихся соколах идеальных фамильяров.*

**Скорость** 2, летая 6 (парение)

#### Постоянные Выгоды

Вы получаете бонус +2 к проверкам Внимательности.  
Вы получаете бонус +2 ко всем защитам против спровоцированных атак.

#### Активные Выгоды

**Охотящийся Сокол:** Однажды в сцену вы можете определить дальность ваших дальнобойных магических атак от вашего сокола до конца вашего текущего хода.  
**Парящая Душа:** Сокол фамильяр может отдаляться от вас на 40 клеток.

#### Сова Фамильяр

*Общий символ мудрости и знаний, совы фамильяры известны своими хорошими советами и проницательностью.*

**Скорость** 2, летая 6 (парение)

#### Постоянные Выгоды

**Совет Совы:** Когда бы вы ни совершали проверку Проницательности или Внимательности, добавьте 1к4 к своему результату.

#### Активные Выгоды

**Глаза Совы:** Стандартным действием вы можете видеть через глаза вашего фамильяра до конца вашего следующего хода. Вы не получаете способности накладывать заклинания или атаковать через фамильяра, и вы видите цель, имеющую против вас покров или укрытие, как нормальную цель, но вы можете обнаружить приближающегося врага из-за угла или скрывающегося за стеной.

### Крыса Фамильяр

*Крысы, это мусорщики, способные проникнуть даже в очень хорошо охраняемые места.*

**Скорость 6**

#### Постоянные Выгоды

Вы получаете бонус +2 к проверкам Скрытности.

#### Активные Выгоды

**Крысиная Хитрость:** Фамильяр крыса может нести объект, весящий 2 фунта, и может воздействовать на предмет с помощью проверки Воровства. Крыса получает бонус +2 к таким проверкам, а также она получает бонус +5 к проверкам своей Скрытности.

### Ворон Фамильяр

*Вороны известны своим острым восприятием и умением раскрывать секретных знаний.*

**Чувства** сумеречное зрение

**Скорость 2**, летая 6 (парение)

#### Постоянные Выгоды

Вы получаете бонус +4 к проверкам Внимательности, когда пытаетесь найти скрытые объекты.

#### Активные Выгоды

**Речь Ворона:** Ворон может разговаривать на любом языке, который вы знаете, а также он может общаться с другими существами. Когда он говорит, вы слышите все, что он говорит и слышите все, что ему говорят. Вы можете диктовать ворону свои ответы, если вам это нужно.

### Змея Фамильяр

*Змея – обманчивое существо, которое предлагает своему хозяину такое же мастерство хитрости и обмана.*

**Скорость 6**

#### Постоянные Выгоды

Вы получаете бонус +2 к проверкам Обмана.

Когда вы совершаете шаг, вы можете игнорировать 1 клетку труднопроходимой местности во время этого движения.

#### Активные Выгоды

**Испуг Змеи:** Однажды за сцену, малым действием, все существа, смежные с вашим фамильяром змеей, не могут совершать провоцированные атаки до конца вашего следующего хода.

### Паук Фамильяр

*Пауки, это защитники тайных знаний, которые ткуют сети, с помощью которых они хватают и перемещают маленькие объекты.*

**Скорость 4**, лазая 4

#### Постоянные Выгоды

Вы получаете бонус +2 к проверкам Акробатики для лазания.

Враги получают штраф -1 к спасброскам против ваших магических талантов, которые обездвигивают или замедляют их.

#### Активные Выгоды

**Паутина Паука:** Малым действием, паук может сдвинуть объект в пределах 5 клеток от него на 2 клетки. Объект должен быть оставлен без присмотра, и должен весить не больше 5 фунтов.

## ПРИЧУДЫ ФАМИЛЬЯРОВ

Фамильяры известны своей экзотической внешностью и эксцентричным поведением. Придумайте несколько визуальных и персональных причуд для вашего фамильяра, используя эти примеры для вдохновения.

#### Летучая Мышь

- ✦ Имеет миниатюрные металлические шипы, торчащие из меха
- ✦ Приземляется на лица людей, чтобы поприветствовать их

#### Книжный Бесенок

- ✦ Полупрозрачный, за исключением горящих глаз
- ✦ Цитирует древние тексты, обычно, чтобы подорвать ваши идеи

#### Заклоченный Демон

- ✦ Выглядит как миниатюрная копия настоящего демона.
- ✦ Слишком ленив, чтобы идти или лететь, поэтому кувырывается, куда бы он ни шел

#### Кот

- ✦ Всегда появляется из теней
- ✦ Имеет исчезающие крылья летучей мыши
- ✦ Слизирует кровь со своего меха после боя

#### Ритуальный Гормункулус

- ✦ Сделан из глины, но имеет механические суставы
- ✦ Делает крошечную статуэтку монстра, которого вы победили

#### Дракончик

- ✦ Его цвет как у цветных или металлических драконов
- ✦ Из ноздрей вырываются струйки дыма

- ✦ Крошечное пламя вырывается из его рта, когда он икает, а это происходит часто
- ✦ Имеет писклявый и пронзительный рык

#### Сокол

- ✦ Светится золотистым в лучах солнца
- ✦ Кладет трупы мелких грызунов в спальняй мешок

#### Сова

- ✦ Может двигать глазами и клювом к другим частям головы
- ✦ Кричит, когда думает, что нашел друга для своего хозяина

#### Крыса

- ✦ Оставляет облачко черного пепла и копоти при движении
- ✦ Грызет вашу книгу заклинаний (или другой магический инструмент) и магические предметы

#### Ворон

- ✦ Имеет несколько серебристых перьев
- ✦ Бьет клювом по объекту, когда его игнорируют
- ✦ Каркает фразу в подходящее время

#### Змея

- ✦ Выглядит как текущая ртуть, когда двигается
- ✦ Шипит на тех, кто прикасается к вам (своему хозяину)

#### Паук

- ✦ Горит ядовито-зеленым
- ✦ Создает сложные паутины, чтобы отметить, где он был