

This material is Open Game Content, and is licensed for public use under the terms of the Open Game License v1.0a.

FAMIGLIO

Un famiglia è un normale animale che diventa bestia magica quando è evocato al servizio di uno stregone o mago (o classe equivalente) e mantiene l'aspetto, Dadi Vita, bonus di attacco base, bonus ai tiri salvezza base, abilità e talenti del normale animale che era prima, ma viene trattato come una bestia magica ai fini di determinare qualsiasi effetto che dipenda dal suo tipo. Solo un normale animale, non modificato, può diventare un famiglia. Quindi non si può impiegare un compagno animale come famiglia.

Un famiglia conferisce delle capacità speciali al suo padrone (uno stregone o mago), come indicato sulla tabella seguente.

Queste capacità speciali si applicano solo quando il padrone e il famiglia sono entro 1,5 km l'uno dall'altro.

I livelli delle diverse classi che permettono di ottenere un famiglia si cumulano ai fini di determinare le capacità del famiglia che dipendono dal livello del padrone.

Famiglio	Speciale
Corvo ¹	Il padrone guadagna un bonus di +3 alle prove di Valutare
Donnola	Il padrone guadagna un bonus di +2 ai tiri salvezza sui Riflessi
Falco	Il padrone guadagna un bonus di +3 alle prove di Osservare nelle aree con illuminazione intensa
Gatto	Il padrone guadagna un bonus di +3 alle prove di Muoversi Silenziosamente
Gufo	Il padrone guadagna un bonus di +3 alle prove di Osservare nelle aree in penombra
Lucertola	Il padrone guadagna un bonus di +3 alle prove di Scalare
Pipistrello	Il padrone guadagna un bonus di +3 alle prove di Ascoltare
Rospo	Il padrone guadagna un bonus di +3 ai punti ferita
Serpente ²	Il padrone guadagna un bonus di +3 alle prove di Raggiare
Topo	Il padrone guadagna un bonus di +2 ai tiri salvezza sulla Tempra

¹ Un corvo famiglia parla un linguaggio a scelta del suo padrone come capacità soprannaturale.

² Vipera Minuscola.

Basi del famiglia: Utilizzare le statistiche base di una creatura della specie del famiglia, e apportare i seguenti cambiamenti.
Dadi Vita: Ai fini degli effetti legati al numero dei Dadi Vita, utilizzare il livello del personaggio del padrone o il normale totale di DV del famiglia, quale dei due sia più alto.

Punti ferita: Il famiglia ha metà dei punti ferita totali del padrone (esclusi i punti ferita temporanei), arrotondati per difetto, quali che siano i suoi attuali Dadi Vita.

Attacchi: Utilizzare il bonus di attacco base del padrone, come derivato dalle sue classi. Utilizzare il modificatore di Destrezza o Forza del famiglia, quale dei due sia più alto, per calcolare il bonus di attacco in mischia del famiglia con le armi naturali. Il danno è uguale a quello di una normale creatura della specie del famiglia.

Tiri salvezza: Per ogni tiro salvezza, utilizzare i bonus ai tiri salvezza base del famiglia (Tempra +2, Riflessi +2, Volontà +0) o quelli del padrone (come derivato dalle sue classi), quali siano i migliori. Il famiglia applica i suoi modificatori di caratteristica ai tiri salvezza, e non condivide nessuno dei bonus che il suo padrone potrebbe ricevere ai propri tiri salvezza.

Abilità: Per ogni abilità in cui il padrone o il famiglia possiede dei gradi, utilizzare i normali gradi di abilità di un famiglia di quel tipo o i gradi di abilità del padrone, quali siano i migliori. In entrambi i casi, il famiglia applica il proprio modificatore di caratteristica. Quale che sia il modificatore totale dell'abilità del famiglia, alcune abilità possono risultare inutilizzabili dalla creatura.

Descrizione delle capacità del famiglia: Tutti i famiglia possiedono capacità speciali (oppure le attribuiscono ai loro padroni) a seconda dei livelli combinati del padrone, come indicato nella tabella seguente. Le capacità elencate nella tabella sono cumulative.

Mod. armatura naturale: Il numero indicato qui è un aumento del bonus di armatura naturale esistente del famiglia.

Int: Il punteggio di Intelligenza del famiglia.

Allerta (Str): Quando il famiglia è entro un braccio di distanza dal padrone, quest'ultimo acquisisce il talento Allerta (vedi sotto).

Condividere incantesimi (Str): A propria discrezione, il padrone può condividere qualsiasi incantesimo (ma non capacità magica) da lui lanciato che abbia effetto su di sé, anche con il famiglia. Il famiglia deve trovarsi entro 1,5 metri al momento del lancio dell'incantesimo per godere di questo beneficio.

Se l'incantesimo o effetto non è istantaneo, termina di avere effetto sul famiglia se questo si allontana oltre 1,5 metri, e non avrà di nuovo effetto sul famiglia anche se questo ritorna dal padrone prima che finisca l'incantesimo. In aggiunta, il padrone può lanciare qualsiasi incantesimo che abbia come bersaglio "incantatore" sul suo famiglia (come un incantesimo a contatto a distanza), al posto di se stesso.

Il padrone e il suo famiglia possono condividere gli incantesimi anche se questi normalmente non hanno effetto su creature del tipo del famiglia (bestie magiche).

Eludere migliorato (Str): Se il famiglio è soggetto a un attacco che normalmente permette un tiro salvezza sui Riflessi per la metà dei danni, il famiglio non subisce danni se effettua con successo il tiro salvezza e solo la metà dei danni se fallisce il tiro salvezza.

Legame empatico (Sop): Il padrone ha un legame empatico con il suo famiglio fino a una distanza di 1,5 km. Il padrone non può vedere attraverso gli occhi del famiglio, ma essi possono comunicare telepaticamente. A causa della natura limitata del legame, si possono comunicare solo emozioni generiche.

Grazie al legame empatico il padrone ha la stessa connessione del famiglio con un oggetto o un luogo.

Trasmettere incantesimi a contatto (Sop): Se il padrone è di 3° livello o superiore, il famiglio può trasmettere incantesimi a contatto per il padrone. Se il padrone e il famiglio sono in contatto quando il padrone lancia un incantesimo a contatto, egli può designare il suo famiglio come “colui che crea il contatto”. Il famiglio può allora trasmettere l’incantesimo a contatto proprio come il padrone. Come di norma, se il padrone lancia un altro incantesimo prima che il contatto venga effettuato, l’incantesimo a contatto si dissolve.

Parlare con il padrone (Str): Se il padrone è di 5° livello o superiore, il famiglio e il padrone possono comunicare verbalmente, come se utilizzassero un linguaggio comune. Le altre creature non sono in grado di comprendere la loro conversazione, se non utilizzando ausili magici.

Parlare con animali della sua specie (Str): Se il padrone è di 7° livello o superiore, il famiglio è in grado di comunicare con animali della sua specie generica (incluse le varianti crudeli): pipistrelli con pipistrelli, topi con roditori, gatti con felini, falchi e gufi e corvi con uccelli, serpenti e lucertole con rettili, rospi con anfibi, donnole con la famiglia dei mustelidi (donnole, visoni, puzzole, ermellini, moffette, ghiottoni e tassi). La comunicazione è limitata dall’Intelligenza delle creature con cui il famiglio conversa.

Resistenza agli incantesimi (Str): Se il padrone è di 11° livello o superiore, il famiglio guadagna una resistenza agli incantesimi pari al livello del padrone +5. Se un altro incantatore tenta di colpire il famiglio con un incantesimo, deve effettuare una prova di livello dell’incantatore (1d20 + livello dell’incantatore) pari o superiore alla resistenza agli incantesimi del famiglio.

Scrutare sul famiglio (Mag): Se il padrone è di 13° livello o superiore, può scrutare attraverso il famiglio (come se lanciasse l’incantesimo *scrutare*) una volta al giorno.

Livello di classe del padrone	Mod. armatura natural	Int	Speciale
1°-2°	+1	6	Allerta, condividere incantesimi, eludere migliorato, legame empatico
3°-4°	+2	7	Trasmettere incantesimi a contatto
5°-6°	+3	8	Parlare con il padrone
7°-8°	+4	9	Parlare con animali della sua specie
9°-10°	+5	10	—
11°-12°	+6	11	Resistenza agli incantesimi
13°-14°	+7	12	Scrutare sul famiglio
15°-16°	+8	13	—
17°-18°	+9	14	—
19°-20°	+10	15	—