



# Пособие по фамильярам



DUNGEONS & DRAGONS

*annaflaissnerart*





# Пособие по фамильярам

Получить Фамильяра в Dungeons & Dragons не так уж сложно. Кто-то получает его вместе с выбором класса, кто-то благодаря знаниям в магии. Но есть и другие способы, которые помогут получить помощника и товарища для любого класса и персонажа.

Cover Art by [Annaflea](#)

Авторство by [Nunkuruji](#)

Перевод и дополнение by [Okamich](#)

**DUNGEONS & DRAGONS**



DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, *Player's Handbook*, *Monster Manual*, *Dungeon Master's Guide*, D&D Adventurers League, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

©2016 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

## Как получить Фамильяра

### Как получить Фамильяра

Класс	Ур-нь	Особенность
Колдун	3	Предмет договора «Договор Цепи»
Волшебник	1	Заклинание «Поиск Фамильяра»
Бард	10, 14, 18	Тайны магии, Заклинание «Поиск Фамильяра»
Плут/ Мистический Ловкач	3	Заклинание «Поиск Фамильяра»
Воин/ Мистический Рыцарь	3	Заклинание «Поиск Фамильяра»
Черта	-	«Ритуальный Заклинатель» с книгой, содержащей заклинание «Поиск Фамильяра»
Черта	-	«Посвященный в Магию», выберите заклинание «Поиск Фамильяра»

Благодаря чертам, фамильяры доступны не только для кастеров. Другие классы могут найти некоторые из их уникальных способностей полезными, чтобы помочь им лучше выполнять свою роль в группе

## Какие Фамильяры доступны и что они могут делать

Фамильяр приобретает характеристики выбранной формы, хотя он не зверь, а небожитель, фея или исчадие (на ваш выбор).

### Основные варианты Фамильяра

Вид Фамильяра	Особенности Фамильяра
Летучая мышь	Летает, Слепое Зрение (сквозь звук), преимущество на Восприятие / Слух
Кошка	преимущество по восприятию / запаху, скрытность
Краб	Слепое Зрение, скрытность, водный
Лягушка	Тёмное Зрение, водная
Ястреб	Летает, преимущество на Восприятие / зрение
Ящерица	Тёмное Зрение
Осьминог	Тёмное Зрение, скрытность, только водный
Сова	Летать, Тёмное Зрение, скрытность, преимущество по восприятию зрения / слуха
Ядовитая змея	Слепое Зрение, яд
Рыба (Квиппер)	Тёмное Зрение, только водная
Крыса	Тёмное Зрение, преимущество по восприятию / запаху
Ворон	Летает, мимикрия
Морской Конек	Только водный
Паук	Тёмное Зрение, яд, паучье лазанье
Ласка	Скрытность, преимущество по восприятию запаха / слуха



## Особые виды Фамильяров

Вид Фамильяра	Особенности Фамильяра
Бес (Колдун)	Соппротивления, Иммуитеты, Темное Зрение и Дьявольское Зрение, Жало, Невидимость, делит сопротивление магии с хозяином в радиусе 10фт, разговаривает.
Псевдодракон (Колдун)	Летает, Скрытность, Слепое Зрение и Темное Зрение, преимущество на восприятие, Укус, Жало, Невидимость, делит сопротивление магии с хозяином в радиусе 10фт.
Квазит (Колдун)	Скрытность, Соппротивления, Иммуитеты, Темное Зрение, Перевертыш, Невидимость, Когти, Невидимость, делит сопротивление магии с хозяином в радиусе 10фт, Испуг, Речь.
Спрайт (Колдун)	Скрытность, Невидимость, Яд, Речь.
Ползающая Рука (Волшебник)	Слепое Зрение, Иммуитеты.
<b>Любой Крохотный</b>	<b>Опасность предполагается, не выше, чем 1, как у Беса и Квазита.</b>
Волшебный Дракончик (Красный, Оранжевый, Желтый)	Летает, Скрытность, Темное Зрение, Превосходная Невидимость, Соппротивление Магии, Врожденное колдовство, Благодушное дыхание, Язык.
Пикси	Летает, Скрытность, Соппротивлении Магии, Врожденное колдовство, Превосходная Невидимость, Язык.
Кровопийца	Летает, Темное Зрение.
Барсук	Темное зрение, Тонкий нюх
Летающая Змея	Летает, Слепое Зрение, Яд.
Скорпион	Слепое Зрение, Яд.

## Что дать Фамильяру

Что бы использовать снаряжение, Фамильяр должен обладать достаточными интеллектом и физическими способностями, есть множество несложных в обращении предметов что бы использовать их в бою.

- Жезлы, которые не требуют настройки заклинателем: магическая ракета, страх
- Сумка Фокусов: поместите больше союзников на поле между вами и врагом
- Вечно дымящаяся Бутылка: скрыть свое местоположение или отступление
- Зелье исцеления / восстановления расходных материалов: держите его под рукой, чтобы накормить вас на случай, если вас выбьют
- Предмет командира элементарей: пусть Фамильяр использует его концентрацию
- Обруч Сжигание: зажжем немного
- Куб Силового Поля: откладывайте инициативу тактически, чтобы ваш Фамильяр защищал вас кубом от раунда к раунду
- Колода Иллюзий: Используйте движение Фамильяра, что бы манипулировать иллюзией с умом
- Очки Очарования: Можно произвести настройку на Фамильяра.

## Какие приказы отдавать Фамильяру

- Атака: только Колдун с Пактом Цепи позволяет Фамильяру выбрать вариант атаки, отказавшись от одной из своих собственных атак, чтобы позволить Фамильяру атаковать. Атака ядом у Беса или Квазита может быть сильным дебаффом, но как только их невидимость рассеяна, они подвергаются страшному риску.
- Разведка: некоторые из фамильяров хорошо подходят для разведки, используя полет и невидимость в своих интересах. Другие имеют улучшенные чувства или Темное Зрение, которые могут держать вас в безопасности.
- Использование заклинания касания: потенциально гораздо полезнее, чем просто атака
- Активация предметов: побеждайте в эффективной экономике. Квазит, Бес и Спрайт могут говорить для активации предметов, требующих голоса.
- Храните предметы: пусть Фамильяр несет предметы первой необходимости, что бы вам не рыться в карманах.



- Поглотить заклинания: заклинания, подобные сну, скорее всего, в первую очередь будут поглощены Фамильяром.
- Отравить оружие/боеприпасы: используйте слюну вашего Фамильяра как естественный яд для вашего или ваших союзников оружия/боеприпасов. У Спрайтов есть уникальный яд, который они создают. Яды, которые накладывают эффект отравления - невероятный дебафф.
- Активировать ловушку: 10gr и время в сравнении с уроном члену группы.
- Дальнобойная атака (sambojin): как Колдун 5 уровня, заклинание Призыв Животных, воззвание Глас цепного мастера. Отправьте Фамильяра, желательно с невидимостью, вместе с призванными существами. Командуйте существами через Фамильяра с помощью ГЦМ. Дальность такой атаки \_\_Миль. При условии, что у вас есть магический предмет заклинания, Фамильяр может также использовать его концентрацию, чтобы вызвать и управлять дополнительным заклинанием.
- Помощь (aDMg): фамильяр может использовать действие помощи, если находится в пределах 5 футов от врага, предоставляя преимущество при следующей атаке. Он может использовать действие помощи, чтобы получить преимущество при следующей проверке способностей. Действия по оказанию помощи должны быть приняты до вашей очереди. Для невидимых Фамильяров достаточно просто отвлечь противника звуком и, конечно, тех, кто вместе с вами в ближнем бою.

## Заметки

---

Особые Фамильяры ценятся на вес золота. Простейшая стратегия заключается в том, чтобы держать вашего Фамильяра в капюшоне плаща, используя вас в качестве его укрытия - обратите внимание на дополнительный вес, который вы сейчас несете. Это позволяет Фамильярам оказывать вам общее сопротивление магии, а также прицельно активировать любые магические предметы, на которые они настроены или которые вы спрятали в капюшоне для их использования.

Скорее всего, вам понадобится стратегия для поддержания жизни вашего Фамильяра, особенно от AoE-урона. По крайней мере, бес имеет иммунитет к урону от огня. У заклинателей есть дополнительные инструменты, такие как Магическая Защита, которые они могут использовать, чтобы удержать Фамильяра от получения урона. Тем не менее, цена замены Фамильяра составляет всего 10gr и время для повторного ритуала.