

# Familiars

---



**Texto:** Igor Sartorato  
**Ilustrações:** Diego Madia

Familiars são criaturas, normalmente animais, magicamente ligadas a seus mestres através da magia Conjurar Familiar. De certo modo, o familiar e seu mestre são praticamente um só ser, um a extensão da alma do outro. É por isso que os mestres podem, por exemplo, conjurar sobre seus familiares magias de alcance pessoal, que normalmente só podem ser lançadas sobre si mesmo.

Familiars são similares a uma criatura normal de seu tipo, no entanto alguns familiares concedem vantagens especiais a seus mestres. Essas vantagens somente se aplicam quando mestre e familiar estiverem a menos de 1,5km de distância um do outro.

Apenas criaturas e animais pequenos podem tornar-se familiares, e não contam dentro do número máximo de seguidores determinado pelo Carisma.



Familiars utilizam as estatísticas básicas para criaturas do seu tipo, mas com as seguintes alterações:

**Dados de Vida:** No que diz respeito a efeitos relacionados ao número de Dados de Vida, considere a quantidade de níveis do mestre ou o número normal de Dados de Vida do familiar, o que for maior.

**Pontos de Vida:** Um familiar possui metade dos pontos de vida de seu mestre, arredondados para baixo, independente do seu número de Dados de Vida.

**Ataques:** Familiares usam a Base de Ataque de seu mestre. No entanto, causam dano igual a uma criatura normal do seu tipo.

**Jogadas de Proteção:** Familiares utilizam o mesmo valor básico de JP de seus mestres.

Todos os familiares possuem habilidades especiais, ou conferem habilidades a seus mestres, dependendo do nível de seu mestre, como demonstrado na tabela a seguir. As habilidades conferidas são cumulativas.



Nível do Mestre	Int	Habilidades
1º - 2º	6	Prontidão, Evasão, Compartilhar magias, Link empático, Falar com animais do seu tipo
3º - 4º	7	Carregar magia de toque
5º - 6º	8	Falar com o mestre
7º - 8º	9	-
9º - 10º	10	-
11º - 12º	11	-
13º - 14º	12	Enxergar pelo familiar
15º - 16º	13	-
17º - 18º	14	-
19º - 20º	15	-

**Int.:** Este é o valor de Inteligência do familiar. Familiares são tão inteligentes quanto pessoas, apesar de não serem necessariamente tão espertos quanto pessoas espertas.

**Prontidão:** O mestre se beneficia dos sentidos aguçados de seu familiar. Enquanto o familiar estiver a poucos metros de distância, seu mestre recebe um bônus de +1 em seus testes de surpresa.

**Evasão:** Quando exposto a um efeito que necessite uma Jogada de Proteção e que normalmente causa dano, o familiar não sofre nenhum dano caso passe em sua Jogada de Proteção, e apenas metade do dano mesmo que falhe em sua Jogada de Proteção.

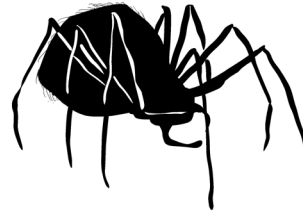
**Compartilhar magias:** Caso o mestre deseje, ele pode permitir que qualquer magia conjurada sobre si mesmo também afete seu familiar. O familiar deve estar a no máximo 1,5m de distância no momento da conjuração para receber esse benefício. Adicionalmente, o mestre pode conjurar magias com alcance pessoal em seu familiar, ao invés de em si mesmo. Um mestre e um familiar podem compartilhar magias mesmo quando a magia em questão normalmente não afeta criaturas do tipo do familiar.

**Link empático:** O mestre possui um link empático com seu familiar com um alcance de até 1,5km. O mestre não pode ver através dos olhos do familiar, mas eles podem se comunicar empaticamente. Devido à natureza limitada do link, apenas emoções gerais podem ser transmitidas (como medo, raiva, alegria, curiosidade, etc.) e comandos muito simples (siga, volte, vá para a esquerda, etc.). É importante notar também que a baixa inteligência de um familiar de um mago de nível baixo limita o que é possível comunicar ou entender, e mesmo familiares inteligentes compreendem o mundo de forma diferente de um ser humano, muitas vezes respondendo a alguns instintos básicos, assim, más interpretações são sempre possíveis.

O link empático também concede ao mestre a mesma conexão a um item ou local que o familiar possuir. Por exemplo, se um familiar esteve em uma sala, o mestre pode teleportar-se para esta sala como se já tivesse estado nela.

**Falar com animais do seu tipo:** O familiar pode comunicar-se com animais do mesmo tipo que ele (incluindo versões gigantes). A comunicação é limitada pela inteligência das criaturas.

**Carregar magia de toque:** A partir do 3º nível do mestre, o familiar pode conduzir magias de toque por ele. Para isso, mestre e familiar devem estar em contato no momento em que a magia é conjurada, permitindo ao mago definir seu familiar como condutor da magia. O familiar pode então tocar o alvo e descarregar a magia do mesmo modo que o mago faria. No entanto, se o mestre conjurar outra magia antes do familiar tocar seu alvo, a magia de toque é dissipada.



**Falar com o mestre:** A partir do 5º nível, um familiar e seu mestre conseguem comunicar-se verbalmente como se possuíssem um idioma em comum. Para as outras criaturas, no entanto, cada um continua se expressando de sua maneira costumeira (ou seja, o mestre falando em seu idioma e seu familiar corvo galhando, por exemplo).

**Enxergar pelo familiar:** Mestres de 13º nível ou maior conseguem enxergar através dos olhos de seu familiar uma vez por dia.

## Conjurar Familiar

Arcana 1

Alcance: 1,5km/nível

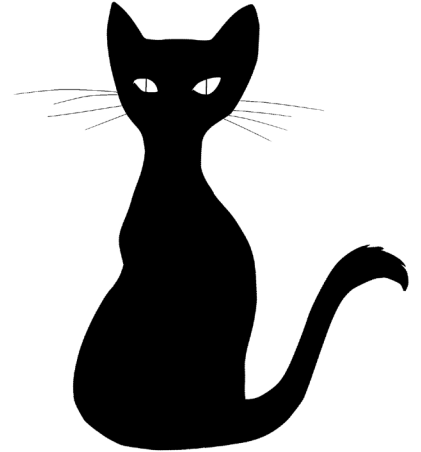
Duração: Especial

Esta magia permite ao mago tentar conjurar um familiar para ser seu auxiliar e companheiro (veja a descrição de Familiares, para maiores informações). Familiares normalmente são pequenas criaturas como gatos, sapos, furões, corvos, falcões, cobras, corujas, ou mesmo camundongos. Uma criatura agindo como familiar pode beneficiar um mago concedendo suas habilidades sensoriais a seu mestre, conversando com ele, e servindo como guarda, batedor ou espião. Um mago pode possuir apenas um familiar de cada vez, e ele não tem nenhum controle sobre qual o tipo de criatura que responderá ao chamado da conjuração, ou mesmo se alguma irá.



A criatura é sempre mais inteligente que outras de seu tipo, e sua ligação com o mago lhe confere uma longevidade excepcional. A maioria dos familiares não é inerentemente mágico, e uma magia Dissipar Magia não os manda embora ou corta sua ligação com seu mestre.

O poder desta conjuração é tal que só pode ser tentada uma vez por ano. Quando o mago decide invocar um familiar, ele deve acender um braseiro de bronze com carvão, e então adicionar 1.000 PO em incensos e ervas especiais. O ritual mágico então começa e deve continuar por 2d12 horas, até que o familiar apareça ou o mago saiba que nenhuma criatura irá responder. O resultado da conjuração deve ser definido jogando-se na tabela a seguir:





<b>D%</b>	<b>Familiar</b>	<b>Vantagem Conferida ao Mago Mestre</b>
01-03		Não há familiares no alcance da magia
04-10	Morcego	Mestre ganha audição superior
11-18	Gato	Mestre ganha visão na penumbra
19-20	Cachorro	Mestre ganha olfato superior
21	Raposa	Mestre ganha olfato superior
22-23	Gaivota	Mestre ganha conhecimentos apurados de navegação
24-30	Falcão	Mestre ganha alcance visual maior (triplo do alcance normal)
31-33	Lagarto	Mestre torna-se excelente escalador
34-35	Macaco	Mestre torna-se excelente escalador
36	Lontra	Mestre torna-se excelente nadador
37-43	Coruja	Mestre ganha audição superior e visão na penumbra
44	Papagaio <sup>1</sup>	Mestre ganha um idioma adicional
45-48	Porco	Mestre ganha olfato superior
49-53	Pombo	Mestre ganha um apurado senso de direção
54-58	Coelho/Lebre	Mestre ganha bônus de +1 na iniciativa
59	Guaxinim	Mestre ganha Pungar 20%



<b>D%</b>	<b>Familiar</b>	<b>Vantagem Conferida ao Mago Mestre</b>
60-66	Rato/Camundongo	Mestre torna-se excelente escalador
67-74	Corvo/Gralha <sup>2</sup>	Mestre consegue avaliar itens preciosos com 70% de precisão
75-76	Galo	Mestre ganha bônus de +1 em ataques corpo-a-corpo
77-80	Cobra/Serpente	Mestre ganha visão no escuro
81-83	Pássaro canoro	Mestre ganha habilidades musicais
84-86	Aranha	Mestre ganha Escalar Muros 60%
87-88	Esquilo	Mestre torna-se excelente escalador
89-93	Sapo/Rã	Mestre ganha ampla visão periférica
94	Tartaruga	Mestre ganha bônus de +1 na CA
95-98	Doninha	Mestre ganha olfato superior
99	Bode	Mestre torna-se capaz de comer quase qualquer coisa
00		Especial (veja tabela a seguir)

<sup>1</sup> Um familiar papagaio é capaz de falar 1d4 idiomas.

<sup>2</sup> Um familiar corvo ou gralha é capaz de falar 1 idioma.

\* O mestre de jogo pode substituir os animais da lista por quaisquer outros pequenos animais adequados à área.

**Alinhamento do Mago Mestre****Familiar Especial**

Ordeiro

Sprite

Neutro

Dragonete

Caótico

Diabrete

\* Familiares especiais não conferem nenhuma habilidade especial a seu mestre, no entanto eles são muito mais poderosos que animais e dispõem de diversas habilidades úteis. Além disso, todos eles são capazes de falar ao menos um idioma, além do idioma de sua própria espécie.



Maus tratos deliberados, falhar em alimentar e cuidar do familiar adequadamente, ou dar ordens absurdas e perigosas continuamente tem efeitos adversos na relação entre mestre e familiar, podendo levar até mesmo ao familiar abandonar seu mestre, desfazendo seu vínculo mágico.

Causar propositalmente a morte de seu próprio familiar pode atrair a ira de algumas entidades poderosas, com graves consequências.

Se um familiar morre, seu mestre deve ser bem sucedido em uma Jogada de Proteção modificada pela Constituição, ou morrer imediatamente. Mesmo que seja bem sucedido na Jogada de Proteção e sobreviva, o mestre perde 1 ponto de Constituição permanentemente quando seu familiar morre. Além disso, se for separado mais de 1,5km de seu mestre, o familiar perde 1 ponto de vida por dia, e morrerá quando chegar a 0 pontos de vida.