

ファミリア

A familiar is an animal chosen by a spellcaster to aid him in his study of magic.

- Familiar は、CR 1 以下の動物（テンプレートがついていないやつ）を種族とし、その Racial Hit Dice を以下の Familiar Hit Dice と置き換えることで作成する。
- Familiar は元々の種族が持っていた Skill を失う
- 元々持っていた見た目や Feat は維持するが、Animal ではなく Magical Beast になる。
- Familiar の Constitution が 10 未満の場合、10 になる。
- アニマルコンパニオンを Familiar にすることはできない

BAB Same as master

HP per Lv 5(d6) Familiar には 1Lv のボーナス hp はありません。

Weapon Proficiency Natural

Armor Proficiency None

Saving Throw Proficiency Same as master

Skill Proficiency select 2

Vitality Point Familiar has 30 vitality points.

Class Level	HD	Armor/Shield Bonus	Int Override	Ability Increase	ST Bonus	Special
1st	1	2	6	--	0	Empathic Link , share spells , improved evasion , feat , sanctuary
2nd	2	2	6	--	0	--
3rd	3	4	7	--	0	Spell storing
4th	4	4	7	+1	0	--
5th	5	4	8	--	1	Speak with master
6th	6	6	8	--	1	--
7th	7	6	9	--	1	--
8th	8	6	9	+1	1	--
9th	9	8	10	--	2	Speak
10th	10	8	10	--	2	--
11th	11	8	11	--	2	Scry on familiar
12th	12	10	11	+1	2	--
13th	13	10	12	--	3	Telepathy with master

14th	14	10	12	--	3	--
15th	15	12	13	--	3	--
16th	16	12	13	+1	3	--
17th	17	12	14	--	4	--
18th	18	14	14	--	4	--
19th	19	14	15	--	4	--
20th	20	14	15	+1	4	--

A familiar grants special abilities to its master, as given on the table above.

Levels of different classes that are entitled to familiars stack for the purpose of determining any familiar abilities that depend on the master's level.

If a familiar is dismissed, lost or dies, it can be replaced 1 week later through a specialized ritual that costs 200 gp per level. The ritual takes 8 hours to complete.

Class Level: マスターのファミリアを与えるクラスの合計レベル。複数のクラスによりファミリアを得る場合には、合算する。

HD: This is the total number of d6 Hit Dice the familiar possesses.

Armor/Sheild Bonus: 魔法的な加護により、familiar は示された Armor や Shield Bonus と Stack しない無名 Bonus を AC に加える。

Int override: 元々の動物の Int より高い場合、この値が Int になる。Int が 12、14 になった時に、追加の Skill Proficiency を得る。

Ability Increase: 任意の Ability Score を +1 する。Int に足した場合、Int override の値が 1 上昇する。

ST Bonus: セービングスローに示された値の Magical Bonus を得る。

Special: This includes a number of abilities gained by animal companions as they increase in power. Each of these bonuses is described below.

Empathic Link (Ex): マスターは FreeAction を使ってファミリアに任意の行動を命令することができる。また、マスターは特に命令しない限り、ファミリアは危険を避ける。マスターとファミリアは同じプレーンにいる限り、互いに相互の感情をぼんやりと把握することができる。

Share Spells (Ex): マスターはターゲットが「自分」の呪文をファミリアにかけることができ、この時種族に関する制約を無視することができる。

Improved Evasion (Ex): When subjected to an attack that normally allows a Reflex saving throw for half damage, a familiar takes no damage if it makes a successful saving throw and half damage even if the saving throw fails.

Sanctuary(Su): ファミリアはマスターの懐に入る、陰に隠れる、モンスターーボールに入る、チャームに変身する等の何らかの効果により、外界からの影響を完全に受けないようにできる。この状態では、ファミリアは外界を知覚することはできず、アクションを取ることもできない。Sanctuary から出るには、ファミリア側で Full round action を要する(ファミリア自身の意志で出入りができる)

Feat: ファミリアは Lv の上昇で Feat を得ることは無いが、マスターは自分が Feat を得る代わりに Familiar に Feat を覚えさせることができる。

Spell storing: マスターは朝呪文を準備するときに、自分が唱えることができる、ファミリアを与えるクラスの呪文を通常の呪文枠とは別にファミリアに封じておくことができる。ファミリアはいつでも、Standard Action でこの呪文を発動でき、マスターが発動したかのように効果を発揮する(ファミリアの音声、動作、物質要素を必要としない。高価な物質要素は、朝封じる時に消費する必要がある)

Speak with master: A familiar and the master can communicate verbally as if they were using a common language. Other creatures do not understand the communication without magical help.

Speak: ファミリアはマスターが知っている言語のうち一つを選んで喋れるようになる。

Scry on familiar: The master may scry on his familiar (as if casting the scrying spell) once per day.

Telepathy with master: 同じ次元界にいる限り、マスターはファミリアとテレパシーで意思疎通することができる。

Familiar feat

Dual Familiar 前提: 3Lv 以上の Familiar 効果: Familiar が 2 体に増えるが、それぞれ 2Lv 低いものとして扱う。また、Spell storing については、2 体に封じる呪文の合計が、唱えられる呪文の最大レベルを超えないようにする必要がある。また、1 ラウンドに発動を命令できるのは 1 体までになる。

Improved Familiar 前提: 5Lv 以上の Familiar 効果: Familiar のベースになるクリーチャーについて、CR がファミリアー Lv の 1/3 未満の任意のクリーチャーを選ぶことができるようになる(GM の許可を得ること)