

ЖИВОТНОЕ-СПУТНИК

Если вы обрели зверя-спутника, который будет сопровождает вас во время приключений и обучаться сражаться вместе с вами.

Максимум его хитов равен его обычному максимуму или вашему четырёхкратному уровню персонажа, в зависимости от того, что выше.

Зверь подчиняется обученным трюкам так хорошо, как только может. Он совершает ход с вашей инициативой, хотя и не совершает действий, если вы не прикажете обратное.

Как любые другие существа, зверь может тратить Кости Хитов во время короткого отдыха.

Во время своего хода вы можете устно командовать зверем, куда ему двигаться (для этого не требуется никаких действий от вас), но не далее 30 футов от вас. Ввиду то что зверь постоянно хочет быть поблизости с хозяином, пока не выучит другие команды, типа взять/сидеть/ждать и т.п.

Вы можете действием дать устную команду зверю выполнить трюк (например: Атака, Отход, Помощь, Рывок или Уклонение).

Если у вас есть умение Дополнительная атака, вы можете сами совершить одну атаку оружием, когда приказываете зверю выполнить трюк Атака.

Если вы недееспособны, отсутствуете или перестаёте отдавать команды, зверь самостоятельно совершает действия, сосредотачиваясь на защите себя и вас.

Для того, чтобы он совершал реакции, ваша команда не требуется, в том числе и при совершении провоцированной атаки.

Для обучения зверя новому трюку требуется успешно пройти серию тренировок равную 8 + уровень Мастерства зверя + кубик хитов зверя. Тренировать спутника можно во время короткого



или длительного отдыха, занимаясь с ним не менее 1 часа.

Применение специального боевого приёма также тренируется и выполняется по соответствующей команде, аналогичным действием.

Пассивные или неограниченные приёмы не требуют специальной тренировки, так как зверь их использует постоянно, с хозяином и без него.

Во время тренировки, заклинания или любимую еду животного можно использовать для ускорения обучения, сокращая общее время тренировки на 1 час за каждый час проведенный с применением заклинания (например "разговор с животными") или любимой еды

СРАЖЕНИЕ ВЕРХОМ

Рыцарь, скачущий на боевом коне, волшебник, накладывающий заклинания со спины грифона, жрец, парящий в небесах на пегасе — все они пользуются преимуществами в скорости и мобильности, предоставляемыми скакунами.

Согласное существо, чей размер как минимум на одну категорию больше вашего, и обладающее подходящей анатомией, может служить скакуном, используя следующие правила:

ПОСАДКА В СЕДЛО И СПЕШИВАНИЕ

Один раз во время перемещения вы можете сесть в седло существа, находящегося в пределах 5 футов от вас или наоборот, спешиться. Это стоит количество перемещения, равного половине скорости. Например, если ваша скорость 30 футов, вы должны потратить 15 футов перемещения на посадку в седло лошади. Кроме того, вы не можете сесть в седло, если у вас осталось меньше 15 футов перемещения или если ваша скорость равна 0.

Если некий эффект перемещает вашего скакуна против его воли, пока вы находитесь на нём, вы должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 10, иначе вы упадёте со скакуна, падая ничком в пространстве в пределах 5 футов от него. Если вас собьют с ног, пока вы находитесь верхом, вы должны совершить этот же спасбросок.

Если ваш скакун сбивается с ног, вы можете реакцией спешиться и приземлиться на ноги. В противном случае вы спешиваетесь и падаете ничком в пространстве в пределах 5 футов от скакуна.

КОНТРОЛИРОВАНИЕ СКАКУНА

Пока вы находитесь верхом, у вас есть два варианта. Вы можете либо контролировать скакуна, либо позволить ему действовать независимо. Разумные существа, такие как драконы, действуют независимо.

Вы можете контролировать скакуна только если он обучен принимать всадника. Подразумевается, что домашние лошади, ослы и подобные животные уже прошли такое обучение.

Инициатива контролируемого скакуна совпадает с вашей, пока вы скачете на нём. Оно перемещается так, как выберете вы, и у него есть только три варианта действий: Отход, Рывок и Уклонение. Контролируемый скакун может перемещаться и действовать даже в том ходу, на котором вы взобрались на него.

Независимый скакун сохраняет своё место в порядке инициативы. Всадник при этом не ограничивает действия скакуна и он перемещается и действует как пожелает. Он может сбежать из сражения, ринуться в атаку и сожрать раненого врага, или как-то иначе подействовать против вашей воли. В любом случае, если ваш скакун провоцирует атаку, атакующий может нацелиться или на вас, или на скакуна.