

UNEARTHED ARCANA

Компаньоны

Эта статья даст вам простой способ играть и повышать уровень НПС в Dungeons & Dragons. Представленные здесь правила берут существо с низким уровнем опасности и повышают ему уровни когда вы повышаете уровень.

Во время ваших приключений, вы иногда можете встретить горожанина, животное или другое существо и постепенно наладить с ним особенные взаимоотношения. Это создание может даже присоединиться к вам в приключениях, что как правило вызывает вопрос: как этот ваш друг будет изменяться в лучшую сторону когда вы получаете уровень? Когда вы становитесь сильнее, то враги, с которыми вы сталкиваетесь, скорее всего будут становиться слишком опасными для стражника Веры, мастиффа Бисквита, или другого компаньона, с которым вы подружились на раннем этапе своей приключенческой карьеры. Данная статья отвечает на этот вопрос, давая вашему компаньону ясный путь развития.

Хар-ки компаньонов

В данных правилах компаньоном называется существо, являющееся вашим другом и сопровождающее вас в приключениях. По сути это второй персонаж, которым вы играете. (ГМ может также решить, что он будет им играть, или же вы можете управлять им вместе с другими игроками за столом.)

Компаньоном может быть любое существо с блоком характеристик в Monster Manual или в другой книге по D&D, но он должен удовлетворять этим условиям:

- Его уровень опасности должен быть равен 1 или ниже.
- Он должен быть вашим другом.

Кастомизация для любого КО

The Dungeon Master's Guide описывает как можно кастомизировать монстра,

включая повышение его уровня в его классе. Этот подход работает с любым монстром в игре, но может быть сложным, так как требует перерасчета уровня опасности монстра. Описанный в данной статье подход к компаньонам фокусируется на повышении уровней существ с низким уровнем опасности без необходимости перерасчета их уровня опасности.

Получение класса

Когда к вам присоединяется компаньон, он получает класс компаньона. Выберите какой класс он будет иметь на протяжении всей своей карьеры: воин, умелец или заклинатель.

Эти классы будут описаны ниже. Они похожи на классы, доступные персонажам игроков, но проще, чем они.

Чтобы получить класс эксперта или заклинателя, существо должно владеть по крайней мере одним языком, и уметь на нем говорить.

Повышение уровня

Когда вы получаете уровень, ваш компаньон также получает уровень. Не важно, во скольких из ваших последних приключений он присутствовал - он получает уровень благодаря комбинации приключений с вами и своей собственной подготовке.

Очки здоровья

При получении уровня компаньон получает 1 кость здоровья и увеличивается его максимум очков здоровья. Чтобы определить, на сколько он увеличивается, киньте кость здоровья (тип кубика указан в блоке характеристик компаньона) и добавьте его модификатор Телосложения. Он получает как минимум 1 очко здоровья за уровень.

Бонус мастерства

Когда существо получает класс компаньона, его бонус мастерства определяется его уровнем в этом классе, как показано в таблице класса.

Когда бонус мастерства компаньона увеличивается на 1, добавьте 1 к модификатору атаки всех доступных в блоке характеристик атак, и на 1 увеличьте его СЛ

Увеличение характеристик

Когда компаньон получает Увеличение характеристик согласно его классу, не забудьте увеличить ему все, что использует модификатор характеристик. Например, если у компаньона есть атака, которая использует Силу, увеличьте модификатор атаки и урона, если модификатор Силы увеличился.

Если не указано, использует ли атака ближнего боя Силу или Ловкость, то можно использовать любую из этих характеристик.

Мультиатака vs. Доп. Атака

Компаньон может иметь действие Мультиатаки в своем блоке характеристик. Если у него она есть, и он получает Доп Атаку от своего класса, помните, что Доп.Атака работает с действием Атаки, а не Мультиатаки. Нельзя использовать Доп Атаку с Мультиатакой

Воин

Компаньон-воин улучшает свои боевые навыки, когда сражается рядом с вами. Это может быть солдат, городской стражник, боевой зверь, или любое другое существо заточенный на сражения.

Компаньон получает следующие умения класса, когда получает уровень в этом классе, как показано в таблице Воин.

Ур.	Бонус мастерства	Умения
1st	+2	Спасброски и Навыки, Второе дыхание (1 использ.)
2nd	+2	Чувство опасности
3rd	+2	Улуч. критические попадания
4th	+2	Увеличение характеристик
5th	+3	Дополнительная атака (одна)
6th	+3	Увеличение характеристик
7th	+3	Боевая готовность
8th	+3	Увеличение характеристик
9th	+4	Упорный (1 использование)
10th	+4	Улучшенная защита
11th	+4	Дополнительная атака (две)
12th	+4	Увеличение характеристик
13th	+5	Упорный (2 использования)
14th	+5	Увеличение характеристик
15th	+5	Превосходные крит попадания
16th	+5	Увеличение характеристик
17th	+6	Упорный (3 использования)
18th	+6	Второе дыхание (2 использования)
19th	+6	Увеличение характеристик
20th	+6	Дополнительная атака (три)

Спасброски и Навыки

На 1 уровне компаньон получает мастерство в 1 спасброске по вашему выбору: Сила, Ловкость или Телосложение. В дополнение к этому, компаньон получает 3 навыка на ваш выбор из следующего списка: Акробатика, Обращение с животными, Атлетика, Запугивание, Природа, Восприятие, Выживание. Если компаньон является гуманоидом, он также получает владение всеми видами доспехов, щитами, простым и воинским оружием

Второе дыхание

Начиная с 1 уровня, компаньон может бонусным действием восстановить хиты в размере 1к10 + его уровень воина. Используя это умение, он должен завершить короткий либо продолжительный отдых, чтобы получить возможность использовать его снова. Начиная с 18 уровня, компаньон может использовать это умение дважды между отдыхами.

Чувство опасности

На 2 уровне компаньон получает совершает с преимуществом спасброски Ловкости от эффектов, которые он может видеть, такие как заклинания и ловушки. Для использования этого преимущества он не должен быть недееспособен.

Улучш. крит. попадания

Начиная с 3 уровня, атаки компаньона совершают критическое попадание при выпадении «19» или «20» на d20.

Увеличение хар-к

При достижении 4, потом 6, 8, 12, 14, 16 и 19 уровней, компаньон может повысить значение одной из характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

Дополнительная атака

Начиная с 5 уровня, если компаньон в свой ход совершает действие Атака, то может совершить две атаки вместо одной.

Количество атак увеличивается до трёх на 11 уровне, и до четырёх на 20 уровне.

Боевая готовность

Начиная с 7 уровня компаньон совершает с преимуществом броски инициативы

Упорный

Начиная с 9 уровня компаньон может перебросить проваленный спасбросок, но должен использовать новый результат. После этого он может повторно использовать это умение только после завершения продолжительного отдыха.

Компаньон может использовать это умение дважды между периодами продолжительного отдыха после достижения 13 уровня, и трижды после достижения 17 уровня.

Улучшенная защита

На 10 уровне Класс Брони компаньона увеличивается на 1.

Превосх. крит. попадания

Начиная с 15 уровня, атаки компаньона совершают критическое попадание при выпадении «18–20» на d20.

Умелец

Умелец является мастером в определенных задачах или области знаний. Этот компаньон следует пути, в котором хитроумие ценится больше, чем мускулы или магия. Это может быть разведчик, музыкант, библиотекарь, умный беспризорник, хитрый торговец, или вор-взломщик. Чтобы получить класс Умелец, существо должно знать и говорить хотя бы на одном языке. Компаньон получает следующие умения класса, когда получает уровень в этом классе, как показано в таблице Умелец.

Ур.	Бонус Мастерства	Умения
1st	+2	Спасброски, Навыки, Компетентность, Готовность помочь
2nd	+2	Хитрое действие
3rd	+2	Мастер на все руки
4th	+2	Увеличение характеристик
5th	+3	Дополнительная атака
6th	+3	Компетентность
7th	+3	Увёртливость

8th	+3	Увеличение характеристик
9th	+4	Вдохновляющая помощь (1d6)
10th	+4	Увеличение характеристик
11th	+4	Надежный талант
12th	+4	Увеличение характеристик
13th	+5	Спасброски и Навыки
14th	+5	Увеличение характеристик
15th	+5	Острый ум
16th	+5	Увеличение характеристик
17th	+6	Компетентность
18th	+6	Вдохновляющая помощь (2d6)
19th	+6	Увеличение характеристик
20th	+6	Улыбка фортуны

Спасброски и Навыки

На 1 уровне компаньон получает мастерство в 1 спасброске по вашему выбору: Ловкость, Интеллект или Харизма.

В дополнение к этому, компаньон получает 5 навыков на ваш выбор. Если компаньон является гуманоидом, он также получает владение легкими доспехами, простым оружием и двумя инструментами на ваш выбор.

На 13 уровне компаньон получает владение 1 навыком на ваш выбор. Если компаньон является гуманоидом, он также получает владение одним инструментом на ваш выбор.

Компетентность

На 1 уровне выберите два владения в навыках. Бонус мастерства компаньона удваивается для всех проверок характеристик, которые он совершает, используя любое из выбранных владений.

На 6 и снова на 17 уровне вы можете выбрать ещё два владения компаньона, чтобы получить эту же выгоду.

Готовность помочь

Компаньон хорошо умеет оказывать своевременную помощь; компаньон может совершать действие Помощи как бонусное действие.

Хитрое действие

Начиная со 2 уровня проворство и сообразительность компаньона позволяют ему действовать быстрее. Он может в своем ходу боя использовать бонусное действие для Рывка, Отхода или Засады.

Мастер на все руки

Начиная со 2 уровня вы можете добавлять половину бонуса мастерства, округлённую в меньшую сторону, ко всем проверкам характеристик, куда этот бонус ещё не включён.

Увеличение хар-к

При достижении 4, а затем 8, 10, 12, 14, 16 и 19 уровней, компаньон может повысить значение одной из характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

Дополнительная атака

Начиная с 5 уровня, если компаньон в свой ход совершает действие Атака, то может совершить две атаки вместо одной.

Увертливость

Начиная с 7 уровня благодаря невероятной удачливости, компаньон может избежать определенных опасностей. Если он попадает под действие эффекта, который позволяет совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить только половину урона, вместо этого он не получает вовсе никакого урона, если спасбросок был успешен, и только половину урона, если он был провален.

Вдохновляющая помощь

Начиная с 9 уровня, поддержка компаньона становится особенно вдохновляющей. Когда компаньон совершает действие Помощи как бонусное действие, существо, получающее помощь, также получает бонус 1к6 к броску к20. Если это бросок атаки, то существо может не использовать этот бонус для попадания, и затем, если атака попала, использовать этот бонус для броска урона против одной цели.

На 18 уровне бонус увеличивается до 2к6.

Надежный талант

На 11 уровне компаньон совершенствует свои навыки до необыкновенных высот. Каждый раз, когда он совершает проверку характеристики, которая позволяет добавить бонус мастерства (полный), он может при выпадении на к20 результатов от «1» до «9» считать, что выпало «10».

Острый ум

На 15 уровне компаньон получает владение 1 спасброском на ваш выбор: Интеллекта, Мудрости или Харизмы.

Улыбка фортуны

На 20 уровне компаньон получает сверхъестественный дар превращать поражение в успех. Если его атака промахивается по цели, находящейся в пределах досягаемости, он может превратить промах в попадание. В качестве альтернативы, если он провалил проверку характеристики, то может заменить результат, выпавший на к20, на «20».

Используя это умение, компаньон не может использовать его повторно, пока не завершит короткий или продолжительный отдых.

Заклинатель

Компаньон, который становится заклинателем, следует путями магии. Это может быть волшебник-самоучка, жрец, гадалка, владеющий заклинаниями артист, или персонаж с магией в жилах.

Чтобы получить класс Заклинатель, существо должно знать и говорить хотя бы на одном языке. Компаньон получает следующие умения класса, когда получает уровень в этом классе, как показано в таблице Заклинатель.

Спасброски и Навыки

На 1 уровне компаньон получает мастерство в 1 спасброске по вашему выбору: Мудрость, Интеллект или Харизма. В дополнение к этому, компаньон получает 3 навыка на ваш выбор из следующего списка: Магия, История, Проницательность, Анализ, Медицина, Выступление, Убеждение, Религия. Если компаньон является гуманоидом, он также получает владение простым оружием и легкими доспехами.

Использование заклинаний

На 1 уровне компаньон получает способность использовать заклинания. (Если существо уже имеет черту Использование заклинаний, то это умение заменяет черту.)

Выберите класс: бард, жрец, друид, волшебник, колдун или чародей. Этот выбор определит список заклинаний, базовую характеристику заклинаний, и фокусировку заклинаний, которые компаньон будет использовать, как показано в таблице Использование заклинаний.

Использование заклинаний

Список закл.	Баз хар-ка	Фокусировка
Бард	Харизма	Музыкальный инстр
Жрец	Мудрость	Священный символ
Друид	Мудрость	Фокусировка друидов
Чародей	Харизма	Магическая фокусировка
Колдун	Харизма	Магическая фокусировка
Волшебник	Интеллект	Магическая фокусировка

Заговоры

На 1 уровне компаньон знает три заговора на ваш выбор из своего списка заклинаний. Он узнаёт дополнительные заговоры на более высоких уровнях, как показано в колонке «известные заговоры».

Ячейки заклинаний

Таблица «Заклинатель» показывает, какое количество ячеек для сотворения заклинаний есть у компаньона на первом и более высоких уровнях. Для сотворения одного из заклинаний он должен потратить ячейку заклинаний того же уровня или выше, что и само заклинание. Компаньон восстанавливает все потраченные ячейки, когда завершает продолжительный отдых.

Заклинатель

Ур.	Бонус		Заговоры	Закл.	1st	2nd	3rd	4th	5th	6th	7th	8th	9th
	Мастерства	Умения											
1st	+2	Спасброски и Навыки, Заклинания	3	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2nd	+2	Маг восстановление	3	3	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3rd	+2	—	3	4	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4th	+2	Увеличение хар-к	4	5	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5th	+3	—	4	6	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6th	+3	Мощные заговоры	4	7	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7th	+3	—	4	8	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8th	+3	Увеличение хар-к	4	9	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9th	+4	—	4	10	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10th	+4	Усил заклинания	5	11	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11th	+4	—	5	12	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12th	+4	Увеличение хар-к	5	12	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13th	+5	—	5	13	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14th	+5	Сосредоточение	5	13	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15th	+5	—	5	14	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16th	+5	Увеличение хар-к	5	14	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17th	+6	—	5	15	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18th	+6	Увеличение хар-к	5	15	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19th	+6	—	5	16	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20th	+6	Фирменные заклинания	5	16	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Например, если компаньон знает заклинание 1 уровня Лечение ран и имеет доступные ячейки 1 и 2 уровня, то он может использовать любую ячейку для этого заклинания.

Известные заклинания

Компаньон знает три заклинания 1 уровня на свой выбор из своего списка заклинаний.

Колонка «известные заклинания» показывает, когда компаньон может выучить новые заклинания.

Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у него ячейки заклинаний. Например, когда компаньон достигает 3 уровня в этом классе, он может выучить одно новое заклинание 1 или 2 уровня. Кроме того, когда компаньон получает новый уровень

в этом классе, вы можете одно из известных ему заклинаний заменить на другое из его списка заклинаний, уровень которого тоже должен соответствовать имеющимся ячейкам заклинаний.

= 8 + бонус мастерства + модификатор базовой характеристики
= бонус мастерства + модификатор базовой характеристики

?

?

?

?

?

?

?

?

?

?