

Конвертация в 5-ю редакцию D&D

В этом документе представлены рекомендации для конвертации персонажей и приключений из ранних редакций D&D в пятую редакцию. Конвертация материалов D&D - больше искусство, чем наука. Цель конвертации - добиться того же ощущения, что и в старой редакции, а не точное повторение. Рекомендации в этом документе должны помочь вам создать то, что вы хотите, а не ограничить ваш выбор жёстким списком.

Конвертация вашего персонажа

Посоветуйтесь с вашим Мастером, чтобы определить, как лучше конвертировать вашего персонажа. Окончательное решение за Мастером.

Уровень

Ваш Мастер устанавливает стартовый уровень конвертируемого персонажа. Для персонажей четвёртой редакции уровень в пятой - две трети от уровня четвёртой редакции, округляющийся как обычно вместо того, чтобы округлять вниз. Например, 25-й уровень в четвёртой редакции становится 17-м уровнем в пятой. Уровень в других редакциях соответствует такому же в пятой, но не выше 20-го уровня.

Раса

Выберите расу, наиболее соответствующую расе вашего персонажа. Например, дикий эльф Фаэруна ближе всего к лесному эльфу из *Книги игрока*. Замените все расовые особенности таковыми из *Книги игрока* пятой редакции. Игнорируйте те, у

которых нет аналогов для персонажей пятой редакции, вроде желаемого класса третьей редакции или классовых ограничений других редакций. Расовое владение одного типа — навыками, инструментами или оружием — можно поменять на их эквиваленты пятой редакции. Вы можете поменять владение навыком на владение инструментом, если инструмент лучше отображает навык предыдущей редакции. Например, у персонажа дикого эльфа должно быть владение копьями, согласно книге третьей редакции *Расы Фаэруна*. Ваш персонаж может отказаться от владения длинным и коротким мечами из особенности Владение эльфийским оружием, чтобы вместо этого взять владение копьём и метательным копьём. Точно так же если ваш персонаж эльф из третьей редакции полагался на владение рапирой, полученное от расы, вы можете обменять владение длинным мечом из особенности Владение эльфийским оружием на владение рапирой.

Для Мастера: конвертация расы

Для рас, не представленных в *Книге игрока*, посмотрите раздел “Создание расы” в главе 9 *Руководства мастера*. Начав с расовых черт из одной или более предыдущих редакций, переделайте расу по правилам пятой редакции, используя существующие расы и их черты в качестве модели.

Следующие принципы должны помочь.

Последовательность. Сохраняйте только те расовые черты, которые постоянны от редакции к редакции. В особенности стоит игнорировать черту, которая появляется только в одной из предыдущих редакций.

Характеристики. Бонус к характеристикам от расы и подрасы не должен составлять в целом больше, чем

+3, если у расы немного других выгодных черт. В большинстве случаев, ни одна их характеристик не должна получить бонус выше, чем +2.

Три из предыдущих редакций игры включали расовое понижение характеристик, и два включали расовые максимумы и минимумы характеристик. Пятая редакция избегает таких параметров, но у рас монстров, вроде кобольдов, могут быть соответствующие штрафы.

Сопrotивление урону. В пятой редакции у особенности сопротивление урону нет числового значения. Существо либо имеет сопротивление типу урона, либо не имеет.

Темновидение. Расовое темновидение преобразуется в тёмное зрение пятой редакции. Для тёмного зрения используйте диапазон расового темновидения или диапазон, выбранный вашим Мастером.

Зрение при низком освещении.

Большинство рас, у которых в третьей или четвёртой редакции есть зрение при низком освещении должны иметь тёмное зрение. Диапазон по умолчанию равен 60 футов.

Таланты. Расовые таланты можно игнорировать или преобразовать в способность накладывать заклинание, подобное таланту. Персонаж должен иметь достаточно высокий уровень для наложения заклинания, как будто он является заклинателем.

Например, заклинатель должен быть 5-го уровня, чтобы накладывать заклинания 3-го круга. У расы с врождённой способностью накладывать заклинания должна быть базовая характеристика наложения заклинаний, выбранная из Интеллекта, Мудрости и Харизмы.

Маленький размер. У маленьких рас в других редакциях часто есть особенности, дающие модификаторы

Классу доспеха, броскам атаки, спасброскам (или защита) и навыкам. Игнорируйте бонус, если он не +4 или выше и не к Классу доспеха. Если он как минимум +4, возможно, вам стоит записать в расовые особенности владение или преимущество. Точно так же игнорируйте штраф, который не больше чем -4. Такой штраф в соответствующей ситуации можно считать помехой.

Класс

Выберите класс пятой редакции, наиболее соответствующий классу вашего персонажа (или классам, если у вашего персонажа их больше одного). Или выберите класс, точнее всего соответствующий роли, которую вы хотели бы играть вашим персонажем в сюжете.

Изначальный класс или классы вашего персонажа не должны вас ограничивать. Например, вы можете решить что колдун или чародей лучше подходят для истории вашего пользователя магии, чем волшебник. Так же вы вольны решить, что паладин пятой редакции или жрец с доменом Войны лучше отражает вашего воина/жреца, чем мультиклассирование.

Названия классов могут направить ваши мысли (волшебника называли пользователем магии в первой редакции и магом во второй, и плута называли вором в первой и второй редакциях). Но старайтесь не ограничивать себя этими шаблонами. Например, ваш каратель четвёртой редакции может быть паладином пятой редакции с Клятвой мести или монахом, который следует Пути тени. Ваш хранитель четвёртой редакции может быть жрецом с доменом Природы, следопытом с архетипом охотника или паладином, давший Клятву Древних.

Мультиклассирование может быть ключом к воплощению многих концепций персонажа. Однако прежде чем мультиклассировать в пятой редакции, удостоверьтесь, что ни один путь развития единого класса не соответствует замыслу персонажа лучше. Например, архетип воина Мистический рыцарь может быть подходящим вариантом для бывшего воина /волшебника (или пользователя магии, или даже эльфа из Базового D&D). Аналогично, бард или плут с архетипом Мистический ловкач может прекрасно подойти для волшебника/плута (или вора). Вышеупомянутый каратель может быть жрецом/монахом.

Для Мастера: конвертация класса

Если вы хотите заново создать класс из предыдущей редакции, посмотрите раздел “Модификация класса” в главе 9 *Руководства мастера*.

Начните с описания класса в одной или нескольких предыдущих редакций и сравните его с классами пятой редакции. С этой отправной точки определите, можете ли вы использовать существующий класс пятой редакции в качестве шаблона, изменяя его для соответствия вашим потребностям. Старайтесь сосредоточиться на основных отличительных особенностях класса, единых для всех редакций, а также на предпочтениях игрока.

Значения характеристик (Показатели параметров)

В большинстве редакций значения характеристик персонажа, не изменённые магией, можно преобразовать непосредственно в значения пятой редакции. Всегда применяется ограничение на максимум характеристики 20. Далее - некоторые

дополнительные рекомендации.

Исключительная Сила. Первая и вторая редакции позволяли некоторым персонажам иметь исключительную Силу, выраженную в процентах после показателя 18. Исключительная сила не конвертируется, таким образом, Сила персонажа становится 18.

Характеристики выше 20. Встречаются характеристики выше 20, особенно в четвёртой редакции. Такие характеристики должны рассматриваться как 20, или используйте описанное ниже перераспределение значений характеристик.

Перераспределение значений характеристик. Вместо преобразования характеристик, особенно если у вас с этим затруднения, вы можете следовать правилам для определения значений характеристик из *Книги игрока* пятой редакции. Для этого используйте стандартный набор значений или настройте значения характеристик, потратив пункты. Затем примените расовые увеличения характеристик и все классовые умения Увеличение характеристик. В качестве руководства используйте значения характеристик исходного персонажа.

Владения

В пятой редакции варианты владений персонажа обычно идут от расы, класса и предыстории. Владение оружием можно менять только с разрешения Мастера.

На основе истории вашего персонажа во время конвертации вы должны выбрать его предысторию, или Мастер может помочь вам создать соответствующую. Тогда выберите владения, отражающие мастерство персонажа в предыдущей редакции. Вот несколько других советов для определённых редакций.

Вторая редакция. Ваш выбор

предыстории может основываться на вторичной профессии персонажа или лучших из мирных умений, если таковые есть. Если у вашего персонажа был подкласс (kit), он может быть основой для предыстории.

Третья редакция. Лучшие навыки вашего персонажа могут послужить руководством для выбора предыстории. Если ваша кампания включала региональные преимущества или таковые от биографии, вы также можете использовать их в качестве вдохновения.

Четвёртая редакция. Можно использовать метод третьей редакции, или можно в качестве руководства использовать предысторию или тему персонажа.

Для Мастера: конвертация предыстории

Большинство предыдущих редакций обеспечило основу для предысторий. В правилах второй редакции есть вторичные профессии, мирные умения и подклассы персонажа. В третьей редакции есть биографии, региональные преимущества и даже престиж-классы. В четвёртой редакции также есть предыстории, региональные преимущества и темы персонажа. Во всех этих редакциях предпочтительные навыки персонажа могут также подсказать предысторию. Почти всегда существующую предысторию можно подогнать под вашего персонажа. Однако, если вы чувствуете, что персонажу нужна новая, сначала прочтите “Создание предыстории” в главе 9 *Руководства Мастера*. Отгалкиваясь от элементов игры, используемых как образец для предыстории, взгляните, не подойдут ли существующие предыстории с некоторыми изменениями. Если нет, используйте элементы предыдущей игры

для создания новой предыстории. Вы можете использовать личность персонажа, как её отыгрывали на предыдущих игровых сессиях, чтобы определиться с чертами характера, идеалом, привязанностью и слабостью.

Черты

В процессе конвертации умения (черты) третьей и четвёртой редакции обычно нужно игнорировать, потому что у черт пятой редакции совсем другое место в игре, чем у умений (черт) этих двух редакций.

Черты пятой редакции могут оживить концепцию персонажа, вывести её вне структур расы и класса. Посмотрите на черты пятой редакции, если считаете, что у вашего персонажа нету нужного аспекта после конвертации расы и класса.

Заклинания

Выберите известные заклинания, как при создании нового персонажа соответствующего уровня. Ваш выбор известных заклинаний может основываться на таковых из предыдущих редакций. Точно так же можно выбрать заговоры на основе доступных персонажу неограниченных талантов четвёртой редакции.

Мастер решает как можно конвертировать не существующее в пятой редакции заклинание и стоит ли это делать.

Для Мастера: преобразования заклинания

Преобразовывая заклинание более ранней редакции, ваша первая задача - удостовериться, что намеченный эффект не существует в заклинании пятой редакции. Даже если эффект не существует, может существовать

похожий. Если вы находите похожий эффект, вы можете использовать то заклинание вместо этого. Или вы можете основывать новое заклинание на существующем, что сделает работу легче.

Когда вы создаёте заклинание, используйте раздел “Создание заклинаний” в главе 9 *Руководства мастера*. Заклинания ранних редакций - ваша основа для изменения. Для сложных заклинаний, вроде *землетрясения*, позвольте себе определить эффекты в зависимости от ситуации, в которой произносится заклинание. Это даст вам возможность при наложении заклинания удивить даже заклинателя.

Детали

Прочие детали вашего персонажа по большей части остаются теми же, со следующими возможными исключениями.

Мировоззрение. В большинстве случаев мировоззрение напрямую переносится между редакциями. Мировоззрения Базового D&D и четвёртой редакции не всегда переносятся напрямую, так что используйте следующие рекомендации: В Базовом D&D вы выбираете законного, хаотичного или нейтрального. Законный соответствует добру — вы выбираете между законно-добрым, нейтрально-добрым или хаотично-добрым. Хаотичный так же соответствует форме зла, законного, нейтрального или хаотичного.

Для нейтрального персонажа выберите законно-нейтрального, нейтрального или хаотично-нейтрального.

В четвёртой редакции для доброго персонажа надо выбрать из нейтрально-доброго или хаотично-доброго. Злого персонажа - из законно-злого или нейтрально-злого. Персонаж без

мировоззрения - законно-нейтральный, нейтральный или хаотично-нейтральный.

Языки. Вы должны выбрать языки из *Книги игрока* пятой редакции или из списка, предоставленного Мастером, наиболее соответствующие тем, что персонаж понимал в редакции, из которой его конвертируют.

Личность. На основе выбранной предыстории создайте черты характера, идеал, привязанность и слабость для вашего персонажа, или выберите из описанных в вашей новой предыстории.

Снаряжение

Снаряжение меняется на эквивалент в пятой редакции. Мастер регулирует конвертацию и выдачу снаряжения, которого нет в *Книге игрока*.

Для Мастера: конвертация снаряжения

Как Мастер, вы можете позволить персонажам сохранить любое снаряжение и добычу, на которые вы согласны. Поменяйте магические предметы на их эквиваленты пятой редакции. Правила раздела “Начиная игру с более высоким уровнем” главы 1 в *Руководстве Мастера* - прекрасный способ определить стартовое богатство и снаряжение персонажа в кампании по пятой редакции. В большинстве случаев вариант кампании, в которой много магии - лучший выбор для представление распределения сокровища предыдущих редакций.

Большая часть обычного снаряжения легко конвертируется, так как используется для практических и сюжетных целей, а не вовлекающих игромеханику. В качестве руководства используйте существующее снаряжение и, при необходимости, создавайте механику, соответствующую пятой

редакции. Не забывайте использовать преимущество вместо фиксированных бонусов. Кроме того, старайтесь чтобы по игромеханическим эффектам они не превосходили обычные магические предметы.

Конвертация приключений

Пятая редакция D&D вполне совместима с приключениями первой, второй и третьей редакций игры - достаточно, чтобы были возможны быстрые конвертации приключений этих редакций. Альтернативой является точная конвертация. Выбор за вами - Мастером, создающим и проводящим приключения.

Следующие разделы содержат рекомендации для точных конвертаций, быстрых конвертаций и конвертаций сокровищ.

Точные конвертации

Пунктуальная конвертация приключения в пятую редакцию требует нескольких тщательных шагов. Каждый раз, когда вы конвертируете таким образом, используйте знания о персонажах ваших игроков как руководство процессом. Не трудитесь конвертировать элементы приключения, которые ваши игроки вряд ли заметят или используют.

Сложность сцены (столкновения).

Первое, что вы должны определить для сцен - их сложность. Это больше искусство, чем наука. Подход к этому вопросу менялся от редакции к редакции и от приключения к приключению.

Для первой и второй редакции столкновения часто делались попроще. Этот подход позволял персонажам больше исследовать и участвовать в многочисленных столкновениях до отдыха и отступления из подземелья. В идеале персонажи могли достигнуть одного или нескольких значительных

столкновений или областей, раскрывая больше о предыстории или истории места приключения перед отступлением. Кроме того, Мастеру было легче разрешить разрозненным группам врагов, как только они были предупреждены о злоумышленниках, присоединиться к продолжающемуся бою. Вы можете скопировать этот подход, оставив только сцены от лёгких до средних, не сокращая количество столкновений.

В третьей и четвёртой редакциях разработанный уровень столкновения полезен для определения намеченной сложности сцены на основе диапазона уровней приключения. (В четвёртой редакции фактическая сложность сцены - две трети от определяемого уровня столкновения.) Например, если в приключении, предназначенном для персонажей 7-го уровня, уровень столкновения равен 9, сцена должна быть сложной или смертельной.

Структура сцены. Используйте текст столкновения, чтобы определить, каких чудовищ оно будет включать в пятой редакции. Затем используйте показатели опасности чудовищ, как описано в *Бестиарии*, наряду с разделом “Создание сцены” в главе 3 *Руководства Мастера*, чтобы изменить сцену для желаемой сложности.

Важный аспект этой конвертации - обеспечить опыт подобно оригиналу. Число чудовищ имеет намного меньшее значение, чем впечатление, которое сцена производит на игроков. Помня это руководство, не забудьте про возможные подкрепления. Когда сразу несколько вражеских групп могут собраться у персонажей, это может создать динамичное сражение. Но такой конфликт может также быть смертельным, что прекрасно, если так и

задумано. Однако вы можете сократить количество потенциальных противников (вплоть до нуля), чтобы они не могли появиться по ходу боя или размещать преграды, препятствующие прибытию подкреплений.

Особенности, опасности и местность.

Сцена включает особенности места, его опасности и местность, и эти элементы могут быть вместе с чудовищами или без них. По большей части можно использовать такие элементы без каких-либо новых правил; вам достаточно знать правила по укрытию, труднопроходимой местности, падению, задержке дыхания, внимательности и анализу и особому перемещению из *Книги игрока*.

Вы можете делать точные конвертации, вроде секретных дверей и опасностей дикой местности, используя рекомендации в главе 5 *Руководства Мастера*. Чтобы конвертировать ловушки и урон от опасностей, используйте таблицы "Сл спасения и бонусы атаки ловушек" и "Урон в зависимости от уровня" из этой главы. В третьей и четвертой редакциях области столкновения часто весьма детализированы. Не обязательно использовать каждую деталь, представленную в приключениях тех редакций. Преобразуйте то, что вероятно заинтересует ваших игроков а прочее оставьте для импровизации на месте. Например, в приключении третьей редакции могло быть указано, как свалить колонну, однако персонажи редко решают свалить колонну или атаковать статуи, если вы не привлекаете внимание к возможности использовать слабость таких структур. Напротив, для кого-то не является необычным попробовать сломать запертую дверь, вместо того, чтобы взломать замок.

Новые чудовища. В старых

приключениях вы иногда будете наткаться на существ, у которых нет изданного эквивалента в пятой редакции. В этом случае раздел "Создание чудовища" в главе 9 *Руководства Мастера* является вашим лучшим инструментом. Раздел "Для Мастера: конвертация расы" в этом документе может также быть полезен.

Если вы решаете создать чудовище с чистого листа, начните с максимального копирования оригинала, используя элементы пятой редакции. Используйте КХ как КХ существа в пятой редакции (уровень чудовища в четвертой редакции может определить количество имеющихся у него КХ). Значения характеристик должны быть в диапазоне пятой редакции, от 3 до 30; характеристики третьей и четвертой редакций часто надо понизить. Для атак и особенностей используйте существующих чудовищ как руководства.

Как только вы конвертировали чудовище в пятую редакцию или создали новое, вы можете использовать таблицу "Характеристика чудовищ на основе показателя опасности" в *Руководстве Мастера*, чтобы определить показатель опасности существа. Затем вы можете отрегулировать КХ и другие характеристики, чтобы получить желаемый показатель опасности.

Сокровище. При точной конвертации сокровищ вы должны создать или накидать сокровище, как будто создавая его для приключения с нуля.

Используйте таблицы "Индивидуальные сокровища" и "Сокровищница" в главе 7 *Руководства Мастера* для создания новых сокровищ, используя в качестве руководства сокровище из оригинала приключения. Обязательно прочитайте раздел "Таблицы сокровищ" этой главы, чтобы решить, как вы будете

использовать таблицы для пересоздания сокровищ. См. также раздел “Конвертация сокровищ” ниже в этом документе.

Магические предметы. Каждый раз, когда это возможно, магические предметы нужно менять на существующие магические предметы из *Руководства Мастера*. Если эта стратегия терпит неудачу, глава 9 этой книги включает правила для изменения магических предметов и создания новых. Используйте оригинальные предметы как отправную точку и существующие предметы в качестве рекомендаций.

Быстрые конвертации

Вместо выполнения работы по полной конвертации, вы можете использовать изданные приключения первых трёх редакций D&D так, как они изданы. Вы можете “конвертировать” во время игры, используя рекомендации этого раздела. Приключения четвёртой редакции обычно не поддаются быстрой конвертации.

Когда вы так делаете, будет трудно давать опыт на основе сцен и точно определить сложность сцены. Поэтому будьте готовы импровизировать и позволить повышение уровня альтернативными методами, вроде описанных в главе 8 *Руководства Мастера*.

Первая задача - выбрать приключение для персонажей соответствующего уровня. Наиболее подходящим вызов будет для персонажей середины диапазона допустимых уровней, а шанс встретить очень сложные сцены для них минимален. В любом случае, приключения для низких и средних уровней лучше всего подвергаются быстрой конвертации.

Как только вы выбрали приключение, используйте следующие рекомендации:

Статистика чудовища. Для первой и второй редакции вы можете использовать приведённую в приключении краткую статистику чудовища. В этих приключениях чудовища часто многочисленны, но они, как правило, наносят меньше урона и у них меньше хитов чем у их аналогов пятой редакции. Внесите следующие изменения в чудовищ первой и второй редакции:

- Класс брони равняется 19 минус КД существа, до КД 22.
- Модификаторы силы атаки - $KX/2 + 2$, до +12.
- Сл спасброска равняется $8 + KX/2$, до 20.
- Если существо должно сделать проверку или спасбросок и его бросок должен быть хорошим, дайте ему бонус к броску, равный $KX/2$ существа + 2. В противном случае не используйте модификатор или используйте штраф, чтобы отразить что-то, с чем существо должно плохо справляться.

В третьей редакции вы можете использовать статистику монстра, включённую в приключение, как руководство. Распределение чудовищ в этом редакции довольно близко к таковому в пятой редакции. Как и в более ранних редакциях такие существа часто наносят более низкий урон и имеют меньше хитов чем их аналоги пятой редакции. Большая часть статистики в третьей редакции включает значения характеристик существа.

Используйте следующие параметры:

- Класс доспеха - среднее между фактическим и касательным КД, или на 20 процентов ниже, чем в третьей редакции. Верхний предел - 22.
- Модификаторы бросков атаки - соответствующий модификатор характеристики + 3.

- Сл спасброска - 10 + соответствующий модификатор характеристики.
- Если существо должно сделать проверку или спасбросок, используйте его модификаторы характеристик. Предоставьте ему бонус +3, если его бросок должен быть хорошим.

Группы чудовищ. Если в группе чудовищ 7 или больше участников, её нужно оценить, чтобы увидеть, надо ли сократить это количество. Особенно это важно для персонажей ниже 5-го уровня.

Заклинания. Для заклинаний используйте наиболее соответствующие заклинания из *Книги игрока* пятой редакции. Вы можете назначить заклинателям заговоры, но это не обязательно. Заклинания 0-го уровня третьей редакции можно использовать в качестве рекомендаций для таких выборов.

Ловушки. Для ловушек импровизируйте при помощи рекомендаций в главе 5 *Руководства Мастера*. Ваши лучшие инструменты - таблицы "Сл спасения и бонусы атаки ловушек" и "Урон в зависимости от уровня" из этой главы. Держите под рукой копии этих таблиц. Кроме того, помните урон при падении.

Сокровище. В приключениях предыдущих редакций часто больше сокровищ, чем принято в пятой. В третьей редакции персонажи Мастера были особенно обильным источником магических предметов. Импровизируя, оставьте только те сокровища, которые вы не против видеть у персонажей.

Конвертации сокровищ

В пятой редакции сокровища не настолько богатые и магические предметы не настолько необходимы для продуктивности персонажа как в предыдущих редакциях.

Как сказано в *Руководстве Мастера*, вы

можете давать так много или так мало сокровищ, как вы того пожелаете. Вместо того, чтобы кропотливо переделывать сокровища под параметры пятой редакции, вы можете использовать таблицы этой книги как рекомендации для примерной замены. Или вы можете выдать сокровища из приключения, изменённые под ограничения пятой редакции.

Одно такое ограничение состоит в том, что самый высокий бонус в пятой редакции обычно +3, хотя особо могущественный легендарный предмет может дать бонус +4. Для некоторых персонажей четвёртой редакции наличие оружия +6, возможно, было критично важным, но даже оружие +1 делает похожих персонажей пятой редакции сильнее. Хотя у персонажа, возможно, было оружие с высоким бонусом в предыдущей редакции, поддерживать столь же высокий бонус в пятой необходимости нет. Тем более, что свойства магического оружия или брони, не связанные с бонусом, часто более интересны.

Другим ограничением, хоть и менее строгим, является сумма денег и товаров на продажу, которые персонажи могут нажить. Таблицы Сокровищница в *Руководстве Мастера* дают ориентир для накопленных богатств. На каждом уровне у группы приключенцев есть доступ к двум или трём сокровищницам из соответствующих таблиц.