

# Обзор

«Дорога приключений» всегда вдохновлялась настольными ролевыми играми, и одной из наших первоначальных целей было сделать персонажей «экспортируемыми» в 5-ю редакцию самой популярной в мире НРИ. В «Истоках» эта цель выходит на первый план.

Любую партию в «Дорогу приключений» можно использовать, чтобы создать персонажей для 5-й редакции, но особенно увлекательно создавать партию всем вместе на «нулевой сессии», когда игроки проходят кооперативный режим. В процессе вы можете побаловать себя рассказыванием историй, но также можете подождать до окончания игры, чтобы решить, как именно предыстории ваших новых персонажей переплетаются друг с другом.

## СОЗДАНИЕ ВАШЕЙ ИСТОРИИ

Несмотря на то что это руководство содержит правила для генерации значений характеристик и другие механики, соблюдайте основной принцип: *история на первом месте*. Если вы сомневаетесь, пренебрегайте прочими правилами, чтобы быть уверенным, что история вашего персонажа связна и убедительна.

Чтобы создать своего персонажа для 5-й редакции с помощью «Дороги приключений», выполните следующие действия:

### 1. Выберите набор для игры

Прежде чем играть, вам нужно решить, будут ли это только «Истоки» или вы смешаете их с оригинальной «Дорогой приключений».

### 2. Сыграйте в игру

Вы можете играть в одиночку, в кооперативном или соревновательном режиме. Если вы играете в кооперативный режим, мы рекомендуем использовать дополнительное правило «Разделяй и властвуй» (см. ниже).

### 3. Запишите свою историю

В конце игры сфотографируйте свой финальный расклад, чтобы вы могли вспомнить детали из истории своего персонажа.

### 4. Определите значения характеристик

Выполните шаги, описанные в этом руководстве, чтобы сгенерировать свои значения характеристик.

### 5. Начните с основ

Конвертируйте ваши Наследие, Происхождение и Класс в расу, происхождение и класс 5-й редакции.

### 6. Раскройте своего персонажа

Выберите черты и снаряжение, которые подходят вашему персонажу, и напишите заметки о своём происхождении.

**Разделяй и властвуй:** если вы играете в кооперативный режим на «нулевой сессии», вы можете использовать это необязательное правило. Столкнувшись со Злодеем (и Финальным Злодеем), вместо двух способностей, перечисленных на этой карте, вы можете использовать две способности по своему выбору, например две способности на карте вашего класса. Объясните эти две способности в начале игры.

## ПРОШЛОЕ, НАСТОЯЩЕЕ И БУДУЩЕЕ

Играя в «нулевую сессию» в «Дороге приключений», помните следующее:

- **I акт** — это ваша жизнь до того, как вы пошли по дороге, полной приключений. Карты истории, которые вы прячете под своим происхождением, отражают ваш «обычный мир». Это ключевые моменты, которые закладывают основу для вашей приключенческой жизни.
- **II акт** — то, как вы становитесь героем. Это события, которые в действительности отражают вашу дорогу приключений. Вы достигаете впечатляющих результатов и начинаете тренировать классовые навыки, но вам ещё многому предстоит научиться.
- **III акт** — ваша судьба. Как для персонажа первого уровня, всё, что происходит после II акта, представляет собой возможное будущее вашего героя. Однажды вы сразите дракона и одолеете Злодея... по крайней мере, так вам когда-то сказала гадалка.

I и II акты станут происхождением вашего нового персонажа. Относитесь к III акту как к пророчеству или возможности, намекающей на величие, которого вы можете когда-нибудь достичь...

## ОПРЕДЕЛЕНИЕ ЗНАЧЕНИЙ ХАРАКТЕРИСТИК

Шесть рун способностей в «Дороге приключений» напрямую соответствуют значениям характеристик 5-й редакции:



Сила    Ловкость    Выносливость    Интеллект    Мудрость    Харизма

После финала сложите руны способностей вашего персонажа, чтобы определить базовое значение соответствующей характеристики и её модификатор:

Кол-во рун	Пример	Базовое значение хар-ки	Модификатор хар-ки
0	Ноль	8	-1
1		10	+0
2		12	+1
3		14	+2
4+		16	+3

Если вы играете в кооперативный режим, не учитывайте руну способности, которую вы получаете после победы над Злодеем.

Наконец, если после партии у вас меньше 10 рун способностей, вы можете взять особенность «**Настойчивый**», представленную ниже.

**Настойчивый:** ваша жизнь была нелёгкой, но вы научились принимать свои недостатки и сосредотачиваться на своих сильных сторонах. При создании персонажа увеличьте базовое значение одной характеристики по вашему выбору на 2.

После того как вы выполнили эти шаги, определите свою расу, чтобы внести последние изменения в ваши базовые значения характеристик.

## ВЫБЕРИТЕ РАСУ

Если вы играете с картами наследия, выберите одну из следующих рас 5-й редакции в зависимости от вашего наследия:

Наследие	Раса	Источник
Зверолюд	Зайцегон, леонинец, локсондон, минотавр, табакси, тортл	МПММ, МОТ, ГРР
Птицелюд	Ааракотра, кенку, совлин	МПММ, СКХ
Небожитель	Аасимар	МПММ
Конструкт	Кованый	ЭППВ
Драконорождённый	Драконорождённый, кобольд	КИ, МПММ
Дварф	Дварф, двергар	КИ, МПММ
Элементаль	Дженази	МПММ
Эльф	Эльф, эладрин	КИ, МПММ
Тифлинг	Тифлинг, звероподобный тифлинг	КИ, ПППМ
Гном	Гном, глубинный гном	КИ, МПММ
Полуэльф	Полуэльф	КИ
Полурослик	Полурослик	КИ
Полуорк	Полуорк	КИ
Человек	Человек	КИ

Если вы играете без карт наследия, возьмите расу "Человек" или другую расу по своему выбору.

Теперь добавьте расовые модификаторы характеристик к своим базовым значениям характеристик и отметьте все расовые особенности на листе вашего персонажа.



### ВЫБЕРИТЕ КЛАСС

Ваш класс — это «профессия» вашего персонажа в партии. Он определяет ваши пункты здоровья, умения, снаряжение и начальные свойства класса.

Если после окончания игры у вас имеется карта класса, она напрямую соответствует классу персонажа в 5-й редакции:

Карта класса	Класс в 5-й редакции	Источник
Варвар	Варвар	КИ
Бард	Бард	КИ
Жрец	Жрец	КИ
Друид	Друид	КИ
Воин	Воин	КИ
Монах	Монах	КИ
Паладин	Паладин	КИ
Следопыт	Следопыт	КИ
Плут	Плут	КИ
Чародей	Чародей	КИ
Чернокнижница	Колдун	КИ
Волшебник	Волшебник	КИ

Если приключение 5-й редакции, в которое вы будете играть, допускает класс Ремесленника, можете выбрать этот класс, если в вашей истории есть карта Волшебника или Творца артефактов.

Если после игры у вас есть карта стремления вместо карты класса, вы можете выбрать себе любой класс, разрешённый в вашем приключении.

Запишите свойства своего класса на листе персонажа, включая накиданные пункты здоровья и выбранное снаряжение. Если ваш персонаж принадлежит к заклинательному классу, выберите свои начальные заклинания.

### ВЫБЕРИТЕ ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Происхождение даёт вашему персонажу умения в навыках, дополнительное снаряжение и, наконец, добавляет глубины истории вашего персонажа. Каждая карта происхождения соответствует определённому происхождению, включая совершенно новые, представленные в «Происхождениях и шаблонах» из «Дороги приключений» (ПДП).

Карта происхождения	Происхождение в 5-й редакции	Источник
Послушник	Послушник	КИ
Способный	Послушник*	КИ
Потерявший память	Потерявший память	ПДП
Подмастерье	Подмастерье	ПДП
Ремесленник	Ремесленник из гильдии	КИ
Мастер искусств	Мастер искусств	ПДП
Нищий	Бродяга	КИ
Новобранец	Солдат	КИ
Культист	Послушник	КИ
Фермер	Житель деревни	ПДП
Призрак	Преследуемый*	ПС
Охотник	Охотник	ПДП
Посвящённый	Мудрец*	КИ
Рабочий	Житель деревни	ПДП
Наёмник	Ветеран-наёмник	ПППМ
Торговец	Купец из гильдии	КИ
Дворянин	Благородный	КИ
Изгнанник	Беглец	ПДП
Чужестранец	Чужестранец	КИ
Музыкант	Артист	КИ
Воришка	Бродяга	КИ
Пират	Пират	КИ
Герой в отставке	Бывалый герой	ПДП
Беглец	Беглец	ПДП
Моряк	Моряк	КИ
Странник	Охотник	ПДП
Поселенец	Охотник	ПДП
Оруженосец	Рыцарь	КИ
Школяр	Мудрец	КИ
Житель деревни	Житель деревни	ПДП

Некоторые карты происхождения также соответствуют другим параметрам персонажа, которые вы можете выбрать, если у вас есть доступное умение:

- Послушник: черта Мастер военного дела (КИ)
- Посвящённый: черта Посвящённый в магию (КИ) или шаблон Пылкая душа (ПДП)
- Призрак: шаблон Дух во плоти (ПДП)

Наконец, ваши карты черт и определённые пути испытаний также могут влиять на ваш выбор происхождения. Ознакомьтесь с соответствующими разделами этого руководства, прежде чем сделать окончательный выбор происхождения.

### ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ УМЕНИЕ В НАВЫКЕ

После определения навыков, которыми вы владеете благодаря вашему классу или происхождению, вы можете выбрать ещё один дополнительный навык, если в финальном раскладе «Дороги приключений» у вас есть три или более одинаковых значка истории.

Значок истории	Дополнительный навык	Источник
✦	Религия или Внимание	КИ
⚖	Проницательность или Расследование	КИ
🏰	Магия или История	КИ
🌿	Природа или Выживание	КИ
👑	Убеждение или Запугивание	КИ
🎭	Обман или Ловкость рук	КИ

Если у вас есть более одного набора из трёх одинаковых значков истории, вы можете выбрать ещё один бонусный навык из доступных вам.



### ПРОЧИЕ ПАРАМЕТРЫ ПЕРСОНАЖА

Карты, которые вы получили, играя в «Дорогу приключений», могут оказывать влияние на другие сюжетные и механические решения, которые вы принимаете во время создания персонажа.

В большинстве случаев эти параметры персонажа являются просто рекомендациями, каким вы можете создать своего персонажа. Например, персонаж с картой черты «Умудрённый» может выбрать черту «Посвящённый в магию» в качестве черты, положенной за расу «Человек», однако он не получает её бесплатно.

Тем не менее, если в описании опции есть слово «Бонус», вы можете получить её в качестве дополнительного бонуса при создании персонажа. Это незначительные преимущества, призванные придать изюминку вашему персонажу.

«Шаблоны» — это специальные новые параметры персонажей, описанные в книге «Происхождения из Дороги приключений» (ПДП). Их можно применять к персонажам любой расы и уровня, наделяя их сверхъестественными параметрами, но не нарушая баланса.

Карта черты	Опция из 5-й редакции	Источник
Умудрённый	Черта Посвящённый в магию или умение в навыке Магия	КИ
Могучий	Умение в навыке Атлетика	КИ
Благословлённый	<i>Бонус</i> — шаблон Благословлённый светом	ПДП
Шарлатан	Происхождение Шарлатан	КИ
Преступник	Происхождение Преступник	КИ
Проклятый	<i>Бонус</i> — шаблон Проклятый тенью, Волкорождённый или Кровавое дитя	ПДП
Ученик дракона	<i>Бонус</i> — шаблон Пылкая душа	ПДП
Рыцарь-маг	Архетип воина Рыцарь-маг	КИ
Несметное богатство	<i>Бонус</i> — получите 20 зм	–
Герой легенд	Происхождение Народный герой	КИ
Гладиатор	Происхождение Гладиатор	КИ
Голубая кровь	Происхождение Благородный	КИ
Устрашающий	Умение в навыке Запугивание	КИ
Хранитель тайн	Умение в навыке История	КИ
Безродный	Происхождение Житель деревни	ПДП
Некромант	Подкласс волшебника Школа некромантии или подкласс жреца Домен смерти	КИ
Прорицатель	Подкласс волшебника Школа прорицания или подкласс жреца Домен знаний	КИ
Внимательный	Умение в навыке Внимательность	КИ
Из грязи в князи	<i>Бонус</i> — получите 2d6 зм	–
Исследователь	Умение в навыке Природа	КИ
Верующий	Умение в навыке Религия	КИ
Скрытный	Умение в навыке Скрытность	КИ
Повелитель бурь	Черта Адепт стихии	КИ
Сверхъестественный	<i>Бонус</i> — один шаблон на ваш выбор	–
Искатель сокровищ	<i>Бонус</i> — 1 драгоценный камень или предмет искусства стоимостью 10 зм	–



Прежде чем завершить работу над персонажем, просмотрите испытания, отражённые в вашей истории. В зависимости от того, какие пути вы выбрали, вы можете получить право на дополнительные параметры персонажа, представленные в этом списке.

Карта испытания	Путь	Опция из 5-й редакции	Источник
Книга Теней	Заклучить договор	<i>Бонус</i> — шаблон Дух во плоти	ПДП
Графский замок	Стать вампиром	<i>Бонус</i> — шаблон Кровавое дитя	ПДП
Опасный артефакт	Подчинить силу Тьмы	<i>Бонус</i> — шаблон Пылкая душа	ПДП
Мрачная тайна	Отмеченный чёрной магией	<i>Бонус</i> — шаблон Проклятый тенью, Волкорождённый или Кровавое дитя	ПДП
Проклятая пустыня	Ограбить пирамиду	<i>Бонус</i> — получите 1d6 зм	–
Божественное призвание	Защитник света	<i>Бонус</i> — шаблон Благословлённый светом	ПДП
Божественное призвание	Приспешник Тьмы	<i>Бонус</i> — шаблон Проклятый тенью	ПДП
Позабятая шахта	Искать сокровища	<i>Бонус</i> — получите 1d6 зм	–
Заснеженная гора	Обрести вековую мудрость	<i>Бонус</i> — шаблон Благословлённый светом	ПДП
Полнолуние	Стать оборотнем	<i>Бонус</i> — шаблон Волкорождённый	ПДП
Набег гоблинов	Возглавить стражу	Происхождение Городской стражник	ПППМ
Святая святых	Украсть реликвию	<i>Бонус</i> — получите 1d6 зм	–
Башня волшебника	Похитить гримуар	<i>Бонус</i> — получите 1d6 зм	–
Лабиринт испытаний	Заполучить добычу	<i>Бонус</i> — получите 1d6 зм	–
Шумный базар	Стать торговцем	Происхождение Купец из гильдии	КИ
Шумный базар	Научиться воровству	Происхождение Преступник	КИ
Военная академия	Выучиться на офицера	Происхождение Городской стражник	КИ
Военная академия	Стать наёмником	Происхождение Ветеран-наёмник	ПППМ
Опасное подземелье	Уйти с сокровищами	<i>Бонус</i> — получите 1d6 зм	–
Неупокоенный дух	Заручиться защитой духа	<i>Бонус</i> — шаблон Дух во плоти	ПДП
Потайное хранилище	Найти тайник	<i>Бонус</i> — получите 1d6 зм	–
Гильдия воров	Выучиться на шпиона	Происхождение Преступник (шпион)	КИ
Гильдия воров	Выучиться на убийцу	Происхождение Преступник или архетип плута Ассасин	КИ



### НАПИШИТЕ СВОЮ ИСТОРИЮ

Если вы используете лист игрока «Дороги приключений», переверните его и заполните следующие поля на обороте:

- «В юности я демонстрировал признаки будущих успехов в...»
- «Когда я ступил на дорогу приключений...»
- «Некоторые верят, что мне суждено...»

Они соответствуют картам персонажа и истории, которые вы получили в I, II и III актах. Это шанс рассказать свою историю и ключевые события, что произошли с вашим персонажем на его пути.

### УКАЖИТЕ СВОЁ МИРОВОЗЗРЕНИЕ

Основываясь на предыстории вашего героя, определите своё исходное мировоззрение. Во-первых, посмотрите на свой итоговый счёт. Триумф и трагедия отражают, насколько трудной была ваша жизнь. Очки триумфа отражают удачу и благородные поступки. Очки трагедии рассказывают историю борьбы и травм.

Затем посмотрите на конечное положение вашего героя на шкале Теней:

- Если у вас есть хотя бы один символ ☀️, подумайте о том, чтобы быть добрым и/или принципиальным.
- Если у вас есть хотя бы два символа ☾, подумайте о том, чтобы быть хаотичным.
- Если у вас четыре символа ☾, подумайте о том, чтобы быть злым (если ваш Мастер Подземелий позволит).

Более низкое положение на шкале Тьмы не гарантирует, что ваш персонаж будет злым, но предполагает, что он будет подвержен гневу и корысти. Просто помните, что они всё ещё персонажи первого уровня и их судьба всегда может измениться!

### ПОСЛЕДНИЕ ШТРИХИ

Закончите заполнять лист вашего персонажа, добавив ему имя, возраст, внешность и прочую информацию (например, заклинания), относящуюся к его классу и происхождению. Проставьте 0 в поле «Опыт» и приготовьтесь к приключениям!





### Источники

В этом руководстве по адаптации используются аббревиатуры для обозначения следующих книг-источников 5-го издания:

- *ПДП*: Происхождения из Дороги Приключений (Call to Adventure Backgrounds)
- *ЭППВ*: Эберрон: Из пепла Последней Войны (Eberron: Rising from the Last War)
- *ГРР*: Гильдмастерское руководство по Равнике (Guildmasters' Guide to Ravinca)
- *КИ*: Книга игрока (Player's Handbook)
- *МОТ*: Мифическая одиссея Тероса (Mythic Odysseys of Theros)
- *СКХ*: Стриксхейвен: Курс Хаоса (Strixhaven: A Curriculum of Chaos)
- *МПММ*: Морденкайнен представляет: Монстры мультивселенной (Mordenkainen Presents: Monsters of the Multiverse)
- *ПППМ*: Путеводитель приключенца по Побережью Меча (Sword Coast Adventurer's Guide)
- *ПС*: Проклятие Страда (Curse of Strahd)

За исключением PDF-файла Происхождения из Дороги Приключений ([brotherwisegames.com/epic-origins-5e](https://brotherwisegames.com/epic-origins-5e)), всё это — официальные книги правил (авторское право принадлежит Wizards of the Coast), и вы должны приобрести эти источники, чтобы использовать их в своей игре.

*Вышеприведённый контент принадлежит © Brotherwise Games LLC, 2022 и предоставляется в соответствии с условиями лицензии Открытой Игры.*

**Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games**

**Переводчик:** Виктор Решетов

**Корректор:** ООО «Корректор»

**Редактор:** Полина Попова

**Дизайнер-верстальщик:** Алиса Каршицкая

**Руководитель проекта:** Елена Ткачева

**Общее руководство:** Антон Сквородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.  
© ООО «ГаГа Трейд», 2023 — правообладатель русскоязычной версии игры.  
Все права защищены.

