Ваш жуткий новый друг

Чернокнижник

Автор: Роб Хейнсу

Перевод: Вальгринд

Серия статей "Дизайн и разработка" впервые появилась на сайте Wizards Of The Coast в сентябре 2005 года, и с тех пор стала его главным разделом. *По мере приближения 4-го издания, наши разработчики сосредоточились на нем. Эта рубрика станет главным средством для освещения нового издания... Мы не только покажем, что вас ждет, но и объясним «как» и «почему».*

Помните, что игра все еще в разработке и наши дизайнеры и разработчики продолжают ее совершенствовать. Вы получили возможность заглянуть за кулисы, так что наслаждайтесь и шлите свои комментарии на dndinsider@wizards.com

---

Чернокнижник не был членом команды искателей приключений, как мы ее себе представляли в первой *Книге Игрока* 4-го издания. Как вы можете догадаться, изначально команда включала в себя всех старых знакомых, в том числе колдунов и бардов наряду с магами и монахами.

Но о чернокнижнике мы не думали. Основным новшеством этого класса ведущего свое происхождение из *Complete Arcane* была способность сверхъестественного взрыва, которая раунд за раундом без ограничений предоставляла магическую огневую мощь. После изначального шока все признали, что *сверхъестественный взрыв* чернокнижника не разрушил игру. Классовая способность постоянно сохранять относительно неплохую магическую боевую мощь вместо конечных ресурсов мага очень сильно повлияла на наши ранние наброски 4-го издания. Мы поняли, что чернокнижнику не обязательно быть исключением. Всем нашим классам были даны способности, на которые можно рассчитывать круглые сутки.

А теперь пропустим несколько черновых набросков и пойдем дальше. Мы начали понимать, что наш подход к классам, дававший им много сил означал, что мы практически точно не сможем выпустить все классы с самого начала. Наше понимание роли в команде указывает на то, что колдун и маг вполне вероятно будут наступать друг другу на пятки и остроконечные шляпы. Затем увидев наброски тифлингов за авторством Билла О'Коннора мы поняли что должны поработать над включением тифлингов в игру в качестве расы игрока вместо того чтобы оставлять это на потом (об этом в будущих выпусках *Дизайна и разработки*).

А к какому классу у тифлингов будет склонность? К классу, который получает жуткие силы, заключая договора с теневыми, адскими или дикими покровителями? Нам это подошло. Но в то время мы не знали, насколько улучшится класс чернокнижника в ходе разработки. Из всех классов чернокнижник прошел самый большой путь от начальной концепции до реализации. Честно говоря, нам очень помогал тот факт, что с классом не было связано каких-то стереотипов. Просто не существует тысяч игроков в **D&D** у которых бы были четкие и логичные идеи того, что должны делать силы чернокнижника. Когда нам в голову приходило что-то крутое и атмосферное мы могли *свободно* это использовать – вместо того, чтобы иметь лишь условную свободу как в случае с другими классами.

История тифлингов это история бесконечного предательства и ворованной силы. Чернокнижники делают фундаментальный выбор, заключая сделку с одной из трех разновидностей сверхъестественных покровителей. О конкретных деталях договора я говорить не буду, но скажу что договор предоставляет прямую пользу когда вы отправляете помеченного вами врага в посмертие; ваш покровитель проявляет благодарность даруя вам Награду Душ. А, играя чернокнижником, вы получите все инструменты необходимые для того, чтобы избавиться от врага. Вместо того чтобы полагаться только на *сверхъестественный взрыв* вы получите целый арсенал проклятий (отправьте врага на один раунд прямо в ад, а потом верните по кусочкам) призываний (пасти – принадлежащие существам которые к счастью остаются невидимыми – которые материализуются, чтобы кусать врагов) и силы движения (как вам телепортация *и* невидимость одновременно) чтобы избежать неприятностей которые вам без сомнения ждут.

Ведущему дизайнеру очень легко увидеть работает класс или нет. Я должен только упомянуть ту легкость, с которой дизайнеры и разработчики создавали для него крутые силы. У чернокнижника нет проблем в отличие от его будущих врагов.

Об авторе

Роб Хейнсу родился в Год Дракона. Он начал играть в **D&D** в 1974 с самой первой коричневой коробкой. В более близкие к нам времена он стал дизайнером *Three-Dragon Ante*, *Inn-Fighting* и пары вариантов системы **D&D** Miniatures. Он ведущий дизайнер 4-го издания и возглавляет команду дизайнеров механики **D&D.**