Пантеон

Автор Джеймс Уайетт

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 того как приближается 4-го издание, наши разработчики сосредоточились на нем, и теперь эта колонка станет главным средством освещения 4-го 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

---

Боги 4-го издания это смесь из старых и новых богов. Вы увидите знакомые лица такие как Кореллон, Морадин и Пелор и кое-кого нового, например Зехира, Торога и Бейна.

Да Бейна.

И прежде чем я объясню, почему бог тирании и войны из **Forgotten Realms** оказался в одной компании с Пелором разрешите мне рассказать, каков был наш подход к созданию пантеона.

Одно время команда, работавшая над "миром" **D&D** предполагала, что мы вполне обойдемся, создав базовые правила удобные для всех жрецов независимо от существующих в кампании пантеонов, а потом предложим Мастеру список из выдуманных и исторических богов, чтобы он мог адаптировать его, так как считает нужным. По-моему Стейси Лонгстрит старший арт-директор **D&D** первой предположила, что такое решение свяжет нам руки.

Если мы захотим включить в приключение храм, какому богу мы его посвятим? Мы можем, конечно, делать Стандартные Храмы Зла ™, но это лишит приключение большой доли стиля и не позволит использовать сюжетные зацепки и сценарные повороты, основанные на сферах влияния и истории богов.

Если мы захотим нарисовать в книге жреца, какой символ он будет держать в руке? И конечно мы могли бы взять некие стандартные символы (например, шрифт Zapf Dingbat?) но ценой ухудшения стиля.

В конце концов, мы создали новый пантеон. Сначала мы использовали некоторых богов 3-го издания в качестве временных имен - мы собирались придумать новые имена для бога солнца [Пелора] и бога кузни [Морадина]. В конец концов мы решили, что лучше оставить что-то знакомое, чем заставлять игроков учить целый список новых имен. Кроме того, если бог похож на эльфа, и он выбил глаз богу орков, как один известный бог эльфов то почему бы не назвать его Кореллоном?

Кореллон: Эльфийский бог это пример бога сохранившего заслуженного место в пантеоне **D&D**. Но не стоит понимать термин "эльфийских бог" буквально. Конечно, его часто изображают в виде эльфа или эладрина и многие эладрины его особенно почитают. Но он столь же популярен среди человеческих магов и даже гномы, практикующие тонкие искусства возносят ему молитвы. Одной из наших целей в создании нового пантеона было ослабить ассоциации между богами и расами, которые в прошлом привели к созданию целых пантеонов для эльфов, гномов, орков и гоблинов. Кореллон все также ассоциируется с такими "эльфийскими" вещами как волшебная магия и Королевство фей и он все также ненавидит Лолт и дроу. Но круг его поклонников расширился.

Бахамут: Еще один пример знакомого драконьего лица, показанного в новом свете. Может быть причиной тут престиж-класс Платиновый рыцарь из *Draconomicon*, но что-то давным-давно убедило меня в том, что Бахамут гораздо больше подходит в качестве бога для паладинов, чем Героней. Как и Кореллон, Бахамут теперь не только для драконов. Он бог справедливости, защиты и чести и ему поклоняются многие паладины различных рас. Многие металлические драконы также чтят его, считая первым из своего рода. Некоторые легенды о Бахамуте и, правда, описывают его как сверкающего платинового дракона, а другие видят его скорее антропоморфным богом, которого называют Платиновым Драконом из уважения. Бахамут, призывающий своих последователей защищать слабых, освобождать притесненных и защищать справедливые порядки, это пример идеалов паладина.

Бейн: Вот еще один пример бога чье временное имя так и пристало, несмотря на некоторые оговорки. Нам в пантеон нужен был злой бог войны и без Геронея, в Гексторе было мало смысла. Нам был нужен милитаристский бог чьи храмы можно найти как в не злом обществе, которое многие годы вело войны, так и среди хобгоблинов. Нам был нужен бог, воплощавший ту самую тираническую диктатуру, которую воплощает Бейн в **Forgotten Realms**. И мы дали ему временное имя Бейн. Ему пробовали давать несколько имен, но они нас не удовлетворили. И, наконец, кто-то предложил назвать его просто Бейном. И он стал Бейном.

На наш взгляд Бейн и Бахамут очень подходят друг другу, как шоколад и ореховое масло. Значит ли это, что вам придется их использовать в 4-ом издании? Конечно, нет. Но мы думаем что, увидев этих богов в действии в наших базовых книгах и приключениях, вы согласитесь, что они займут новое почетное место в пантеоне игры **D&D**.

Об авторе

Джеймс Уайетт – ведущий креативный дизайнер **D&D** и один из ведущих дизайнеров 4-го издания **D&D**. За семь лет работы в компании «Wizards of the Coast», он участвовал в написании таких книг, как *Eberron Campaign Setting*, *City of the Spider Queen* и *Oriental Adventures*. В числе его самых последних работ: *Expedition to Castle Ravenloft*, *Cormyr: The Tearing of the Weave* и *The Forge of War*. Его второй роман по миру Эберрон - *Storm Dragon* уже в продаже.