Чудовище

Что может сделать дракон за один раунд?

Автор Джеймс Уаейтт

Перевод Вальгринд

Впервые появившись на сайте D&D в сентябре 2005 года, серия статей "Дизайн и Разработка" с тех пор стала его основным разделом. *По мере того как приближается 4-е издание, наши разработчики сосредоточились на нем, и теперь эта колонка станет главным средством освещения 4-го издания. Мы не только позволим вам взглянуть, на то, 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 процесса разработки, так что наслаждайтесь и шлите свои комментарии на dndinsider@wizards.com.

Драконы 4-го издания одни из самых динамичных и удивительных чудовищ в игре – как и должно быть. Они отличаются друг от друга категориями (металлические не похожи на цветных), цветами (у красных и белых совпадают не все атаки) и категориями возраста (бойтесь древних драконов). Вот пример того, как может выглядеть бой с древним драконом:

- В ход дракона, первое, что он делает, это изрыгает адское пламя, обжигающее каждого персонажа в 25 футах от него – свободным действием. Затем, стандартным действием, он рвет воина и жрицу когтями на двух передних лапах (хотя оба стоят в 20 футах от него). Другим свободным действием, он бьет хвостом плутовку, которая пыталась подкрасться сзади и отбрасывает ее на 10 футов. Он начинает злиться на мага и использует особую способность, чтобы предпринять еще одно стандартное действие: он плюет в мага шаром огня, поджигая его. У него еще осталось действие, которое он использует, что перелететь на более удобную позицию для использования дыхательного оружия. На этом ход дракона закончен.

- Начинается ход воина. Его натиск на дракона заканчивается отличным ударом, после которого у дракона остается меньше половины хитов. О! Это дает дракону возможность немедленным действием использовать дыхательное оружие. Огромный огненный конус вырывается из пасти дракона, охватывая всех четырех персонажей. Но хотя бы у него теперь меньше 500 хитов!

- Теперь плутовка занимает позицию, чтобы окружить дракона вместе с воином. Обычно, это позволило бы дракону нанести ей удар хвостом немедленным действием, но дракон уже использовал свое немедленное действие. Плутовке повезло, в этом раунде ей удастся бросить атаку! К несчастью Защита дракона 49 и она ее не пробивает.

- Магу не удается потушить огонь, и он получает дополнительный урон. Что еще хуже, дыхание дракона уничтожило сопротивление огню, и он получает полный урон. Он разряжает в дракона луч леденящего холода, но это не 3-е издание. Дракон получает нормальный урон, но этого не хватает, чтобы его замедлить.

- И, наконец, ходит жрица. Призвав силу своего бога, она атакует дракона алебардой - критический удар! Урон неплох, но что еще лучше, маг ощущает поток целительной энергии.

  Ему это пригодится – теперь снова ход дракона.

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 приключений и сеттингов, 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*. В этом месяце выходит его второй роман в мире Эберрон - *Storm Dragon.*