Роли персонажей

Автор Роб Хейнсу

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-ое 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.

Давайте-ка я расскажу вам о своем персонаже, Нильсе и о том, как он внес свой вклад в концепцию ролей персонажей в 4-ом издании.

Нильс персонаж не 4-го издания, он мой старый персонаж из 3,5 для кампании Марка Джессепа «Девять аккордов». В самопальном мире Марка девять богов, по одному на каждое мировоззрение. Каждый из богов это великий бард, который получает личное удовольствие и космическую силу от ритуальной похвальбы перед другими богами, от том какие крутые вещи творят те, кто в него верует. (Возможно, идея покажется более логичной, если я скажу, что Марк занимает в Wizards of the Coast пост директора по маркетингу…)

В таком мире, кто-то в команде *должен* играть бардом. Но когда мы начали разбирать роли, все стали брать воинов, жрецов, магов и плутов и никто не хотел браться за лютню. Марк был разочарован. Я терпеть не могу разочарованных Мастеров, потому я поклялся отправитья в страну бардов, как только буду доволен Нильсом в качестве воина.

Через четыре уровня размахивания двуручником, Нильс вступил на путь лютни и флейты. Возможности для отыгрыша увеличились, поскольку теперь я говорил за команду и стал ее пиар-менеджером. Но в боевых сценах, Нильс оказался в роли запасного игрока: слишком слаб, чтобы биться на переднем крае со следопытом и варварами, но и неспособен на такие дальнобойные атаки, как маг.

Команда ценила бонусы которые давал Нильс своим пением, и вовремя брошенное заклинание *ускорения*, но давая эти бонусы, я тратил минимум два раунда боя, помогая другим, а сам просто стоял и ничего не делал, разве что двигался. Вступив в бой, я выживал лишь благодаря разумному использованию навыка Блокирования.

К тому времени, как кампания замедлилась до пары сессий в год, я довел Нильса до седьмого уровня барда и гораздо лучше понял проблемы, с которыми сталкиваются те персонажи в **D&D**, кто не занимает четкой ниши. Воины, плуты, жрецы и маги занимают жизненно важные позиции в составе команды **D&D**, в то время как бард поет за сценой, напоминая всем о бонусах +1 или +2 к атакам и спасброскам против страха.

Когда Энди (Коллинз), Джеймс (Уайетт) и я продумывали базовую структуру 4-го издания, мы начали с убежденности в том, что мы сделаем так, что каждый класс персонажа будет выполнять важную роль в команде. Когда на сцену 4-го издания выйдет бард, у него будут классовые способности и силы, которые помогут ему вписаться в роль Лидера. Как персонаж, чьи песни помогают союзникам лучше сражаться и восстанавливать хиты, бард вероятно лучше всего впишется в команду, в которой нет жреца - воплощения духовного лидера.

В отличие от своих собратьев в 3-ем издании, каждый лидер нового издания, был создан таким образом, чтобы предоставлять своим союзникам бонусы и целительную силу, не тратя слишком много своих действий на заботу о команде. Жрец, который *хочет* самоотверженно потратить на это все свои действия, может это сделать, но жрец, который хочет перемежать эти свои обязанности с ближним боем или атаками святым словом и святым символом, не будет вынужден постоянно отказываться от нанесения урона врагу. Определенное количество лечения проистекает от Лидеров, даже когда они решают занятся прямым уничтожением врагов.

Каждой ли группе нужен Лидер? Не обязательно. Стоит ли иметь в группе более одного Лидера? Может быть.

Мы выбрали жизненно важные, а не просто необходимые роли. В 4-ом издании есть механика, позволяющая команде действовать и без Лидера или без представителя трех других ролей. Однако приключения становятся легче, когда в команде есть Лидер, Защитник, Страйкер и Контроллер, но ни одна из ролей не является обязательной. Группы с двумя-тремя представителями одной роли, но без представителя другой столкнутся с различными проблемами. Они также будут обладать определенными сильными сторонами. Именно этим экспериментом вы займетесь через восемь месяцев. До этого мы еще расскажем о ролях.

И, наконец, последнее раз уж я начал эту статью разговором о Нильсе. В этот раз я хочу поговорить с ним напрямую. «Нильс, играть тобой было здорово. Но в следующий раз я уже увижу твое будущее воплощение и в этот раз, когда маг Аль-Фарег и варвар Юм будут рвать на часть бихолдеров, ты будешь сражаться с ними наравне, вместо того, чтобы раздавать энергетические напитки и петь государственный гимн».

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.**