Чудовища

Зомби

Автор Крис Симс

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

---

В 4-ом издании спотыкающиеся безмозглые трупы ждет полная смена имиджа. Хотя возможно трудно поверить в то, что чему-то столь простому как ходячий труп требуется переделка, под влиянием фильмов и видеоигр дизайнеры поняли, что зомби это идеальный подопытный кролик для испытания новой философии монстров. И они решили сохранить простоту управления зомби, но дали им явную роль и ощущение как от зомби на большом экране.

Каждый игрок 3-го издания **D&D** в лучшем случае считает зомби крепкой кучей хитов, которая неплохо держится в бою. В худшем случае зомби считают очень медлительным бойцом или пушечным мясом для *изгнания нежити*. К несчастью зомби Большого размера или меньше в 3-ем издании был не особенно опасен без оружия, в смысле нанесения урона и их было гораздо легче вынести, чем других зомби.

Для того чтобы переосмыслить зомби надо было покопаться в поп-культуре зомби не забывая о тех элементах **D&D** которые делали нежить столь крутой. Зомби двигаются медленно, волоча безжизненные ноги и чтобы убить кого-то их них, нужен очень мощный удар, так что их крепость была к месту. Но зомби не подбирают даже подручное оружие. Они рвут вас на части голыми мертвыми руками. Они задавливают вас числом, валят с ног и пожирают.

Новый зомби это громила, у которого мозгов ровно столько, чтобы знать, кого убить. В него легко попасть – зомби не уклоняются – но его гнилое тело просто поглощает такие удары, которые живое существо убили бы на месте. Зомби надо бить очень сильно раз за разом, а то их не остановишь. Если получится ударить очень крепко, скажем критическим попаданием или силой наносящей мощный урон, вы можете завалить урода одним жестоким ударом.

Правильно. Я сказал "критический удар". Теперь они действуют на зомби, ибо, что может быть круче, чем выстрел в голову в любом фильме про зомби.

Если вы игрок, остановитесь и возблагодарите милосердных разработчиков за то что они оставили в игре *изгнание нежити*. Эта сила больше не отправляет зомби в бега боги знают куда, но и не превращает их пыль, она просто не дает им подойти. А уж поверьте - вам не понравится, если зомби подойдет к вам близко. Хотя они и не вооружены двуручными топорами, их жестокие удары вполне могут оторвать вам голову. Чем больше зомби, тем хуже удар. И когда зомби навалятся на вас, некоторые из них вас схватят и может быть даже повалят на землю. А когда идут мертвецы не стоит лежать на земле.

Как Мастеру вам больше не надо беспокоиться о создании гнолля зомби или орка зомби. Одного набора параметров Среднего зомби будет вполне достаточно. Игроки не заметят разницы разве что благодаря вашему описанию. И им все равно лучше побеспокоится о той взбучке, которую получат их персонажи.

На соответствующих уровнях бой против зомби должен выглядеть как сцена из фильма ужасов. Героям придется маневрировать чтобы избежать ужасного урона в то же время, прорубая себе путь сквозь безжалостную стену мертвой плоти. Игроков повергает в трепет момент когда зомби падает под мощным ударом, а Мастер получает удовольствие от использования чудовища которое отвечает общепринятым представлениям.

Это совсем новая игра, начиная с таких основ как нежить. Вот если бы у нас были зомби, которые добавили бы специй в стандартный рецепт спотыкающихся трупов… Я попробую раскопать парочку таких для следующей статьи про зомби…

Об авторе

Крис Симс начал работать на небольшие компании выпускавшие продукты **d20** System в 2003 году, затем он стал работать внештатным редактором в отделе разработки ролевых игр Wizards of the Coast. В конце концов, он так достал Wizards постоянными просьбами о приеме на работу, что в 2005 его взяли редактором игры *Duel Masters*. С тех пор Крис пролез на место редактора отдела разработки ролевых игра, а затем занял место дизайнера сюжета, тщательно спланировав убийство нескольких конкурентов. В числе его работ *Monster Manual V, Secrets of Sarlona, Rules Compendium* и *Eberron Survival Guide* (спасибо, Логан!).