Островки света

Автор Рич Бейкер

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-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.

Игра в **Dungeons & Dragons** предполагает различные условия окружающего мира: мир населен широким спектром разумных рас, странные чудовища таятся в иных мирах, в мире встречаются руины древних империй и т.д. Но ключевая концепция мира **D&D** проста: цивилизованные народы обитают на маленьких изолированных островках света, разбросанных по темному и опасному миру.

Большая часть мира это кишащие чудовищами дикие земли. Центров цивилизации немного и они далеко друг от друга и еще не весь мир поделен между государствами, который ревниво стерегут свои границы. Несколько трудных и опасных дорог служат ненадежной связью с соседними городами, но, уйдя от них слишком далеко, вы быстро попадете в лес гоблинов, населенные призраками курганы, пустынные холмы и болота и полные чудовищ пустоши. *Все, что угодно* может ждать вас на заросшей, построенной гномами дороге: логово огра грабителя, забытая башня, в которой ламия ждет беззаботного путника, пещера тролля, небольшая деревня людей, поклоняющихся демонам или черный лес, где тени и призраки жаждут крови живых.

Учитывая опасную природу мира вокруг островков цивилизации, многие приключения вращаются вокруг походов в дикие земли. Например:

- Дорогие часто перекрывают бандиты, грабители вроде гоблинов и гноллей или голодные чудовища вроде грифонов или драконов. Простое задание - прогнать кого-то или что-то, охотящееся на несчастных странников, зачастую служит началом приключений героя.

- Поскольку города и деревни не поддерживают близких контактов, любое зло может пасть на поселение и этого долго никто не заметит. Деревню может терроризировать стая вервольфов или ее поработит злой волшебник и никто об этом не узнает, пока на нее не наткнутся искатели приключений.

- Многие мелкие поселения и твердыни строятся, какое-то время процветают, а потом исчезают во тьме. Дикие земли полны забытых башен, брошенных городов, населенных призраками замков и разрушенных храмов. Даже люди, живущие в паре миль от таких мест, могут знать о них лишь по слухам и легендам.

Простому народу дикие земли внушают ужас. Очень немногие путешествуют далеко – даже самые амбициозные купцы стараются придерживаться известных путей. Земля между городами и селениями широка и пустынна. Возможно, в одном дне езды верхом от города или в часе пути от деревни и безопасно, но дальше ваша жизнь в ваших руках. Люди *боятся* того, что может ждать в старом лесу или за бесплодными холмами в дальнем конце долины, потому что, чтобы там не обитало, оно наверняка голодное и враждебное. В неизведанные места ходят лишь герои и авантюристы.

Еще один аспект такой концепции мира состоит в том, что власти, мало что делают для борьбы с грабителями и бандитами, вспышками поклонения демонам, чудовищам убийцами, смертоносными призраками и тому подобным местными проблемами. Селение, на которое свалилась беда, может надеяться только на отряд героев, который придет и все исправит. Если за стенами города есть королевство, оно все равно в основном состоит из неисследованных лесов и пустынных холмов, где собираются злодеи. Солдаты короля, возможно, более-менее контролируют земли на пару миль от замка, очищая их от чудовищ и бандитов, но большинство городов и деревень королевства сами по себе.

В таком мире искатели приключений это нечто ненормальное. Простой народ считает их в лучшем случае храбрецами, в худшем безумцами. Но такой мир полон возможностей для приключений и каждому истинному герою здесь всегда хватит злодеев для победы над ними или заданий для их выполнения.

Об авторе

Бывший офицер ВМФ США, **Рич Бейкер** занялся игровым дизайном в 1991 году. Он участвовал в написании более чем 70 игровых продуктов, в том числе для 3-го издания **Dungeons & Dragons** и **Axis & Allies Miniatures**. Он также автор восьми романов по *Forgotten Realms,* в том числе бестселлера New York Times *Condemnation*.

В 1991 году он женился на Ким, которую любил еще с колледжа; у них две дочери Алекс и Хана. Рич интересуется золотым веком научной фантастики, военной историей, пешими походами в горах Каскада, настольными военными играми и командой Philadelphia Phillies.