Важность рельефа

Автор Стивен Рэдни МакФарленд

Переводчик Павел Берлин aka 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

---

Знание рельефа местности - залог победы и это было известно всем генералам от Сун Тзы до Норманна Шварцкопфа. Подобная связь существует и между рельефом и созданием сцены - умное использование местности может превратить хорошую сцену в великолепную. Одной из целей Руководства Мастера 4-го издания и стало оказать Мастеру помощь в этом превращении, в том числе предоставить кучу ярких типов местности и советы о том, как их разместить и использовать. Поскольку книга еще довольно давно не выйдет, давайте прольем свет на некоторые основы использования рельефа в **Dungeons & Dragons**.

Хотя и кажется что это элементарно давайте сначала объясним что мы называем рельефом. Рельеф это не просто то, что валяется на местности, где происходит сцена; рельеф это все виды измерений и чувственного восприятия самой сцены. Учитывая это, вам следует запомнить кое-что при создании сцен в 4-ом издании **D&D**.

Первое и самое важно то, что стандартная сцена 4-го издания не только будет состоять из большего числа участников, чем в 3-ем, но и персонажи и враги будут более маневренны. Это означает, что комнаты 10 x 10 футов можно отправить на свалку. То же самое с комнатами 20 x 20 и даже 30 x 30, если считать их единственной зоной для сцены. На самом деле *минимальное* пространство которой обычно потребуется для стандартной сцены это одна из этих больших карточек подземелий (dungeon tiles) размерами 10 x 8 клеток! Это 50 x 40 футов если вы все еще считаете в футах. Но подождите не надо выбрасывать в ведро карточки 2 x 2 клетки - они вам пригодятся!

Любой стоящий Мастер знает что динамичные и интерактивные истории гораздо интереснее "рельсовых" рассказов. То же относится и к битвам. Большие пространства с интересным рельефом, которые могут использовать себе на пользу (или во вред) и персонажи и враги гораздо более интересны, чем маленькая и полупустая комната, ограничивающая выбор бойца парой тоскливых ходов.

Но вот в чем дело - большие зоны, состоящие из связанных комнат с альковами, галереями и прихожими гораздо интереснее, чем выложенная на стол и присыпанная мусором карточка 10 x 8. Сеть связанных между собой зон создает множество возможностей для конфликта и ключевых точек, которые превращают сцену в старом стиле в тактическую головоломку, которая станет легендой для вашей группы. Видите, маленькие карточки тоже пригодятся!

Затем, создав основную карту, расставьте на ней мебель, алтари, камни, колонны, а может кое-где и колонны-молнии или колонию смерть-спор, если потребуется (и если это подходит по стилю) и вот у вас уже есть весьма яркая сцена, с которой ваши бойцы смогут взаимодействовать.

Да кстати маленький совет, который поможет избежать проблем. Осторожнее с ямами и крутыми склонами, а расселины 100 футов глубиной (или бездонные) оставьте для этапа парагона или эпики. Причиной увеличенной маневренности бойцов в 4-ом издании отчасти служат атаки, которые могут двигать противника против его воли - и это круто и все такое пока кто-то не потеряет персонажа!

Кроме того, **D&D** это не просто тактическая бой; это игра, в которой развивается сюжет, и происходят героические приключения. Создавая приключение, вы не просто расставляете интересные детали рельефа для битвы, которая (надо признать) наверняка состоится вы, также готовите декорации для своей истории. Умное обращение с рельефом поможет вам быстро и без слов сообщить игрокам некоторые сюжетные элементы. Поставьте саркофаги и игрокам понятно, что это склеп. Поставьте алтарь и вы сообщили им, что это храм. Насыпьте кучи костей перед входом в зияющую пещеру и игроки поймут, что их персонажи впутались в крупные неприятности… либо вы слишком часто смотрите *Монти Пайтон и Святой Грааль*.

А что еще за Смерть-споры такие?
Ну разве не напрягает когда эти всезнайки дизайнеры включают в обзор "пасхальное яйцо" и не дают никакого описания? Да меня тоже напрягает - ну разве что только если я сам это делаю. Однако я понимаю ваши чувства, так что вот описание смерть-спор (ну или как минимум их последней версии).

Смерть-спора (Нет ограничений) Клетка, содержащая смерть-споры, считается пересеченной местностью и дает укрытие стоящему в ней существу.

Любое существо, которое входит в клетку смерть-спор (или стандартным действием пинает или тычет в нее, находясь в переделах досягаемости) заставляет смерть-спору выпустить облако спор, дающее покров всем существам в ее клетке и всех соседних. Кроме того, израненное (bloodied) существо, находившееся в пределах облака при его создании, вошедшее в него или начавшее в нем ход подвергается атаке против Стойкости (+10) наносящей 1к10 урона ядом при попадании. Кроме того, цель удачной атаки смерть-спор ослабляется и получает продолжительный урон ядом 5 (удачный спасбросок снимает оба состояния; существа с неуязвимостью или сопротивлением к ядам 5 также неуязвимы к ослаблению).

Облако (и его воздействие на израненное существо) сохраняется до конца сцены (или на 5 минут). После оседания облака смерть-спора не может выпустить новое еще 24 часа.

Советы по размещению: Размещение нескольких смерть-спор в комнате может дать преимущества существам с неуязвимостью или сопротивлением к яду. Разумная нежить зачастую выращивает смерть-споры и эти ядовитые грибки часто встречаются в пещерах где заводятся зомби. Они заполоняют собой некоторые области Мира теней потому что сброшенная плоть нежити ускоряет их рост.

Что до колонны-молнии - придется вам подождать. Я бы сказал, что мне жаль… но вы же знаете что это не так.

Об авторе

Рожденный в бурный рождественский день в столице США при администрации Никсона **Стивен Рэдни МакФарленд** поистине вступил в мир под недоброй звездой. Большую часть жизнь он провел в скитаниях и лишениях и, в конце концов, осел на северо-западе, чтобы бездарно потратить жизнь на ролевые игры.

Поработав в RPGA, теперь Стивен стал разработчиком в отделе ролевых игр, где он не создает ловушки... он просто делает их смертоноснее. Он также преподает курс дизайна ролевых игр в Институте искусств Сиэтла формируя сознание юных начинающих дизайнеров. Это страшно. Это очень страшно.