Создание сцен в 4-ом издании

Автор Марк Мерлз

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-го 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

---

Сцена это основа приключения **D&D**. В прошлом Мастера создавали сцены, основываясь на опыте, здравом смысле и драматичности. 3-е издание **D&D** дало нам рейтинг опасности и уровень сцены. Это были отличные инструменты, но они предполагают, что команда сражается с одним чудовищем. В 4-ом издании мы сделаем все слегка по-другому. Мы переходим к системе, которая предполагает что количество врагов равно количеству персонажей. Это изменение по-разному влияет на построение сцены:

1. **Большая точность:** Прежде чем говорить о дизайне сцены надо заметить, что хотя система РО 3-его издания и была полезным стандартом, она не всегда была точной. Защита чудовища, его хиты, особые атаки и урон определяли его уровень. В прошлом при определении РО существа, мы полагались на догадки создателя. Хотя определение уровня существа все еще искусство, все же теперь за этим стоит более научная основа. При наличии логичной системы роста атак, урона и Защиты, уровень стал гораздо более точной и логичной меры силы чудовища. Этот момент исключительно важен, поскольку позволяет гораздо точнее определять уровень опасности для данной сцены.
2. **Больше чудовищ:** Вместо того чтобы выбирать одно чудовище, вы теперь выбирает группу тварей. Взаимодействие между ними стало более важным при создании сцены. В 3-ем издании, вам приходилось выбирать значительно более слабых существ, чтобы в бою участвовали двое или больше. Если такие существа не обладали значительным преимуществом от совместных действий, отдельный персонаж абсолютно превосходил отдельного врага в такой группе. В 4-ом издании, отдельное существо (сравнимого с персонажем уровня) обладает Защитой, атакой и хитами которые представляют угрозу во время боя.
3. **Роли чудовищ:** У чудовищ есть роли, определяющие то, как они сражаются. Роль понятие весьма широкое. Она диктует определенные параметры чудовища, но описывает, а не предписывает то, как работаю его способности. Настоящая важность роли в том, что она ставит перед дизайнером несколько целей, благодаря чему каждое созданное нами чудовище соответствует остальным существам в игре. Например, чудовища с хорошими дальнобойными атаками любят, чтобы их прикрывала мощная стена громил, удерживающих команду. Роли позволяют вам выбрать нужных чудовищ для сцены и не пропустить явные комбинации.
4. **Угрозы:** Ловушки, угрозы, опасная местность и другие сложности теперь заняли более четкое место на поле боя. 3-е издание **D&D** предлагало нам «одну единицу чудовища». Другими словами, игра предполагала, что сцена состоит из четырех персонажей и одного чудовища. Если у вас было пять персонажей, приходилось придумывать, как вставить в сцену «1,25 чудовища». Еще хуже то, что система описывала ловушки, угрозы и иные опасности, как полноценные единицы чудовищ. Было в лучшем случае сложно воспроизвести механически то, что вообще не должно было действовать отдельно. В 4-ом издании, каждое чудовище это только часть сцены. Это сильно облегчает использование зеленой слизи, ям-ловушек, вращающихся клинков, фонтанов брызгающих кислотой и рушащихся каменных стен. Одна из таких угроз может просто занять место одного чудовища, оставив вам еще три или четыре. Поскольку уровень чудовища стал более строгой мерой его силы, мы можем использовать эти меры и стандарты по-другому и создать с их помощью природные опасности, ловушки, ключевые моменты и иные интересные тактические повороты.

Как собрать все воедино

Что же это означает для дизайна сцены в 4-ом издании? Когда вы строите сцену, вы начинаете с некоторых предположений. Вы можете начать с крутого чудовища, найти подходящих существ ему «в команду» и на этом остановиться. Например, вы всегда хотели напустить на команду медузу. Посмотрев на ее параметры, способности и роль, вы можете выбрать существ, которые сделают ее более «крепким орешком». Конечно, вы всегда можете подбросить пару медуз и устроить команде вечеринку в скульптурной галерее.

Либо вы можете начать с общей идеи развития сцены, выбрать чудовищ на основе уровня и роли и все *это* вывалить на команду. Скажем, в последнее время у мага в команде что-то было маловато проблем. Дальнобойные атаки всегда усложняют жизнь заклинателям, потому вы можете выбрать тех, кто играет соответствующую роль. Чтобы занять остальных, список пополнит чудовище способное замедлять других персонажей и мешать им. Ну и увенчает этот заговор против мага чудовище, которое спрячется за спинами команды, прошмыгнет мимо воина и нападет на мага из засады. Основа здесь в том что, даже не зная каких чудовищ использовать, вы представляете, чудовища какого типа вам нужны.

Пожалуй, самый важный момент создания сцен в 4-ом издании это то, как вы вписываете в них угрозы, и это приводит нас к третьему способу построения сцены. Вы можете легко добавить динамичные элементы в сцену и использовать разные крутые спецэффекты, опасности и ловушки. Эти элементы с точки зрения механики равнозначны чудовищам. Они отлично вписываются в дизайн сцен и правила опыта (XP) занимая ячейку одного существа. Если вы хотите подбросить больше опасностей, просто уменьшите количество чудовищ и увеличьте количество опасностей.

Если мы с вами похожи, и вы читаете слишком много комиксом и смотрите слишком много фильмов, вам понравится использовать ключевые моменты и безумные детали местности против команды. Раскачивающийся веревочный мост, атакуемый воющими воздушными элементалями, вполне вписывается в систему построения сцены. Пылающее здание, рушащееся вокруг команды во время боя со злым

магом хобгоблином, выполняет ту же роль, как и безумный алтарь Векны, который случайным образом телепортирует персонажей по комнате. Опасности, ловушки и иные угрозы просто исполняют роль еще одного существа в бою.

Расширив набор инструментов и подогнав их для совместно работы, 4-ое издание представляет более логичную, гибкую, расширяемую и интересную систему создания сцен. В 3-ем издании Рейтинг опасности стал первым шагом к развеянию тайны построения сцен, 4-ое издание продолжает это процесс, предоставляя более точные инструменты и дополнительные способы их использования.

Об авторе

Майка Мерлза можно найти лишь под землей, ибо ему мерзок солнечный свет. Он воплощение зла и считает большую часть человечества (и своих собратьев) скотом, которым он питается. Он говорит лишь на своем тайном языке и нескольких других странных языках - вероятно языках тех ужасных рас, что обитают в таких глубинах земли, куда род человеческий пока не спускался.