Чудовища

Зомби, часть 2

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

---

Даже самые простые чудовища в новом издание **D&D** стали круче и зомби не исключение. Будучи бездушными ходячими трупами зомби не обязательно просто покойники. Дизайнеры 4-го издания кое-что подкинули зомби, придумав несколько способов для всеобщих мертвых любимцев действовать страшнее и смертоноснее.

Для этого в *Книге Чудовищ* будут три экзотических зомби. Первый это хладнорожденный зомби могильный холод дает ему достаточно воли, чтобы убивать. Гнилостный зомби это воплощение разложения и отличный метатель. И последний новый зомби это могильный пес.

Последний может подсказать кому-то кем является эта нежить. У всех трех есть неодолимая сопротивляемость обычных зомби, но у каждого из трупов имеется и изюминка. Вы вполне можете ожидать привычных клише и предсказуемого поведения, но эти новых виды зомби основаны отнюдь не на мертворожденных идеях.

Хладнорожденный холоден, но это не просто ледяной зомби. Какой бы проклятый ритуал мерзостного злодейства не даровал ему подобие жизни, он сделал его еще крепче обычного, его тело и разум закалились ледяной рукой смерти. Высасывающий жизнь холод струится от существа и чем больше хладнорожденных в группе, тем более лют мороз. Вполне понятно что безжалостные кулаки мертворожденного наносят урон холодом но когда он наносит вам удар, вы можете просто примерзнуть к месту имея возможность сражаться, но не будучи способным выйти из леденящей ауры испускаемой им. Все хладнорожденные наносят больше урона неподвижным жертвам, и ваша неспособность двигаться без сомнения играет на руку тому, кто использует их как первый ряд обороны.

Одно из существ, которым такой первый ряд пригодится, хотя, скорее всего ему предоставляют его другие союзники это гнилостный зомби. Это существо настолько тронутое порчей, что с его тела постоянно отваливается зловонная плоть. Он отрывает куски своего гниющего тела и швыряет во врагов, но сам остается невредимым благодаря сверхъестественной природе своих тканей. А вот если он швырнет этот гнилостный снаряд в вас, то вам не повезло – вам не только будет нанесен урон, но нечистая плоть вас еще и ослабит. Ваш инстинкт может подсказать вам атаковать, чтобы прекратить обстрел. Но зловоние смерти рядом с этим существом столь сильно, столь тошнотворно, что может оказаться не по силам даже самому крепкому воину, замедляя движение и ослабляя атаки. Однако если вы выдержите запах, навязать гнилостному зомби ближний бой может быть весьма эффективным способом борьбы с ним.

А вот к могильному псу это не относится. Названый так потому что обычно создается из трупа крупной собаки могильный пес, как и многие другие зомби, предназначен для ближнего боя. Он гораздо быстрее обычного зомби и его укус компенсирует недостаток точности высоким уроном. Проблема в могильными псами в том, что их укус вызывает разложение плоти вокруг раны. И эта проблема может остаться в силе и после его уничтожения. Когда могильный пес падает, он делает свой последний бросок. Если он попадает, его челюсти сжимаются. Пока вы не разожмете их силой вам придется таскать его за собой и страдать от разложения которое вызывают его зубы. А в бою такая помеха отнюдь не мелочь.

Люди играют по **D&D** ради захватывающих приключений. Победа над такими экзотичными зомби дает чувство удовлетворения, возможность же ужасной смерти более чем реальна учитывая их жуткие способности. Это отличный прецедент для дальнейшего расширения категории зомби и перспектив еще более ужасных развлечений.

Об авторе

Крис Симс начал работать на небольшие компании выпускавшие продукты **d20** System в 2003 году, затем он стал работать внештатным редакторов 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!).