# Раса

## Почему раса имеет значение

*Автор Джеймс Вайетт*

*Иллюстрации Уильям О'Коннор*

*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.*

---

Настройте машину времени на май 2004!

Мы уже знаем, что 4-го издания не миновать, хотя до официального начала работы над ним остается еще год. В это время, команда дизайнеров часто проводит встречи, которые мы в шутку называем «Тайным братством дизайнеров». И вот, в мае 2004, мы начали обмениваться идеями о том, из каких частей должен состоять персонаж **D&D**, и насколько велика, должна быть каждая из них.

В 3-ем издании, двумя важными частями персонажа были класс и магические предметы. Раса была важна на 1-ом уровне, но к тому времени, как вы добирались до 20-го, разница между воином гномом и воином полуорком редко бывала заметна. Разница между +2 здесь и +2 там тонула в гигантских бонусах от магических предметов и уровня персонажа – она больше не имела значения.

Мы же хотели, чтобы раса имела значение на всем протяжении карьеры персонажа. Мы хотели, чтобы между двумя, в остальном одинаковыми, персонажами различных рас были явные отличия. Мы пробовали такую механику как парагоны рас в *Unearthed Arcana* и замещающие расовые уровни в серии книг *Races of* . . . И результаты нам понравились.

В мае 2004 мы начали играть с такими идеями, как «20 уровней расы». С 20 уровнями расы, на каждом уровне, вы получали не только новые способности класса, но и новые качества расы. Ваша раса определяла, значения каких характеристик увеличивались на некоторых уровнях, таким образом, Телосложение гнома всегда имело преимущество перед другими расами. Это давало вам особые способности по мере повышения уровня, естественно, всегда ему соответствующие.

На наш взгляд, одним из ключевых преимуществ системы было то, что она позволяла легко найти место для новой расы, отказавшись от непоследовательной и неуклюжей механики модификаторов уровня. Если мы распределим вкусные магические способности дроу по нескольким уровням, они могут начинать с 1-ого уровня вместе с остальными персонажами. Расы, вроде гитъянки, уже были предвестниками этой идеи, давая новые заклинательные способности на высоких уровнях.

Что ж, за следующие несколько лет все, как и положено, изменилось. Мы подняли количество уровней до тридцати, но выбор из самых важных расовых возможностей вы делали на первых десяти. Сверх того, другие возможности начали бороться за место с особыми способностями расы.

В финальной версии 4-го издания, большинство расовых черт вступает в игру сразу же на 1-ом уровне – сопротивляемость гномов, увертливость эльфов, вдохновляющая личность полуэльфов и т.д. Повышая уровни, вы можете брать расовые навыки, которые делают эти способности еще более удивительными и дают новые способности, связанные с расой. Вы может также брать расовые способности, встроенные в ваш класс, что позволяет достигнуть многого из того, что делали замещающие расовые уровни: гном воин со способностью *друг земли* может сделать кое-что, на что не способны другие воины 10-го уровня.

Правила сильно изменились со времен первой идеи 20 уровней расы, но цель их осталась прежней: чтобы раса не просто имела влияние, но и была по настоящему важной на всем протяжении тридцати уровней приключений.

**Об авторе**

**Джеймс Вайетт** – ведущий креативный дизайнер **D&D** и один из ведущих дизайнеров 4-го издания **D&D**. За семь лет работы в компании «Wizards of the Coast», он участвовал в написании таких книг, как *Eberron Campaign Setting*, *City of the Spider Queen* и *Oriental Adventures*. В числе его самых последних работ: *Expedition to Castle Ravenloft*, *Cormyr: The Tearing of the Weave* и *The Forge of War*. В этом месяце выходит его второй роман по миру Эберрон - *Storm Dragon.*