Класс

Воин: выбор оружия

Автор Роб Хейнсу

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.

Вот весьма вероятный диалог из будущего, примерно через год, когда два игрока только что встретились на конвенте и обсуждают выбор своих персонажей для предстоящей игры в **D&D**.

«Я играю воином человеком 3-го уровня по имени Граэлар».

«Круто. Оружие и щит или двуручник?»

«Железка и доска».

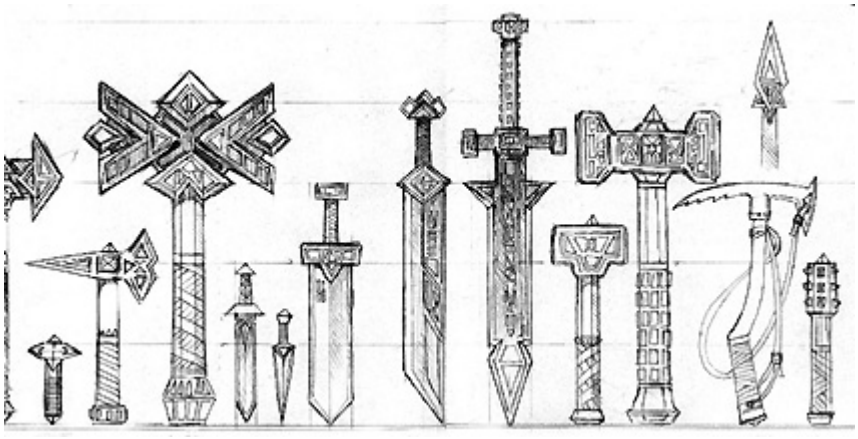
«Длинный меч?»

«Да. Я думал поставить побольше на Телосложение и взять молот, но потом захотел начать с шансом на пару атак, поэтому использую Град Ударов как основную оружейную атаку и взял высокую Мудрость, чтобы потом переключиться на что-то получше».

«А мой эльф с копьем. Мне нравится скорость и возможность обходить Защиту. Но ты уже взял воина. Я тогда буду плутом полурослик».

Названия и назначения вышеупомянутых способностей могут измениться, к тому времени как игра будет у вас в руках. Не изменится то, что для воина выбор его оружия гораздо важнее, чем для любого другого персонажа. У других классов есть определенное оружие и типы оружия, на которые они полагаются, имея доступ к приличной части списка. Воин - единственный класс в 4-ом издании, со способностями, зависящими от оружия, с которым он больше всего тренировался. Даже на 1-ом уровне, воин, использующий топор имеет не такой набор способностей, как воин полагающийся на кистень, рапиру или клевец. В конечном итоге, воин может разнообразить свой выбор и овладеть способностями, связанными с несколькими различными видами оружия, но большинство предпочтет сосредоточиться на оружии, которое подходит его личному стилю, помогает взаимодействовать с другими членами команды и несет всю магическую энергию, которую он смог добыть.

Многие воины выберут мечи. У мечей самый широкий выбор способностей. В руках воина, длинный меч это король на поле боя, а двуручный меч - королевский палач. Но каждое из видов оружия ближнего боя предложит воинам уникальные преимущества и возможности. Впервые вы сможете сказать «Я сражаюсь топором» или «Я сражаюсь цепом» и это и правда будет что-то значить».



Об авторе

Роб Хейнсу родился в Год Дракона. Он начал играть в **D&D** в 1974 с самой первой коричневой коробкой. В более близкие к нам времена он стал дизайнером *Three-Dragon Ante*, *Inn-Fighting* и пары вариантов системы **D&D** Miniatures. Он ведущий дизайнер 4-го издания и возглавляет команду дизайнеров механики **D&D.**