Дизайн подземелий в 4-ом издании

Автор Майк Мерлз

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.

2000 год был опьяняющим для игроков в **D&D.** После года ожидание 3-е издание наконец-то вышло. Игра, на которую геймеры по всему миру давно махнули рукой, вернулась, произведя фурор. В том году на Gen Con'е в воздухе ощущалась наэлектризованность. Люди радовались игрушкам, о которых читали в новой блестящей *Книге Игрока*, и что самое главное, игрушки здорово развлекали.

Потому, я не ожидал, что, вернувшись с Gen Con'а, и засев за работу над первым приключением, я слегка расстроюсь. Судя по правилам, команда 1-го уровня могла справиться с монстром или группой монстров 1-го уровня опасности. Это была логично и я начал придумывать приключение. Правила предлагали следующие варианты:

- Один гнолль
- Один троглодит
- Два орка
- Два хобгоблина
- Четыре гоблина

Ни один из них меня не впечатлил. Четыре гоблина на карте показались неплохой идеей, но воин с навыком Рассечения быстро выбил эту мысль у меня из головы. Я хотел устроить *Keep on the Borderlands* или дом у рва в *Village of Hommlet*. Мои подземелья казались скучными, потому что я не мог засунуть много чудовищ в одну комнату.

Согласен, 3-е издание привнесло в создание сцен смысл и стандарт, которых не хватало другим изданиями, но это не отменяло одного факта – я хотел, чтобы по комнатам моего подземелья бегали толпы гуманоидов, и 3-е издание говорило, что я могу сделать это только если хочу вынести всю команду.

С годами мое недовольство игрой никуда не делось. К тому времени, как команда достигала достаточного уровня, чтобы справиться с шестью орками, Защита и атаки бедных орков были слишком низкими, чтобы они представляли особую угрозу. В конечно итоге, я просто начал слегка жульничать в своих сценах, чтобы создать то ощущение волнения и разнообразия, к которому стремился. Что бы игра мне не говорила, команда низкого уровня может вынести три-четыре орка без особой крови (с точки зрения персонажей).

Способ 4-го издания: чудовища, чудовища, чудовища!

В четвертом издании, ваши подземелья будут гораздо плотнее заселены. Типичная сцена будет включать в себя по одному чудовищу на персонажа в команде, при условии, что чудовища того же уровня что и персонажи. Суммарная ценность сцена в очках опыта (XP) определяет ее сложность, позволяя вам более свободно смешивать сильных и слабых чудовищ. Что еще лучше, разница между чудовищем уровня X и чудовищем уровня X + 1 стала меньше. Вы можете создать сцену, используя чудовищ на три-четыре уровня выше команды, без особых опасений. Добавьте правила прислужников (которые будут описаны в будущих статьях серии *Дизайн и разработка*) и вы сможете (теоретически) натравить двадцать гоблинов на команду 1-го уровня и получит интересную, захватывающую и сбалансированную битву.

Этот сдвиг в дизайне сцен имеет важнot значение в подземельях. С такой кучей чудовищ вокруг, вы должны будете предоставить им достаточно места, потому что:

- Чудовища должны использовать преимущество многочисленности против команды. Более широкие коридоры и комнаты позволят чудовищам атаковать группой. Чудовища, которые просто стоят в сторонке, ожидая пока у них будет возможность атаковать – пустая трата времени.

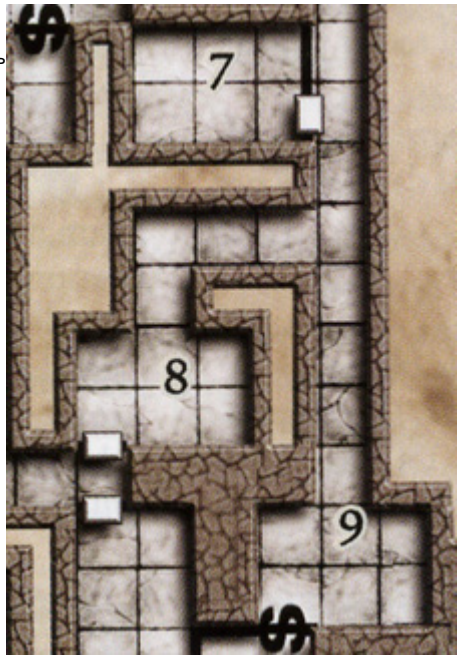
- Несколько путей для атаки добавляют опасности для персонажей и облегчают ввод чудовищ в сражение. Типичная комната в подземелье, где по одну сторону двери команда, а по другую чудовища, быстро приедается. Команда вышибает дверь, занимает оборонительную стойку в проходе и рубит чудовищ на куски. С точки зрения тактики проблема невелика.

- Подкреплению нужен способ вступить в битву. С большим количеством чудовищ в бою, вы можете создать динамичные сцены, где орки из комнаты за дверью, вступают в бой, выйдя посмотреть, в чем дело. Еще одна дверь или проход там, где происходит сцена это удобный путь для остальных чудовищ этой сцены. Если в сцене может быть пять орков, это не значит, что все пять начинают сцену на глазах у команды.

Пример: подземелье Черного Опала

На ранних этапах тестирования, я откопал карту, которая может показаться знакомой ветеранам 1-го и 3-го издания. Вот пример того, как я построил сцену, используя вышеописанную схематику.

Заметьте, что на карте эти комнаты помечены, как отдельные зоны, три комнаты 20 на 30 футов. В клетках это будет 4x6 клеток, они достаточно малы, чтобы даже гном мог прогрохотать башмаками из одного конца в другой за одно действие движения. Это не слишком интересная сцена. Если бы я попробовал засунуть в каждую из таких комнат четыре-пять чудовищ, команде едва бы хватило места, чтобы в них войти. Бой бы заключался в том, что две стороны, выстроившись друг против друга, 3-4 раунда обменивались ударами. В такой ситуации можно использовать очень немногие интересные тактические решения.



Что еще хуже, карта предполагает мало стратегических событий. Чудовища могут убежать через потайную дверь в зоне 9 или одну из дверей зоны 8, но это такие же маленькие комнаты и команде будет легко заблокировать выходы или встать рядом с каждым чудовищем, прежде чем оно убежит.

Когда я взял эту карту для дизайна приключения 4-го издания, я объединил все три комнаты в единую сценическую зону. Зона 9 стала камерой пыток, занимаемой четырьмя гоблинами-прислужниками. Зона 8 была караулкой, охраняемой двумя хобгоблинами воинами, а страшила мастер заплечных дел расслаблялся в личных покоях в зоне 7. В игре команда прошла на юг к зоне 9, проигнорировав пока что дверь в зону 7. Плут и следопыт попытались подкрасться к хобгоблинам в зоне 8, но чудовища их заметили и атаковали. Когда хобгоблины подняли тревогу, гоблины высыпали из зоны 9, а страшила вышел из своих покоев и сзади напал на мага.

Бой на Т-образном перекрестке между зонами 8 и 9 был тяжелым. Пойманная между тремя группами чудовищ команда, вынуждена была постоянно двигаться, защищая уязвимого мага, лечить тех, кто пал жертвой скоординированных атак хобгоблинов и гоблинов и тратить драгоценные действия на уничтожение гоблинов прислужников.

Я не мудрил с картой и не добавлял в бой элементов магии. Это был просто жесткий ближний бой, в котором атакующие нападали сразу с трех направлений. Подземелье было динамичным окружением, в котором три группы взаимосвязанных чудовищ реагировали на вторжение команды в их владения.

Итак, таково первое правило дизайна подземелий в 4-ом издании. Теперь, когда на команду можно бросить больше чудовищ, вы можете создавать сцены, затрагивающие более обширные зоны. Открытие двери в одной зоне может привести к тому, что чудовище из другой зоны придет проверить, в чем дело. Теперь, когда ударение делается не на принципе одна команда против одного монстра, а на принципе одна команда против равного количества врагов, вы можете натравить на персонажей гораздо больше всякой гадости.

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.