СЕРЕБРЯНЫЕ ПРАВИЛА 2013
ВЕРСИЯ ПЕРЕВОДА 2.0

ЛАБИРИНТЫ & МИНОТАВРЫ

Руководство ведущего

The Roleplaying Game of Heroic Adventure in the Mythic Age – Revised Edition

LEGENDARY GAMES STUDIO

ЛАБИРИНТЫ И МИНОТАВРЫ

Ролевая игра о приключениях геров в Эпоху Мифов - расширенное издание

КНИГА ВТОРАЯ: РУКОВОДСТВО ВЕДУЩЕГО

Эта книга - «Серебрянные правила» игры «Лабиринты и Минотавры» (Mazes & Minotaurs), содержащая все важные изменения и дополнения публиковавшиеся в журналах «Минотавр» в 2007-2011 г.г.

Создатели

Оригинальная идея: Paul Elliott
Правила игры: Oliver Legrand
Дополнения: Luigi Castellani, Reid San Filippo.
Правообладатель: Oliver Legrand
Обложка: © Luigi Castellani (d'après Liz Danforth)
Иллюстрации: Разные источники.
Корректор (2008): Matthew Rees
Перевод на русский язык (версия 2.0, 2010 г.): Александр «Мэлфис К.» Фролов.

Использованы иллюстрации © Clipart.com
Текст © Legendary Games Studio

Сердечное приветствие целому легиону преданных гоплитов, а особенно (исключительно в алфавитном порядке!): Luigi Castellani, Hoplite Nomad, Guy Hoyle, John Marron, Carlos de la Cruz, Lyzi Shadow, Carl David Quaif, Jeff Rients, Emmanuel "Croquefer" Roudier, Reid «Reidzilla» San Filippo, Erik Sieurin, Matt Staggs, Garry "Doc" Weinberger, Joseph C. Wolf and, of course, Paul Elliott.
Отдельное спасибо Sergio Mascarenhas, настоящему эксперту в области игр (и просто хорошему парню).

Оригинальное посвящение: Эта игра посвящена Рею Харрихаузену. Авторы также благодарят Gary Gygax & Dave Ameson, Ken St-Andre, Greg Stafford & Steve Perrin, Ian Livingstone & Steve Jackson, Dave Morris & Oliver Johnson... и всех других исследователей и создателей легенд, без которых эта игра никогда бы не существовала.Какой чудесной и замечательной, была эта одиссея!

Посвящение расширенного издания: Эта новая книга посвящена всем игрокам на этой планете, всем кто внес свой вклад в Mazes & Minotaurs своим опытом, талантом, вдохновением, поддержкой и советами.
Правила M&M были написаны французом, по оригинальной идее созданной британцем. С тех пор, игра была обогащена творческим вкладом американцев, итальянцев, шведов и испанцев. С нами люди со всего мира, от Португалии до Польши, от Канады до Греции, - одиссея Mazes & Minotaurs имеет действитель но уникальный и международный опыт, - она объединяет игроков разных стран!!!

ЛАБИРИНТЫ И МИНОТАВРЫ

Книга I: Руководство игрока
Включает полные правила по созданию персонажей (12 классов!), боевой части и магии

Книга II: Руководство ведущего
Сведения о магии, существах и ведению игры, а также описание игрового мира «Мифика» и каталог волшебных предметов!

Книга III: Справочник существ
Удивительное собрание более 150 волшебных существ для ваших игр, включая людей, животных, чудовищ и духов.

Книга IV: Компаньон
Тонны новых правил, новые навыки и схемы боя, использование колесниц и многое другое!

LGS
LEGENDARY GAMES STUDIO

Предисловие к русскому изданию игры

С момента первого издания правил игры «Лабиринты и Минотавры» на русском языке прошло уже 5 лет (2007-2013 г.г.).
Сегодня я с большим удовольствием представляю вам обновленную редакцию игры содержащую все последние исправления и дополнения, а также обновленную версию перевода, которая может похвастаться теми же изменениями.

Первое и главное, что я хочу заметить - вторая версия книги правил будет отличаться от оригинальной английской. На мой взгляд, неправильно разносить материал относящийся к одной теме, по двум разным комплектам текста, поэтому русского «Компаньона» («4-ой книги трилогии») в этот раз не будет, а его материал будет разделен между руководствами игрока и ведущего. Из-за того, что первые две книги изрядно потолстели, содержание русской и английской версии книг отныне не совпадает, впрочем, где это требуется по тексту, я просто изменил нумерацию ссылок.
Также, в русском издании, в отличие от английского будет добавлена небольшая брошюра «Лабиринты и Минотавры для начинающих» с краткой версией игровых правил. Как показала практика, большие объемы информации отпугивают, а игре очень нужны новые игроки. Их привлечение на ближайшие годы - первостепенная задача, надеюсь с этим руководством мы получим хороший инструмент для осуществления намеченных целей.

Что касается собственно перевода, то как и раньше, я придерживаюсь золотого правила «переводи не дословно, а по смыслу», т.е. везде где можно подобрать русские или русифицированные аналоги терминов и определений применяются они, калькирования («дэмэдж», «абилити») и заимствования («мастер») не допускаются.

Если где-то в тексте книги вы найдете ошибки, опечатки или на ваш взгляд, не полную информацию - просьба связаться со мной по электронной почте **projekt@stormtower.ru**, и ошибки обязательно будут исправлены.

Следите за новостями

«Лабиринты и Минотавры» не ограничиваются тремя базовыми книгми правил (все равно все в них вместить не удастся), поэтому регулярно заглядывайте на сайты http://mazesandminotaurs.free.fr и http://mazesandminotaurs.ru, чтоб получить самую полную и свежую информацию об игре: приключения, новые игровые классы, волшебные предметы и варианты правил. Наша Одиссея только начинается, друзья!

I: МИФИЧЕСКИЕ ЗНАНИЯ

Боги и богини 4
Главные божества 4
Другие божества 6
Младшие божества 7
Ритуалы 7
Неолимпийские культы 8
Мир приключений 11
Мифика. Обзор мира 11
Карта Мифики 13
Языки Мифика 14
Персонажи и языки 14
Космогония мира 15
История мифов 16
Недавняя история Мифики 17

II: СОЗДАНИЯ

Категории существ 19
Создания и бой 20
Специальные способности существ 21
Создание существ 26
Победы над противниками 28
Взгляд назад 29

III: В ПОМОЩЬ ВЕДУЩЕМУ

Создание эпических приключений 30
Генератор таинственных острово 32
Генератор храмов 33
Генератор городов-государств 34
Генератор сюжета 37

IV: ВОЛЩЕБНЫЕ ВЕЩИ

Волшебное вооружение 40
Зелья и ингредиенты 42
Жезлы и посохи 44
Кольца и амулеты 45
Одежда и аксессуары 46
Разные предметы 47
Уникальные артефакты 50
Определение магических вещей 51

V: ПРАВИЛА ВОЙНЫ

Армии и отряды 52
Перед битвой 50
Фаза стратегии 54
Фаза тактики 55
Фаза решения 56
Фаза героев 58
Осада 58

I: МИФИЧЕСКИЕ ЗНАНИЯ

Боги и Богини

Кто они — Боги?

Боги управляют вселенной с вершины горы Олимп. Первоначально Олимпийцев было двенадцать, а кроме них ещё и виночерпий Ганимед, подающий богам чаши с нектаром и амброзией.
Каждый бог имеет свой собственный дворец и занят бесконечными интригами с другими Олимпийцами, ради приобретения большей силы и влияния. И порой эти конфликты выходят далеко за пределы их дворцов. Троянская Война — отличный пример такого противостояния.
Уже не один раз каждый из богов помогал своим смертным фаворитам в поисках славы и доблести (…и мести) на земле, тем самым увеличивая своё влияние на души людей, а то ли ещё будет! Но главным образом влияние богов увеличивается за счет деяний их священников.

Религия и Поклонение

Каждый бог имеет посвященные ему храмы, рассеянные по всей земле. Эти храмы вовсе не тоже самое, что привычные для нас церкви. Во многих случаях храмы посвящены различным аспектам одного и того же бога.
В пределах храма находится алтарь на котором приносятся жертвы. Как правило, это овцы или козы. Вино так же может быть поднесено к жертвенному алтарю. Каждый культ имеет свои собственные церемонии, различающиеся от торжественных празднований до символических ритуалов или даже больших оргий, больше напоминающих веселую попойку.

Главные Божества

Афродита

Богиня любви, красоты и отношений между мужчиной и женщиной. В мифах — жена Гефеста.
Она непостоянна и страстна, склонна к заведению романов и любовных связей. Ей молятся молодые возлюбленные, а так же куртизанки и, как ни странно, моряки.

Символ: морская ракушка.

Ей поклоняются: куртизанки, аристократы, моряки и некоторые нимфы.

Аполлон

Бог солнечного света, музыкантов, гадалок и медицины. Этот смелый и сильный бог также слывет защитником всех пастухов.
Он без промаха стреляет из своего лука, что символически связано с солнечными лучами, но его обыкновенный символ — лира (музыкальный инструмент лирников). Много известных провидцев и предсказателей также поклоняются Аполлону.

Символ: лук и лира.

Ему поклоняются: лирники, некоторые аристократы, некоторые нимфы, поэты, лучники, пастухи, предсказатели, охотники, врачи.

Арес

Дерзкий бог войны Арес нравится авантюристам. Его также призывают в помощь когда дело касается мести. Его конек не тонкости большой стратегии, а грубый бой в котором нет места милосердию, — только жестокости и ненависти.

Символ: горящий факел и копье.

Ему поклоняются: солдаты, командиры, военная аристократия, наемники.

Артемида

Артемида — девственная сестра-близнец Аполлона, богиня охоты и живой природы. Как богиня изобилия она так же призывается матерями, и, конечно же охотниками. Кроме этого она имеет определенную связь с луной и ночью, и прославляема как прекрасная лучница.

Символ: горящий факел или преданная собака.

Ей поклоняются: охотники, женщины, дриады.

Афина

Девственная дочь Зевса, Афина, олицетворяет мудрость — она родилась из головы своего отца уже облаченная в броню и вооруженная. Часто дает советы Зевсу и состоит в его ближайшем окружении. Афина покровительствует художникам, строителям, ученым, и другим хранителям и защитникам цивилизации. Например врачам, актерам, поэтам, студентам, солдатам, аристократам и т.д. Как богиня-воин, она сражается за закон, мир и справедливость.

Символ: сова (главный символ), но она также известна и эгидой (щитом, украшенным ужасной головой Медузы).

Ей поклоняются: аристократы, солдаты, строители, ученые, защитники.

Деметра

Этой богине подчинено сельское хозяйство, изобилие и земля. Дочь Деметры, Персефона, проводит шесть месяцев в году в подземном царстве с Аидом (Гадесом), что в символичной форме отражает смену сезонов и вечный цикл жизни и смерти. Культ Деметры часто сопровождается шумными праздниками, наполненными диким, необузданным весельем.
Храмы Деметры обычно расположены возле лесов.

Символ: сноп зерна.

Ей поклоняются: фермеры, жители, элементалисты (земля), некоторые нимфы.

Гефест

Хромой бог, бог огня, кузнецов и строителей. Он также связан с циклопами и вулканами. В мифах Гефест создал много разных фантастических устройств, некоторые из которых до сих пор разбросаны по миру — в лабиринтах и на отдаленных островах.

Символ: молот и клещи.

Ему поклоняются: кузнецы, оружейники, мастера по бронзе, элементалисты (огонь).

Величественная Гера, жена Зевса

Покровитель воров, торговцев и искателей приключений, Гермес

Гера

Почтенная жена Зевса, Гера, связана с небом и с луной. Богиня женщин, рождаемости и брака, она редко призывается авантюристами. Гера наказала многих возлюбленных Зевса и можно говорить о том, что она также воплощает месть и ревность.

Символ: павлин — животное её культа, или другой символ — гранат.

Ей поклоняются: домохозяйки, слуги, защитники, а также ищущие мести.

Гермес

Быстроногий посланник богов Гермес — также бог воров, путешественников и торговцев. Гермес отводит души мертвых в загробный мир. Большие культы этого бога управляются братствами торговцев, которым они обязаны своим хорошим благосостоянием. Любители азартных игр также поклоняются Гермесу.

Символ: герма — четырехгранный столбик, увенчанные бюстом Гермеса, крылатые сандалии, кадуцей (посох оплетенный змеями).

Ему поклоняются: торговцы, воры, путешественники, а так же некоторые колдуны.

Геста

Богиня дома и очага. Семьи и сообщества связаны с ее культом. Пекари также часто приносят ей жертвы.

Символ: огонь, защита.

Ей поклоняются: домохозяйки, чиновники, городские должностные лица, слуги.

Посейдон

Брат Зевса, Посейдон — бог морей и океанов, а так же землетрясений и лошадей. Посейдон могущественный и безжалостный бог, сопровождающий свой гнев чудовищными штормами, наводнениями и землетрясениями. Моряки боятся его больше всех других богов.

Символ: трезубец и лошадь.

Ему поклоняются: моряки, нереиды, некоторые аристократы, элементалисты (вода).

Зевс

Зевс — высший бог, правитель всех Олимпийцев, царь богов и бог царей. Он — покровитель власти, мастерства, независимости и победы в войне. Так же связан со штормами, дождем, бурями, с громом и молнией. Зевс следит за делами смертных и также является высшим судьей в божественных ссорах. Его царство – Небеса. Земля принадлежит его брату Посейдону, а потусторонний мир управляются другим его братом — Аидом.

Символ: орел и молния.

Ему поклоняются: аристократы, лидеры, солдаты, некоторые нимфы, элементалисты (воздух).

Другие божества

Асклепий

Сын Аполлона, бог врачевания и врачей. Асклепий однажды имел конфликт с Аидом, поскольку вос-

Никогда не недооценивайте богов. Даже их изображения!

крешал мертвых и те вовсе перестали приходить в подземные чертоги.

Символ: кадуцей — посох оплетенный змеями.

Ему поклоняются: врачи.

Дионис

Бог вина, удовольствия и шумного веселья, часто призываемый на пирах и оргиях. Связанный с культом вина, он представляет как удовольствие, которое оно дает, так и темную сторону безумных страстей и злоупотребления. Его излюбленный способ наказания неугодных — лишать их разума.
Почитание Диониса часто выливается в сумасшедшие оргии с дикими танцами и шумной музыкой, проходящими где-нибудь за пределами городов.

Символ: тирс (жезл Диониса).

Ему поклоняются: актеры, драматурги, виноторговцы, просто алкоголики и безумные поэты.

Аид

Мрачный и темный бог загробного мира, которым он управляет вместе со своей женой — Персефоной. Аид - воплощение смерти, он не имеет никаких храмов, а также какого-либо организованного культа.

Символ: дерево кипарис, нарцисс.

Ему поклоняются: ведьмы.

Младшие Божества

Музы: Девять дочерей Зевса — богини музыки, искусства, науки, танца, театра и история. Музами управляет Аполлон.

Великие фурии: демоницы служащие богам. Являясь дочерьми Аида, эти ужасные ведьмы с собачьими лицами и черными крыльями выслеживают неугодных и сводят их с ума от страха. Фурии не мстительны, но скорее беспристрастны.

Морфей и Гипнос: два древних бога сна, которых часто путают. Гипнос управляет сном вообще, а Морфей - сновидениями.

Ритуальные Жертвы

Согласно правилам игры Лабиринты и Минотавры, священники восстанавливают количество Очков силы равное их уровню за каждый час церемонии, которую они проводят.
Ритуал может быть закончен принесением жертвы священником или его помощниками. Это позволит Священнику дополнительно восстановить количество Очков силы в зависимости от размера жертвенного животного: 1, если маленький, 2, если средний и 3, если большой (вот и объяснение, почему так часто в жертву приносят именно быков). Таким образом, Священник второго уровня израсходовавший 5 Очков силы, может полностью восстановить запас сил выполняя часовую церемонию (2 Очка), в финале которой в жертву будет принесен бык (3 Очка); без этой жертвы нашему

Иллюстрация наиболее полным образом отражающая суть главы «Ритуальные жертвы»

священнику понадобиться 3 долгих часа ритуала на восстановление своих сил.

Обратите внимание, животные — единственный тип существа который можно использовать в качестве жертвы для Олимпийских богов. Только тёмное, злое или варварское божество (типа Кибелы, Гекаты или богов гиперборейских варваров) примет человеческую жертву и НИКАКОЕ божество, ни за что не примет в жертву чудовище, дух или нежить.
Животное убитое в бою не может считаться за жертву. В редких случаях Олимпийские боги тоже могут затребовать человеческую жертву, но такие крайности всегда являются последствиями серьезного Божественного Гнева и не имеют никакого отношения к постоянной деятельности священников и храмов.

Не олимпийские культы

Олимпийские боги и богини безусловно наиболее популярные и известные объекты поклонения, но в мире Лабиринтов и Минотавров может найтись место и для немногих других, неолимпийских божеств (типа Диониса, властителя мира мертвых Гадеса, его супруги Персефоны или даже богов чужеземных, не эллинистических культур со своими собственными культами, последователями и священниками).

В то время как принято, что все персонажи-священники служат богам Олимпа, ведущие могут захотеть использовать в кампаниях и других, не-олимпийских священников, как Не Игровых Персонажей. В условиях игры такие персонажи существуют точно так же, как обычные священники, за исключением того, что часть их сил и заклинаний работает по другому. Далее мы рассмотрим это подробнее.
«Неолимпийским» священникам не позволяется использовать Божественные Вмешательства. Это ограничение отражает факт, что Олимпийские боги являются доминирующими божественными силами во вселенной (или, возможно, другие боги предпочитают позволять им думать так).
Это состояние «космического» баланса также не дает Агентам Божеств не-олимпийского пантеона появляться в мире смертных.
Если не заявлено иначе, священники не-олимпийцы имеют те же самые основные характеристики, что и обычные (Удача и Воля) и получают следующие премии по достижении нового уровня: +1 к Удаче и +2 к Воле или Интеллекту.
Исключения всегда возможны, как например в случае с Друидами.
Отличия священников не-олимпийцев затрагивают священную «магию» — Божественное Благословение (Первый уровень), Божественный Дар (Четвертый уровень) и Божественное Вмешательство (Шестой уровень).

Дочь Кибелы, служащая Темной Матери

Культ Кибелы

Кибела — олицетворение матери-природы, чей культ распространен на Солнечных Землях востока. Некоторые ученые считают, что Кибела это просто Деметра под другим именем, но восточная «Темная Мать» (как часто её называют последователи) также имеет много общего с Персефоной, королевой Подземного мира. Поклонение Кибеле включает тайные сборища, человеческие жертвоприношения и дикие оргии под опекой её Жриц, известных как «Дочери Кибелы». Представители культа этой богини, ярко выраженные мужененавистники.

Из-за некоторых своих прямо скажем «не гуманных», а временами и просто ужасных аспектов, Культ Кибелы долгое время был вне закона на Земле Трех Городов. С ним активно борются жрицы Деметры, которые видят в нем лишь варварский, «деградировавший» вариант собственной веры.

Уровень 1: Божественное Благословение

В случае Кибелы, название этого заклинания звучит почти с иронией, так как это «благословение» ослабляет жертву.
Работает так же как Божественное Благословение с той же продолжительностью и расходом Очков силы, но вместо того, чтобы даровать премию +2, оно причиняет временный штраф -2 к одному из следующих параметров: Ближний бой, Коэффициент Защиты, Сопротивление магии и Выносливость. Жертвам разрешается сделать проверку на Сопротивление магии, позволяющую избежать эффекта заклинания. Заклинание действует только на мужчин, делая Амазонок, Нимф и других персонажей-женщин полностью иммунны к его эффектам.

Уровень 4: Божественный Дар

Подобно Жрицам Деметры, Дочери Кибелы могут использовать заклинание дарующее Выносливость. Персонаж на которого наложено заклинание, будет автоматически выигрывает все проверки на Выносливость и восстанавливать 2 хита в конце каждого раунда боя.

Уровень 6: Трансфигурация

Высшая сила Дочерей Кибелы принимает форму ужасного, постоянного проклятия, от которого может избавить только божественное вмешательство. Сила требует, чтобы заклинатель вступил с жертвой в контакт глаза-в-глаза и может использоваться только в пределах 10 футов от жертвы. Избежать эффекта можно, сделав успешную проверку на Сопротивление Магии.

Проклятие может только быть «подарено» только персонажу (или существу) мужского пола, изменяя его пол на женский. Самое интересное в этой ситуации — анатомическое строение тела, повышенная волосатость и прочие атрибуты мужчины, никуда при этом не деваются… (таким образом, большой-большой Варвар-мужчина станет большой-большой… варваром-женщиной).

В условиях игры ни одна из характеристик жертвы, модификаторы и другие значения не изменяются, но жертва больше не сможет получать премию от Репутации.

Культ Диониса

Дионису, богу вина, безумия и темной страсти, служат очень необычные священники, известными как «священные глашатаи». Неся Тирс (посох увитый виноградной лозой) - свой священный символ, они блуждают по земле в поиске новых посвященных для своего культа (который, по большему счету, состоит из выпивки, танцев и свободных отношений). Известно, что они очень хорошо ладят с сатирами.

Уровень 1: Божественное Благословение

Показатели которые могут быть увеличены с помощью благословения священниками Диониса: Выносливость, Сопротивление магии и Уклонение от Опасности.

Уровень 4 : Божественное Безумие

Священник Диониса легко может осчастливить кого-нибудь этим «даром» (с обычными ограничениями, продолжительностью и т.д., как для божественного дара). Персонаж подвергнувшийся воздействию божественного безумия, сбрасывает всю свою одежду (включая доспех) и начинает вести себя как сумасшедший - прыгая, веселясь и хохоча.

Пока он находится в этом состоянии все физические и магические нападения (включая Божественный Гнев и т.д.) сделанные против него будут автоматически проваливаться, но и сам персонаж по понятным причинам, не сможет ни на кого напасть.

Да, само собой, что «священные глашатаи» могут наложить это заклинание и на себя (что они, к тому же, часто и с успехом делают).

Круг 6: Божественное Вмешательство

Работает как обычное Божественное вмешательство, за исключением того, что Дионис проявляет себя только одним определенным способом — появляется в ужасном, отвратительном обличье, от одного вида

Служители культа Диониса, определенно знают толк в веселье

которого все созерцающие это зрелище впадают в безумие (никакие проверки навыков не помогут жертвам. Страх будет так велик, что они даже не смогут закрыть глаза!).

«Священные глашатаи» и приверженцы Диониса (итак уже сумасшедшие в большей или меньшей степени) полностью иммунны к действию этого эффекта. Эта форма безумия постоянна и может быть вылечена только Божественным Вмешательством. Детальное описание безумия оставлено на усмотрение ведущего и может изменяться от одного индивидуума к другому. Персонажи подверженые безумию не могут принимать участие в приключениях; они становятся НИП, чья судьба полностью в руках ведущего до тех пор пока их не излечит Божественное вмешательство.

Культ Митраса

Митрас — бог солнца культ которого процветает далеко на востоке, в Солнечных Землях. Ученые Земли Трех Городов предполагают, что этот бог просто Аполлон под другим именем или давно потерянный сын Аполлона «уведенный на восток» по некоторым таинственным причинам. Священники Митраса (иногда называемые Гелиодромами, т.е. что-то вроде «глашатаев солнца») имеют на этот счет своё мнение. Особенно выделяется одна из их теорий которая представляет Митраса единственным из существующих богов. Эта довольно спорная концепция (так называемое «единобожие») с недавнего времени стала предметом горячих дебатов среди философов.

Кроме того, что он солнечный бог (или сын такого бога), Митрас также известен как бог солдат (по крайней мере на Солнечных землях). Также его называют «быкорез» — прозвище напрямую относящееся к традиции приносить в жертву быков, но также каким-то образом связанное и с минотаврами. Возможно именно приверженцы культа Митраса были первыми воинами, достаточно храбрыми, чтобы сражаться с горгонтаврами - предками минотавров, и побеждать их.

Уровень 1: Божественное Благословение
Показатели которые могут быть увеличены с помощью благословения священников Митраса: Коэффициент Защиты, Ближний бой и Сопротивление магии.

Уровень 4: Божественный дар
Священники Митраса могут временно дать Дар Победы выбранному субъекту (с обычными ограничениями и продолжительностью и т.д.).

Уровень 6: Божественное Восстановление
Этот заклинание обладает огромной мощью — дает священникам Митраса власть оживлять павших воинов — кое-что на что не способны (или просто не хотят) даже Олимпийцы. Это заклинание не требует никаких проверок навыков; Священник должен просто тронуть мертвого индивидуума тело которого тотчас наполниться ярко светящейся энергии и спустя мгновение душа вновь вернется в него. Чтобы заклинание сработало индивидуум должен быть мертв не большее число боевых раундов, чем Аура духовности священника. По причинам известным только самому Митрасу, это заклинание срабатывает исключительно на воинах (а не на магах или специалистах). Кроме того, любой возрожденный этим заклинанием автоматически принимает веру в Митраса.

Вера друидов
В мире Мифика словом «Друид» называют священников гиперборейских варваров. В дополнение к обычным обязанностям священников, друиды также действуют как провидцы и советники местных королей и вождей. Они имеют длинные бороды, носят белый одежды и используют золотые серпы, чтоб собирать различные растения для своих ритуалов. Какие боги помогают друидам не ясно; скорее всего это «варваризованые» версии Аполлона, Ареса, Зевса, Артемиды и Деметры. В отличие от других священников друиды не служат определенному божеству, а являются посредниками всего божественного мира в целом. Это отсутствие явно определенных божеств-покровителей затрагивает и природу заклинаний друидов, которые могут быть определены в игре как сверхъестественное соединение Божественной магии, Колдовства и Дара природы.
Необычный подход друида к религии — также отражен в использовании по отношению к ним слова «друидический», вместо обычного термина «божественный», когда речь заходит о их волшебной силе (т.е. Друидическое благословение, Друидический Дар и т.д.).
Друиды имеют другие основные характеристики — Интеллект и Волю (к тому же это единственные характеристики которые они могут улучшать с повышением уровня, в дополнение к обычной для всех классов Удаче). Кроме того, их магический талант также имеет своё название — Друидические знания (а не Аура Духовности), но работает по тем же правилам. По крайней мере Очки силы они восстанавливают тем же самым способом, что и другие Священники.

Друид проводящий какой-то величественный ритуал, среди толпы суеверных, необразованых и легко поддающихся внушению варваров (выдержка из трактата жрецов Пустыни царей)

Уровень 1: Друидическое благословение
Заклинание работает по тому же принципу, что и обычное божественное благословение. Показатели которые могут быть увеличены с его помощью: Ближний бой, Сопротивление магии, Выносливость и Уклонение от Опасности.

Уровень 4: Друидическое принуждение
Эта сила работает также как заклинание колдовского принуждения аналогичного уровня, за исключением того, что вместо психо-дара используются друидические знания.

Уровень 6: Друидическое проклятие
Эта сила работает как заклинания Хелеад и Напей (Магия Природы, уровень пятый), но есть и различия. Друид проклинает не через поцелуй: он должен просто находиться в пределах 10 футов от выбранной жертвы и произнести проклятие устно (конечно мрачным и зловещим голосом).
Кроме того, друидическое проклятие затрагивает и судьбу жертвы, сокращая её Удачу на 1 в дополнение к потере 1D6 Силы, Интеллекта или Обаяния. Таким образом, персонаж может потерять до 3-х пунктов Удачи если проклят друидом или даже больше, если несколько друидов объединят свои усилия. Этот эффект — одна из причин того почему друиды часто говорят о себе как о «властителях судеб» и их боятся даже самые могущественные короли и герои Гипербореи.

Мир Приключений

Игра «Лабиринты и Минотавры» предполагает для проведения приключений миры подобные тому, что рисуют нам мифы Древней Греции. Для того, чтобы не чувствовать себя скованными рамками «реальности», мы предлагаем использовать для проведения приключений некий волшебный мир под названием Мифика. Мифика — мир напоминающий древнее средиземноморье, но тем не менее полностью самобытный. Его обширные земли раскинулись вокруг большого моря называемого Срединным. Основные события происходят на Земле Трех городов, непосредственно напоминающей о Древней Греции, которыми, собственно, и ограничивается весь цивилизованный мир.

Далее мы дадим краткий обзор мира, состоящий из следующих частей:

География (включая карту мира)
Языки (включая нечеловеческие)
Космогония (как появилась Мифика)
История мира (три эры)
Недавняя история (главные события прошлого столетия).

Ведущие должны обратить внимание на то, что различные области и районы Мифики были в разной степени описаны в модулях и приключениях, изданных непосредственно Legendary Games Studio, а также выходивших на страницах журнала Griffin.

Дух Мифики

Наш мир имеет много общего с миром греческой мифологии, (на основе которой он и был создан) но тем не менее Мифика — это **НЕ** древняя Греция.

Мир полностью воображаем и не должен ни в какой мере делать то, что делает современная кинематография или герои популярных фэнтези новелл — брать за основу классическую мифологию или поэмы Гомера и пересказывать их на свой лад.
Проще говоря, греческая мифология — всего лишь источник вдохновения для игры, но не её основная тема. Читатели-эрудиты, вероятно, найдут много несоответствий между «реальной» греческой мифологией и воображаемой мифологией Мифики …но из этих несоответствий и рождается в конечном итоге уникальный дух игры! В соответствии с этим духом, Ведущие могут не стесняясь использовать собственные знания в области классических мифов, но как источник вдохновения, а не ограничений!

Просто забудьте об исторической точности и вспомните, что перед вами игра в стиле фэнтези. Мифика существует лишь для одной цели — игры!

Мифика. Обзор географии мира

Земля трех городов

Эта богатая прибрежная область является ещё и самой цивилизованной во всей Мифике. На её землях стоят три независимых (и конкурирующих) города-государства: *Афины*, *Гераклея* и *Аргос*.

Каждый из них имеет свою культуру, экономику и армию. В прошлом конкуренция этих городов стала причиной нескольких воин. Но теперь, главным образом благодаря заслугам царя Феона, между ними прочный мир, длящийся вот уже 100 лет.

За исключением варваров, кентавров и амазонок, большинство искателей приключений игры «Лабиринты и Минотавры» будут выходцами с Земли Трех Городов.

Срединное Море

Это внутреннее море имеет три главных острова:

Серифос, расположенный возле побережья Земли Трех Городов. На нем располагается город Минея, четвертый большой город-государство.

Протей - древний остров часто упоминаемый как колыбель давно сгинувшей Морской цивилизации. Теперь эта земля, покрытая руинами с кишащими

в них чудовищами необитаема (но ходят слухи, что древние руины всё ещё хранят немало загадок и сокровищ).

Восточный остров *Тритон* — последний приют некогда могущественной одноименной морской империи Морских принцев Ахарнии.

Дикий Север

К северу от Земли Трех Городов, за полными чудовищ Медными Горами, лежит холодная земля Гиперборея - родина диких племен одевающихся в меха и поклоняющихся солнцу. Это земли варваров…

На запад от Гипербореи раскинулся земля под названием Сибарис, когда-то бывшая колонией погибшей империи Атлантов. Теперь этой страной, полной древних тайн и опасностей, управляют волшебники-полулюди.

Далеко на востоке, за Холодным морем, находится полулегендарная страна Амазония, удивительная как своим мягким климатом, так и бесстрашными женщинами-воинами населяющими её.

Неизвестный Запад

На западе, где кончается Умбрийское море, расположено древнее воинственное царство Умбрия. Жители этой страны контролируют пролив Бронзовые ворота и знают, таким образом, обо всех всех кто пытается выйти в Великий Океан.
Его бурные и опасные воды населены многочисленными морскими змеями и другими чудовищами, встреча с которыми стоила жизни ни одному отважному искателю приключений…

Говорят, что где-то в Великом Океане скрыт легендарный остров Атлантида — родина величайшей из цивилизаций существовавшей в мире ещё до прихода людей! Теперь это только полузабытые легенды, но кто знает какие ещё тайны хранят не помеченные на картах воды?

Опасный Восток

Восток Мифики разделен большим хребтом Ханатари, домом для многих странных и опасных существ вроде грифонов и других волшебных тварей, диких племен каннибалов и троглодитов.

К северу от гор лежит земля Сикания — место обитания кентавров и таинственная долина Аркадия, про которую говорят, что там находится настоящий рай на земле… и вход в мир мертвых. Много смелых авантюристов оставили свои дома в попытках разгадать тайны Аркадии… но назад не вернулся ни один. Хотя кто-то ведь рассказал эту историю, верно?

К югу от гор Ханатари раскинулись пределы Солнечных Земель, со своими горячими песками, пустынными руинами и золотыми городами.

Таинственный Юг

За южным берегом Срединного Моря обитают народы Мидии. Столица Мидии — Солос, оживленный торговый город с многонациональным населением, состоящим преимущественно из торговцев, моряков и лиц с сомнительным прошлым.

К востоку от Мидии находится дикая земля Харибдия покрытая пышными джунглями в которых обитают странные на вид животные и племена свирепых чернокожих воинов.

К югу от Мидии, на сколько хватает глаз простирается могущественное Королевство Пустыни, знаменитое своими каменными пирамидами (полными сокровищ, если верить легендам!), династиями царей в жилах которых течет кровь богов и богами с головами животных…

Ходят слухи, что где-то далеко на юге находится Стигийская империя, управляемая некромантами и их легионами оживленных скелетов.

СИКАНИЯ
АМАЗОНИЯ
АРКАДИЯ
СОЛНЕЧНЫЕ ЗЕМЛИ
ПУСТЫНЯ ЦАРЕЙ
ТРИТОН
МОРЕ ТИРОНА
ГИПЕРБОРЕЯ
ЗЕЗ
СЕРИФ
АНФИРСА
ПРОТЕЙ
МИДИЯ
СРЕДИННОЕ МОРЕ
ХАРИБДИЯ
СИБАРИС
УМБРИЯ
ВЕЛИКИЙ ОКЕАН
TRANSLATION MELFIS 2007
Christopher 2007

Не понимаешь по-человечески, я тебе могу и по харибдийски сказать!

Языки Мифики

Эта глава содержит список всех главных языков мира Мифика, включая нечеловеческие.

Языки с пометкой **(Н)** не имеют письменной формы.

Языки с пометкой **(М)** имеют ту же письменную форму и используют тот же самый алфавит, что и минойский язык. Это означает, что персонажи знающие, как говорить на одном из них, смогут читать и писать на других.

Языки с пометкой **(А)** используют различный алфавит: обучение чтению и письму у носителей таких языков, рассматривается как обучение двум разным языкам (в дополнение к разговорной форме).

Человеческие Языки

Антлантов: древний язык Атлантиды (А)

Борейский: язык Гипербореи и Амазонии (Н)

Харибдийский: язык диких племен Харибдии (Н)

Высокий Хеми: язык аристократов и духовенства Пустыни царей (А)

Низкий Хеми: родной язык жителей Пустыни. Язык простых людей (Н)

Мидийский: язык Южных земель (М)

Минойский: общий язык Земли Трех Городов и острова Серифос, используемый всеми цивилизованными нациями, вокруг Срединного Моря.

Тритонов: язык могущественной когда-то империи Тритонов (А)
Умбрийский: родной язык Умбрии. (М)

Стигийский: древний язык Стигийской Империи… так же «родной язык» мира мертвых (А).

Нечеловеческие Языки

Аэран: родной язык икариан, птицелюдей и других летающих людей (Н)

Гайан: родной язык нимф, кентавров и других народов связанных с природой. (Н)

Мириан: общий язык русалок, тритонов, и других говорящих морских существ. (Н)

Подземный: родной язык дерро, обсидианов и других говорящих жителей подземелья (А)

Персонажи и Языки

Стартовые Языки

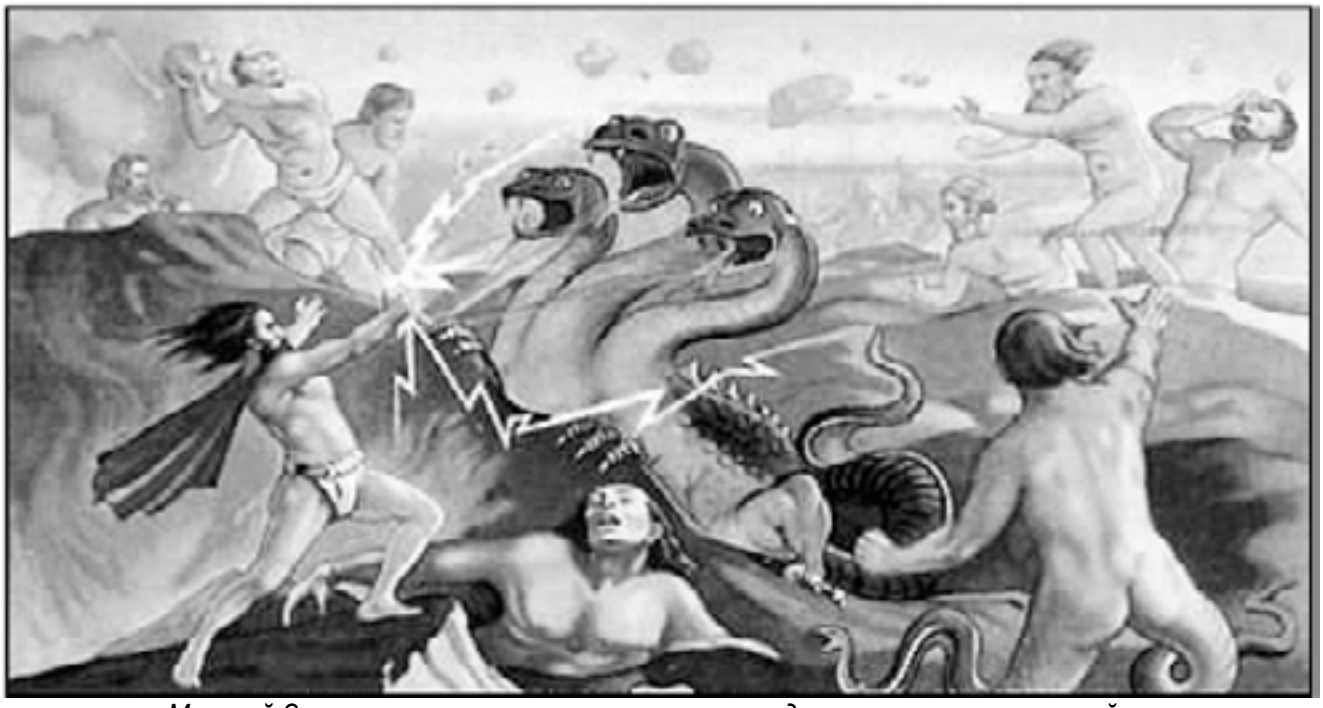
Для простоты принято считать, что все персонажи (да, даже варвары и кентавры) совершенно свободно умеют изъясняться на минойском языке.
Также принято, что все персонажи (за исключением варваров, амазонок, нимф и кентавров) грамотны. Зато перечисленные классы, не владеющие грамотой, знают не только минойский, но и свои родные языки: борейский (варвары и амазонки) и гайанский (кентавры и все нимфы кроме нереид, которые говорят на мирианском языке).
Аристократы и маги автоматически выбирают два дополнительных языка при создании персонажа.

Изучение новых языков

Персонажи желающие изучить новые языки, могут ознакомиться с основами разговорной речи любого языка потратив на это 1D6+4 недель занятий и практики. Это время увеличивается модификатором Интеллекта или уменьшается, если модификатор принимает отрицательное значение.
Чтоб разговаривать достаточно бегло персонаж тратит на обучение 1D6+4 месяца, так же изменяемые его модификатором Интеллекта.
Изучение языка на уровне эксперта, чтоб говорящий практически утратил акцент и легко сходил в чужой стране за своего, займет 1D6+4 года. И вновь это значение может быть изменено модификатором Интеллекта.
Для каждого нового языка этот цикл проводится отдельно.

Чтение и Письмо

Обучение чтению и письму занимает 1D6+4 года. Значение изменяется модификатором Интеллекта по тем же правилам, что и для устной речи. При необходимости изучить новый алфавит, тратится эквивалентное число недель.



Могучий Зевс, циклопы, титаны и различные чудовища в захватывающей сцене одной из битв

Космогония

Рождение Мира

В начале был только Хаос. Потом появились Гея — Земля и Уран — Небо. Их союз дал жизнь двенадцати могущественным детям-Титанам. Но были кроме них и те, кто ещё до рождения были поражены Хаосом… так появились и первые Циклопы.
Ужасный вид этих чудовищ оскорбил Урана и он сбросил их в самые глубины земли. Это вызвало гнев Геи и с этих пор Небо и Земля навсегда отдалились друг от друга.
Гея начала составлять заговор против Урана, пробуя посеять семена восстания среди своих детей, но даже самые могущественные Титаны боялись Урана. И только самый молодой из них, Кронос, решил действовать против отца.
Использовав волшебный золотой серп данный Геей, Кронос напал на Урана и смертельно ранил его. Кровь Урана упала на землю и везде где она проливалась, порождались различные фантастические существа: первые гиганты, нимфы и фурии.

Господство Кроноса

После смерти Урана, Кронос стал правителем вселенной, на которую он наложил свой закон, теперь называемый Временем. Он заключил циклопов и других существ хаоса в темницу в подземном царстве Тартаре.
Кронос женился на собственной сестре Рее, но пожирал собственных детей как только они рождались боясь, что они однажды уничтожат его так же как он сверг и убил своего отца.
Как-то раз, перед рождением шестого ребенка, Рея удалилась и родив в тайне, отдала ребенка на воспитание нимфам. Вернувшись она отдала своему мужу-брату камень вместо ребенка. Кронос проглотил его так и не заметив обмана. Этим ребенком был Зевс. Воспитанный нимфами, он вскоре стал очень сильным, а вдобавок и умным бессмертным…

Рея посетила его в тайне и вместе они решили, что пришло время свергнуть Кроноса. Для начала подмешав Пожирателю в питье особое волшебное варево, они заставили его исторгнуть всех пятерых детей, съеденных ранее. Имея божественную природу они выжили в гигантской утробе Кроноса. Этими пятью богами были — Посейдон, Аид, Деметра, Гера и Геста.
Как только боги освободились, то решили присоединиться к младшему брату Зевсу в его борьбе против отца — Кроноса Пожирателя…

Война Титанов

Затем началась Война Титанов. С помощью своих собратьев Кронос намеревается сокрушить непослушных детей. Казалось, что сначала война шла успешно для титанов, но Зевс был слишком умен, чтобы проиграть.
Он отправился в Тартар и обратился к порождениям Хаоса заточенных там Кроносом с предложением даровать им свободу в обмен на помощь в войне.
Заручившись поддержкой сильных союзников и вооружившись молниями, Зевс возвратился и быстро победил Титанов. После победы Зевс сослал большинство из них в Тартар или самые темные глубины космической пустоты. Так началось господство Зевса, ознаменовавшее начало Первой Эры Истории, также известной как Эра Мифов…

История мифов

Начиная с поражения Титанов от руки Зевса и его союзников, мир Мифика знал три большие эры: *Эра Мифов, Эра Магии* и *Эра Героев* (текущая). В этой главе предлагается краткий обзор всех трех эр, от начала мира и до сегодняшнего дня.

В течение Эры Мифов, боги часто бывали среди смертных

Эра Мифов

Эра Мифов была временем великих чудес. Так же известная как Эра Богов, она продолжалась много тысяч лет и была временем формирования Олимпийского пантеона.

Эра Мифов видела рождение нового поколения богов (например, Аполлон, Гермес, Афина и Артемида) и многих полубожественных существ, а также чудовищного потомства Посейдона. Несколько других бессмертных происхождение которых не столь ясно (Дионис, а также таинственные Морфей и Гипнос), также пришли в это время.

Именно в течение Эры Мифов случилось больше всего событий вызванных ссорами и интригами среди Олимпийцев. Были тут и притязания на власть, например, когда группа своенравных гигантов почти сумели разрушить гору Олимп (прежде чем были испепелены молниями Зевса).

Самый серьезный вызов Олимпийцам был брошен Прометеем (титан, примкнувший к богам во время войны). Он украл волшебные тайны богов и передал их людям. Боги наказали своевольного титана приковав к скале на весь остаток вечности и послав орла, который должен был клевать его печень, вновь восстанавливающуюся к следующему дню…

Но даже могущественные Олимпийцы не имели власти над временем и не могли изменить того, что сделал Прометей. Тайны магии были теперь доступны для смертных. Так закончилась Эра Мифов.

Эра Магии

Перед проступком Прометея, среди людей волшебством могли владеть только священники получавшие силу от своего божества. А так же некоторое число других их последователей, таких, например, как оракулы и лирники.

Открыв тайну магии смертным Прометей создавал первых волшебников и элементалистов -людей, которые могли управлять магией по собственному желанию.
Эти первые маги были по крайней мере столь же сильны, как и сегодняшние самые могущественные из их «коллег» и назывались Автократами. Они быстро стали правителями мира смертных, создав собственные царства которыми управляли как тираны-полубоги.

В течение трех столетий Автократы управляли большинством стран окружающих Срединное Море, порабощая все другие нации силой армий и мощью магии. Единственные люди, что так и остались непокоренными - бесстрашные амазонки и варвары Гипербореи. Среди нечеловеческих рас, кентавры также отчаянно боролись против гегемонии магов.

Столь большим было высокомерие Автократов, что они в конечном счете, решили не ограничиваться властью лишь над смертными и посягнули на сам Олимп! Да, ослепленные гордостью и обманчивым могуществом, маги объявили войну Богам. Это решение и стало их гибелью…
Зевс и другие Олимпийцы, не в силах выносить этой наглости, стали разрушать их могущественные башни и величественные города землетрясениями, штормами и наводнениями.

Всё, что Автократы создали и взяли себе за три столетия, Боги разрушили за три дня. Три дня известные теперь как *Дни Гнева*. Господство Автократов было полностью уничтожено. Так закончилась Эра Магии.

Эра Героев

Теперь, Олимпийцы собрались на совет и решили,

Эра Героев? Мы готовы!

Три афинских искателя приключений за обсуждениями последних новостей (о! только не говорите, что эти идиоты из Аргоса и Гераклеи снова взялись за своё!)

что пришло время начать новую эру: эру, где смертные были бы ведомы и вдохновляемы справедливыми правителями, мудрыми священниками, красноречивыми поэтами и отважными героями, вместо того, чтобы выносить деспотическую тиранию высокомерных волшебников.

Те редкие волшебники и элементалисты, кто сохранил верность богам, были спасены от божественного гнева Зевса. Им даже разрешили сохранить знания и преподавать их ученикам с условием учить их применять вперед мудрость, а не силу.

Наконец, Боги решили взять под своё покровительство те четыре народа, кто отказался приклонить колени перед Автократами: амазонками, варварами, кентаврами и нимфами. Вместе с предками минойской цивилизации, им было позволено играть главную роль в третьей Эре Мифики — Эре Героев.

Недавняя история Мифики

Предложенная далее установка подходит для большей части кампаний в мире Мифика, действие которых происходит в начале третьего столетия Эры Героев, спустя приблизительно 300-330 лет после Дней Гнева.

Стрелки-кентавры, используют о-о-очень длинные стрелы

Третье столетие Эры Героев — время больших чудес и смелых приключений, но так же это и время больших конфликтов. Никак не меньше трех крупных войн отгремели в прошлом столетии, причем одна из них продолжается до сих пор, а четвертая, кажется, не за горами.

Это время неопределенности, когда Землям Трех Городов и всему цивилизованному миру угрожают новые опасности и враги.

Война с Умбрией

Первой крупной войной из воин прошлого столетия была, несомненно, война с древней страной Умбрией. Она случилась ровно сто лет назад и продолжалась семь долгих лет, за право обладания островом Серифос и исконными землями Трех городов.

Прежде разрозненные и опасающиеся друг друга, четыре города-государства в конечном итоге сумели объединить свои силы, создав Минойскую Коалицию, благодаря решительным действиям благородного Феона.

Армии Умбрии были разбиты в ряде больших наземных и морских сражений и убрались восвояси. И пока ещё не была забыта радость общей победы, Феон попробовал убедить правителей Гераклеи, Аргоса и Серифоса, превратить их военный союз в постоянный политический, создав федерацию союзнических городов-государств…

Но все дипломатические усилия были подорваны старой коммерческой и культурной конкуренцией, которая сорвала его великие планы, а вскоре и вовсе вылилась в войну между Аргосом и Гераклеей.

Война Двух Городов

Эта война (обычно называется аргонянами как Война в Гераклее, а гераклидами — Воина в Аргосе) была чрезвычайно кровопролитной и сильно истощила ресурсы обоих сторон.

Война началось спустя почти 20 лет после победы над Умбрией и привела оба воюющих города на грань экономического краха. Если бы не вмешательство в конце-концов Афинян, то от обоих городов, наверное, не осталось бы и камня на камне.

Феон вновь пытался заставить воюющие стороны примириться и работать сообща, но все его усилия пошли прахом. Об объединении своих городов в союз, никто не хотел даже слышать. Тем не менее с помощью Афин и аргоняне и гераклиды заключили мирное соглашение и прекратили войну.

Афинский мир, как его назвали, уже в течении 60 лет нерушим как нерушимы и разделенные на сферы влияния рынки сбыта обоих государств, дабы их пути не пересекались.

Однако 60 лет мира вполне позволили обоим городам восстановить свои силы и сейчас некоторые представители военной аристократии с обеих сторон лишь ждут своего часа…

Кентавры против амазонок

Приблизительно 20 лет назад, на берегах Срединного моря разыгралась другая жестокая война: война между гордым царством Амазония и горячими кентаврами Сикании, которые попытались продвинуться дальше на запад и вторглись в страну амазонок.

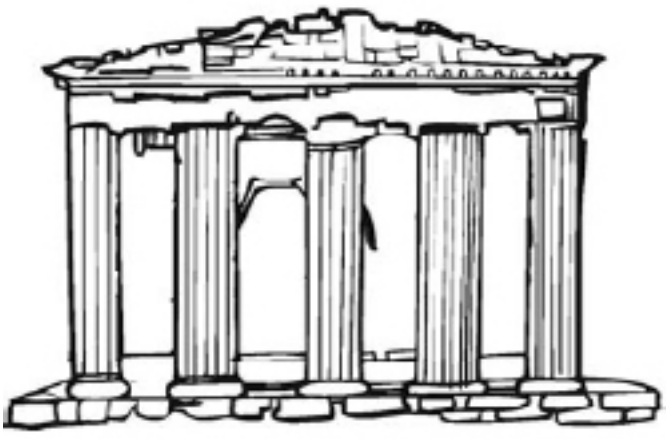
Эта война все еще продолжается и ещё много кентавров не желающих униматься, тревожат набегами приграничные районы Амазонии. Мудрый кентавр Чирон, недавно послал несколько своих учеников к людям Трех Городов в надежде убедить благородных правителей Афин помочь ему создать условия для заключения и поддержания мира.

Как будто ситуация и без этого не была достаточно плоха, Морской союз варваров Гипербореи начал нападать на Амазонию на западе, надеясь использовать войну с кентаврами в своих целях.

Ситуация настолько тяжелая, что королева амазонок, не надеясь на победу в войне с двумя сильными противниками, также послала эмиссаров в Земли Трех Городов в надежде навербовать достаточное число отважных авантюристов (в основном женщин) для оказания помощи своей стране.

Ситуация вокруг Сибариса

На далеком западе, канувшая в лету империя Атлантов, будто бы снова пробудилась от столетий упадка и разобщенности и предпринимает попытки восстановить контроль над своей утраченной колонией Сибарис.



Поскольку между теперешним населением Сибариса и его прежними хозяевами назревает война, правители Земли Трех Городов и Серифоса пока неуверенны в том, что им нужно делать: любая помощь, явная или не явная Сибарису, создаст риск войны с Атлантидой (о который сейчас практически ничего не известно), а безучастное стояние в стороне создает риск оказаться следующей потенциальной жертвой завоевателя.

Возвышение Тритона

Другая угроза для цивилизованных наций Срединноморья — восточный остров Тритон. Однажды центр могущественной морской империи, это царство, подобно Атлантиде на западе, положило конец бездействию прошлых четырех или пяти веков…
Теперь Морские Принцы Арахнии начали восстанавливать свой могучий флот и очевидно уже пробуют возобновить дипломатические отношения с Солнечными Землями и согласно некоторым слухам, с проклятой Стигийской Империей на юге…
Могут ли эти события быть подготовкой к большой войне между Востоком и Западом?

II: СОЗДАНИЯ

Есть пять больших категорий существ:

Люди (разумные и говорящие народы).
Животные (обыкновенные животные).
Чудовища (невероятные животные, мифические существа и т.д.).
Духи (призраки, существа из загробного мира и т.д.).
Оживленные (оживленные существа, големы, скелеты и т.п.).

Игровые характеристики

Правила игры «Лабиринты и Минотавры» используют простую систему для определения способностей существа в игре. Существа оценены в четырех общих характеристиках: **Размер**, **Степень агрессии**, **Внимательность** и **Мистика**.
Как описано ниже, эти четыре основные характеристики используются, чтобы вычислять силу атаки, модификаторы, ЭКЗ, хиты и другие свойства. Специальные способности существа, также включаются в описание.

Размер

Размеры существ принятые в игре: Крошечный, Маленький, Средний (размер человека), Большой и Гигантский.

Как показано в таблице 6а на следующей странице, размер существа затрагивает многие из его ключевых физических характеристик, включая Общее количество хитов, наносимые повреждения и дальность передвижения.

Степень агрессии (Ярость)

Отражает естественную агрессивность существа, физическую силу или его опыт в бою.

Миролюбивый	0
Опасный	+1
Очень опасный	+2
Смертельно опасный	+3

Внимательность (Хитрость)

Показывает врожденную проницательность существа и его инстинкт выживания.

Нормальная	0
Настороженность	+1
Чуткость	+2
Прозорливость	+3

Мистичность

Показывает врожденную близость существа с силами судьбы и волшебства.

Естественная	0
Сверхъестественная	+1
Потусторонняя	+2
Запредельная	+3

Таблица 6А : Существа и их размеры

Размер	Основные хиты	Хит-фактор	Движение	Премия размера	Повреждения
Крошечный	1	1	30 футов	0	1 пункт
Маленький	2	2	45 футов	0	1d3
Средний	4	4	60 футов	0	1d6
Большой	12	6	90 футов	+2	2d6
Гигантский	20	10	120 футов	+4	3d6

Храбрый герой сражается со свирепым чудовищем

Основные Хиты и Хит-множитель: Они используются, чтобы вычислить Общее количество Хитов существа (см.следующую страницу).

Премия Размера: Используется, чтобы вычислить модификатор Ближнего боя существа (см. ниже).

Движение: число футов которое существо может пройти за раунд сражения. Что касается персонажей, то число может быть удвоено, если в этот раунд не делается других действий кроме движения. Может быть изменено различными специальными способностями.

Повреждения: Это — повреждения наносимые существом в бою, если оно использует естественное вооружение или оружие ближнего боя.

Боевые очки

Размер существа, Степень агрессии, Внимательность и Мистика используются, чтобы вычислить его основные боевые возможности, которые могут также быть изменены некоторыми Специальными Способностями.

Инициатива=10+Степень агрессии+Внимательность.
Ближний бой=(Степень агрессии x 2)+Премия Размера
Коэффициент Защиты = 12 + Мистика.
Общее количество Хитов = Основные Хиты + (Степень агрессии + Хит-фактор).

Таким образом существо большого размера, очень опасное по уровню ярости, настороженное и сверхъестественное, будет иметь следующие характеристики:

Инициатива 13
Ближний бой +6
Коэффициент Защиты 13
Общее количество Хитов 24.

Проверки навыков

Существа имеют три модификатора проверки навыка, рассчитывающиеся следующим образом:

Обнаружение = Внимательность x 2
Уклонение = Внимательность x 2
Сопротивление магии = Мистика x 2
Оба броска основаны на Хитрости x 2, но могут быть изменены различными специальными способностями. Существа не имеют броска Выносливости потому что они в нем не нуждаются: существо всегда будет продолжать сражаться, пока число его хитов не упадет до нуля.

Создания и Бой

Размер имеет значение

Как показано в таблице 6а, категории размера существ определяют многие из их боевых характеристик. Размер существа также определяет максимальное число противников на которых оно может напасть в течении боевого раунда. Существо нормального размера может напасть только на одного противника в раунд. Это число удваивается для каждой категории размера.
Например, в каждом отдельном раунде существо большого размера может напасть на двух противников среднего размера, в то время как гигантское существо способно атаковать сразу четырех!

Это правило также работает и для персонажей игроков: персонаж способен напасть на двух маленьких или четырех крошечных существ за один раунд боя.

Как показано в таблице 6а, категории размера существа также определяют повреждения, которые оно наносит в бою используя свое естественное вооружение (когти, клыки и т.д.) или оружие боя (если оно соответствует их размеру).

Наконец, размер существа влияет на его уязвимость к дистанционному оружию. Чем меньше существо тем тяжелее его поразить дротиком, стрелой и т.д. Наоборот, большая цель представляет из себя отличную мишень. В условиях игры, это выражено в форме модификатора к броскам дистанционной атаки.

Если цель больше чем нападавший, каждая разница категории размера, дает ему +2 премии к атаке. С точностью до наоборот это правило работает в том случае, когда цель имеет размеры меньше нападающего. Например, человек получит +4 премии к атаке при стрельбе в гигантскую цель, но перенесет штраф -2 при стрельбе в цель маленького размера.

Существа в бою

Существа не могут использовать специальные маневры и тактику, если они не имеют соответствующих специальных способностей.
Некоторые существа могут быть экипированы щитами, доспехами и шлемами от которых они получают те же преимущества, что и персонажи. Как отмечено ранее, все существа будут сражаться до тех пор пока их Общее количество хитов не упадет до нуля, но некоторые из них, вполне могут найти более безопасным для себя убежать, если их жизни серьезно угрожают.

Люди (и гуманоиды) скорее всего попытаются ретироваться когда теряют больше половины хитов. Естественно это справедливо лишь случае, если они не загнаны в угол, не фанатики, не находятся под командованием харизматического лидера или намного более пугающего чем противник существа.

Животные также попытаются сбежать при потере более половины хитов. Опять же, если они не загнанны в угол, не защищают своё логово или молодняк и т.п. Некоторые животные (подобно кабанам или медведям), всегда будут сражаться до смерти как бы тяжело они не были ранены.

Чудовища всегда деруться до смерти.

Оживленные существа (обычно не имеющие разума), всегда будут сражаться пока не погибнут или не будут разрушены.

Духи обычно ведут себя подобно людям, если в их описании не сказано иначе.

Поберегись! У меня между прочим есть способность „Сокрушительный бросок”

Специальные способности существ

Водное

Существо может плавать без уменьшения пунктов движения. Большинство существ с этой способностью могут долго оставаться под водой без воздуха или вообще преспокойно дышать под водой. Обратите внимание, — в большинстве случаев водные существа не могут выходить на сушу!

Оружие дыхания

Существо может выдыхать огонь или кислоту. Это считается за одно нормальное нападение и наносит тот же самый ущерб, что и другие нападения существа. Оружие дыхания считается дистанционным оружием, диапазон его действия равен 1/3 от дальности передвижения существа.
Это нападение не требует броска атаки, броня и щиты бесполезны против него, но цель может уйти от опасности сделав успешную проверку на Уклонение от опасности (в этом случае, она не понесет никаких повреждений).
Существо может провести только одну такую атаку в раунд (если оно не многоглавое), заменяющую обычное нападение.

Камуфляж

Эта специальная способность позволяет существу «сливаться» подобно хамелеону с окружающей средой. Все существа с этой способностью также имеют способность Скрытность.
При использовании способности Камуфляж, существо добавляет +4 к броску цели направленному на обнаружение противника.

AAA! Только не „Схватывание”!!!

Атака с разбегу

Существо может использовать эту способность с инициативой и премией атаки равной +1 для маленьких существ, +2 для средних, +4 для больших и +6 для гигантских.
Летающие существа могут использовать подобную способность — *Атака с налету,* дающую те же самые премии.

Захват

Эта способность может использоваться только существами, которые сражаются в ближнем бою (см. ниже). Она напоминает «дружеские объятия» медведя или какую-либо другую форму физической борьбы.
Как только жертва схвачена, она автоматически получает обычные повреждения (то есть 1d6 для среднего размера, 2d6 если большого и т.д.) в конце каждого раунда, в течение которого жертва остается обездвиженной если не сумеет освободиться (см. Руководство Игрока — Безоружный бой: Борьба).
Эта способность не может быть использована против существ с большей категорией размера.

Сокрушительный бросок

Только гигантские существа могут иметь использовать эту специальную способность. Существо может бросать огромные валуны, вырванные с корнем деревья и т.д. в своих противников.
В игре эта форма атаки не может использоваться ни с одной другой формой нападения в раунд; чтоб избежать попадания цель должна сделать проверку на Уклонение от опасности против числа 15.
Сокрушительный бросок имеет максимальный диапазон 60 футов и наносит такие же повреждения как нормальная атака существа (3d6 хиты для гигантских существ).

Запутывание

Если существо имеет щупальца или другие придатки, оно может опутать ими жертву. Эта способность может также отражаться в умении создавать сети на подобие паутины. Запутывание рассчитывается как одно действие для существа с нормальной атакой и считается дистанционным, с максимальным диапазоном 5 футов для маленьких существ, 10 футов для средних, 20 для больших и 30 для гигантских.
Нападение не требует броска атаки, доспех и щит против него бесполезны, жертва может сделать проверку Уклонение от опасности против числа 15, чтоб успеть увернуться.
Запутанный персонаж не может двигаться, но может продолжать сражаться со штрафами -4 к атаке и инициативе. Жертва может вырваться используя правила для освобождения от захвата (см.Безоружный бой: Борьба), с броском против 12 для маленьких существ, 16 для средних, 20 для больших и 24 для гигантских.

Аура страха

Вид существа вызывает страх в сердцах большинства НИП и меньших существ. На персонажей и НИП имеющих уровень, не влияет. Эта способность также добавляет +2 к коэффициенту защиты и инициативе.

Галоп

Только четвероногие животные (и существа с количеством ног больше двух) могут иметь эту специальную способность. Когда существо с этой способностью использует за боевой раунд только движение, дальность его хода не удваивается (согласно обычным правилам), а учетверяется.
У некоторых водных существ присутствует подобная способность называемая *Подводные крылья*, позволяющая увеличить их движение под водой в той же пропорции.

Схватывание

Существа могут вступать в борьбу с персонажем. Для нападения используется стандартный модификатор атаки существа, бой проходит согласно стандартным правилам Борьбы.
Схватывание может быть использовано только в конце фазы боя. Если жертва пытается вырваться, то делает бросок против силы противника: 16 для существ среднего размера, 20 для больших и 24 для гигантских.
Существо применившее схватывание тратит своё действие в следующем ходу (или в случае с большим существом, одно из действий) на удержание противника. Например, существо больших размеров (которое может в раунд нападать на 2-х противников размером с человека), будет способно сделать лишь одно нападение, если удерживает

кого-то в захвате.
Существа, имеющие также и способность Сокрушение, могут причинять жертвам физические повреждения, согласно описанию способности.

Иллюзорность

Ей обладают эфирные сущности без физического тела. Им нельзя принести вред физически, зато они уязвимы к магии. Но и иллюзорные существа также не могут затронуть материальных персонажей физически и так же должны применять магию.
Не имея никакого материального тела, сущности не могут иметь никаких специальных способностей связанных с физическим миром, а при понижении количества хитов до нуля просто перестают существовать.

Неуязвимость

Это — «улучшенная», магическая по сути, форма Естественной защиты (см. ниже), дающая +8 к коэффициенту защиты.

Вампиризм

Существа с этой специальной способностью могут пить жизненную силу своих жертв посредством укуса или другого контакта. Эту способность может быть использована однажды в раунд, в течении фазы боя. Нападения укусом рассматриваются как обычные атаки, их повреждения равны обычному повреждению существа + 1d6, моделирующих утечку жизненной силы. «Выпитые» 1d6 прибавляются к хитам нападающего, позволяя ему оправиться от ранений. Эта форма вампирской регенерации не может поднять хиты нападающего выше его нормального максимума.
Избежать нападения можно с помощью проверки на Уклонение от опасности против числа 15.

Быстрота молнии

Эта специальная способность дает премию +4 к Инициативе и Уклонению, а также увеличивает дальность движения на треть.
Эта способность затронет и другие способности основанные на движении (например Галоп), но не изменит максимальный диапазон действия способностей подобных Оружию Дыхания или Запутыванию.

Сопротивление магии

Эта способность дает +4 к Сопротивлению магии.
Меткая стрельба (См. ниже, Отличный стрелок).

Не мыслящий

Существа с этой способностью не имеют никакого разума и собственной души. Это наделяет их иммунитетом к эффектам страха, боли и всем заклинаниям основанным на эмоциях (заклинания волшебника, а также магия поэзии). Независимо от обстоятельств такие существа всегда сражаются пока число их хитов не уменьшается до 0. Хитрость таких существ, никогда не может быть выше чем Настороженность.

Так, герой, — вот моя загадка: оно большое, имеет пару крыльев, женскую голову и пристрастие к человеческому мясу? Подсказка: оно также обладает способностью „Быстрота Молнии”

Отличный стрелок

Существа с этой способностью могут использовать дистанционное оружие (дротики, луки, пращи и т.д) с модификатором дальнего боя равным сумме их Степень агрессии и Внимательности и с дополнительным +2, если при этом существо имеет способность Меткая стрельба.
Размер оружия существ, соответствует размерам тех, кто их использует: наносимые повреждения равны нормальным повреждениям наносимых существом, а диапазон дальности боя изменяется так:

крошечные 1/6
маленькие 1/2
большие x1.5
гигантские x3.

Для дротиков нормальная дистанция принята за 120 футов.

Многоглавие

Каждая голова в дополнение к первой, добавляет одного противника к максимальному числу тех, кого многоглавое существо может атаковать в течение одного раунда.
Каждая «дополнительная» голова добавляет +1 к Инициативе и модификатору обнаружения. Таким образом, гигантская семиголовая гидра будет способна к нападению на десятерых различных противников размером с человека в течение одного

— Настало время подкрепиться!!!

раунда боя: 4 — из-за гигантского размера гидры, 6 — за каждую голову кроме первой. Не считая того, что гидра будет иметь +6 к инициативе и обнаружению… Вот так монстр!

Естественная защита

Эта улучшенная версия Твердокожести (см. ниже), дает +4 коэффициенту защиты.

Окаменение

Пристальный взгляд существа может обратить противников в камень. Чтобы использовать эту ужасающую силу существо должно установить контакт глаза-в-глаза со своей жертвой, которая может находиться не далее чем на расстоянии 20 футов.
Это нападение рассчитывается как обычное дистанционное (проводиться в соответствующей фазе) и происходит в порядке инициативы.
Единственный способ избежать смертельного взгляда состоит в том, чтобы сделать проверку на Уклонение от опасности (с премией +2 за использование щита) против числа 15. Если бросок провален, жертва всё же имеет право пройти проверку на Сопротивление магии против числа 20 и в случае неудачи обратиться в камень… навсегда.
Только Божественное вмешательство способно вернуть такой „статуе” жизнь.

Яд

Существо имеет ядовитое жало или пару клыков покрытых ядом, убивающим или парализующим любую ужаленную укушенную жертву (в зависимости от существа). Существо с этой способностью может делать только одно нападение в раунд, заменяющее все его обычные атаки.
Такая атака работает по принципу обыкновенной и требует броска Ближнего боя. В случае успеха удар наносит обыкновенные повреждения, а кроме того, жертва делает проверку на Физическую силу, против числа 15. Если этот бросок провален, жертва считается отравленной. Яд причиняет один из следующих эффектов: мгновенная смерть, смерть (жертва живет ещё 1d6 раундов) или паралич (полная неспособность двигаться и даже говорить) на следующие 1d6 минут.

Магия разума

Существо имеет ментальные силы подобные заклинаниям волшебника (см. Руководство Игрока). Оно может использовать полный набор заклинаний с Психо-даром, равный сумме его Внимательности и Мистики. Волшебная сила равна (12 + Психо-дар), а её общие Очки силы равны, общее количество равно 4 x Психо-дар.
Таким образом, Прозорливое (+3) существо с Потусторонней мистикой (+2), обладающее Психическими силами, будет иметь Психо-дар 5, Волшебную силу 17 и 20 Очков силы.

Регенерация

В конце каждого раунда существо автоматически восстанавливает некоторое количество хитов, которое изменяется в зависимости от его размера:

Средний = 1
Большой = 2
Гигантский = 3.

Это способность не может дать существу хитов сверх их максимального количества и так же не работает, если хиты уменьшились до нуля. Крошечные и маленькие существа не могут иметь этой способности.

Обостренные чувства

Эта способность дает премию +4 к броску Обнаружения.

Шестое чувство

Эта способность дает +4 к Обнаружению и +2 к Уклонению.

Классическая трехголовая Химера

СМОТРИ МНЕ В ГЛАЗА !!!

Скрытность

Способность противостоять обнаружению. Персонаж делая проверку обнаружения, делает её против числа 12 + (Внимательность существа х 2), измененного размером существа (крошечный +4, маленький +2, большой-2, гигантский-4) и другими способностями (Иллюзорность +4, Сверх проворство +2).

Сверхъестественная выносливость

Способность увеличивает Общее количество хитов существа на число равное его хит-фактору. Также она делает его полностью иммунным ко всем естественным ядам.

Твердокожесть

Добавляет +2 к коэффициенту защиты существа.

Растаптывание

Только существ способные применить Атаку с разбегу, могут пользоваться этой способностью. Нельзя растоптать противника большего размера, т.е. среднее существо не сможет Растоптать большое или тем более гигантское. В одном раунде нельзя применить эту способность более чем к одному противнику.
Существо может провести это нападение после успешной Атаки с разбегу. Нападение не считается атакой и не требует атакующего броска. Жертва получает также дополнительный урон, вычисляемый относительно размера существа (1d6 если средний, 2d6 если большой, 3d6, если гигантский), если проваливает проверку на Уклонение от опасности (против числа 15).
Существо с этой способностью может также Растоптать тех кто стоит на его пути, когда использует своё полное движение.

Сверхпроворство

Эта специальная способность добавляет +1 к Ближнему бою и +2 к Инициативе, Уклонению и коэффициенту защиты. Не может присутствовать у гигантских существ.

Чарующий голос

Позволяет существу очаровывать свои жертвы восхитительным голосом. Для использования способности требуется целый боевой раунд. Все разумные существа в пределах 100 футов должны будут сделать проверку на Сопротивление магии или потерять все свои действия на следующий ход. Число против которого осуществляется проверка равно 12 + (Мистика х 2).
По желанию существа, очарованная жертва может передвигаться на расстояние равное половине его обычного хода. Жертва никак не может сопротивляться этой силе даже если идет прямиком к краю пропасти, но в этом случае ей предоставляется ещё одна возможность спастись — вновь сделать проверку на Сопротивление магии.
Существо не может непосредственно напасть на жертву под её чарами — это разрушит заклинание, но может использовать способности Вампиризма и Магию разума.

Стенолазание

Существо может ходить или ползать по стенам и другим вертикальным поверхностям, используя при этом нормальные показатели движения и не делая никаких дополнительных бросков.

Полет

Существо может лететь. Когда существо с этой способностью использует за боевой раунд только движение, дальность его полета учетверяется.
Во время полета существо не может быть атаковано оружием ближнего боя, а все дистанционные атаки против него будут иметь штраф -2. Также эта способность добавляет +2 к Уклонению существа.

Дополнительные Руки

Каждая пара дополнительных рук дает существу дополнительную ближнюю атаку в раунд.
Таким образом, существо с четырьмя руками будет иметь возможность атаковать в два раза чаще, чем существа аналогичнорго размера. Нападения могут быть сделаны против разных противников или против одного и того же.
Каждая дополнительная пара рук добавляет +4 к Силе Схватывания существа и позволяет одновременно удерживать противника и атаковать.
Существа с этой специальной способностью добавляют по 10 к Оценке Угрозы за каждую дополнительную пару рук.

Создание существ

Справочник Существ (третья книга игры «Лабиринты и Минотавры») содержит описание свыше сотни различных существ, но о том как «настраивать» их для своего приключения мы расскажем здесь, на примере двух существ — классического сатира и ужасной горгоны!

Ну и ладно, я не смог выбрать класс Сатир для своего персонажа, но это же не помешает мне играть типовым существом №1

Пример №1: Сатир

Описание: Сатиры — классические существа из греческих мифов, представляющее собой гибрид человека и козла.

Классификация: Сатиры — гуманойды.

Размер: Даже при том, что их рост обычно немного ниже роста среднего человека, сатиры — существа Среднего размера.

Степень агрессии: Сатиры являются Миролюбивыми существами.

Внимательность: Сатиры обычно весьма Чуткие (+2) существа.

Мистика: Их гибридная природа, так же как их связь с первобытными силами природы, придают сатирам Сверхъестественности (+1).

Специальные способности: Говоря о сатирах, особенно часто отмечают их Сверхпроворство и Сверхъестественную силу.

Они также способны действовать с Быстротой молнии (за счет чего их дальность движения достигает 80 футов), Схватывание и использовать дротики, пращи и даже луки, благодаря тому, что они славятся как Отличные стрелки.

В итоге, способности дают нашему рогатому дружку такие характеристики:

Инициатива: Степень агрессии (0), Внимательность (+2), Быстрота молнии (+4) и Сверх проворство (+2), дают ему итоговую инициативу 18 — что недвусмысленно намекает на его ловкость и быстроту.

Ближний бой: Степень агрессии (0) и Сверх проворство, дают сатиру модификатор ближнего боя +1. Не их копыта, не их рожки никак не подходят под определение «естественное оружие» поэтому сатиры учатся владеть другим оружием, обычно это копье.

Дистанционный бой: Сатиры могут использовать дальнобойное оружие с модификатором равным сумме их Степени агрессии и Внимательности (+2).

Коэффициент защиты: Их Сверхъестественность (+1) и Сверхпроворство (+2) дают в итоге значение 15. Это число вполне может быть увеличено щитом или доспехом, но обычно сатиры их не носят (т.к. весят они не мало, а ловкость для сатира важнее).

Общее количество хитов: Их Средний размер (4 Основных хита, Хит-фактор 4), Степень агрессии (0) и Сверхъестественная сила, дают сатирам в финале 8 хитов.

Обнаружение/Уклонение: Внимательность (+2) дает сатиру Обнаружение/Уклонение, равные +4. Уклонение кроме того, увеличивается на его Быстроту молнии (+4) и Сверх проворство (+2) в конечном итоге равняясь +10.

Сопротивление магии: Сверхъестественность, дает сатиру модификатор Сопротивления магии +2.

Пример №2: Ползучая горгона

Описание: Ползучая горгона подобна обыкновенной, за исключением того, что имеет ниже пояса тело гигантской змеи и часто использует против врагов лук (вдобавок к своему чудесному взгляду превращающему в камень).

Классификация: Ползучая Горгона — Чудовище

Размер: Даже при том, что ее змеиная «половина» делает ее довольно большой (или вернее, довольно длинной), ее человеческое тело выше пояса

Отважный воин столкнувшийся с нашим типовым существом №2

явно классифицирует ползучую горгону как существо Среднего размера.
Это дает ей хит-фактор 4, бросок наносимых повреждений 1d6 и дальность перемещения 60 футов.

Степень агрессии: Ползучая горгона Смертельно опасна (+3).

Внимательность: Ползучая горгона довольно Чуткое существо (+2).

Мистика: Ее гибридное тело, обращающий в камень взгляд и сверхъестественное происхождение делают горгону по настоящему Потусторонним (+2) существом.

Специальные способности: Аура страха, Схватывание (вспомним о змеином хвосте), Неуязвимость, Отличный стрелок, Окаменение (20 футов), Яд (жало, смерть по истечении 1d6 раундов), Шестое чувство, Скрытность, и, конечно, Сверхъестественная сила.

Характеристики ползучей горгоны:

Инициатива: Степень агрессии (+3), Внимательность (+2) и Внушающие ужас взгляд (+2) дают ей в сумме 17 единиц инициативы.

Ближний бой: Смертельно опасная степень агрессии (+3) и Средний размер дают конечный модификатор Ближнего боя +6.

Дистанционный бой: Горгона может использовать луки или дротики с модификатором равным сумме ее модификаторов Степени агрессии и Внимательности (+5).

Коэффициент защиты: Мистика дает ползучей горгоне основной коэффициент защиты 14, который поднимается на +2 благодаря Ауре страха и +8 благодаря Неуязвимости, давая итоговый класс защиты все 24!

Общее количество хитов: Степень агрессии (+3), Основные Хиты 4, Хит-фактор 4 и Сверхъестественная сила, дают ей 20 хитов.

Обнаружение/Уклонение: Внимательность дает горгоне основные значения Обнаружение/Уклонения, равные +4. Это, вместе с учетом способности Шестое чувство, даст нам итоговые Обнаружение +8 и Уклонение +6.

Сопротивление магии: Сверхъестественная природа дает ползучей горгоне модификатор сопротивления магии +4.

Настройка существ

Одно из главных преимуществ нашей игры — чрезвычайная гибкость и адаптируемость, позволяющая Ведущему создавать необычные или особенные версии существа всего за несколько минут. Это также помогает не нарушая баланса ослабить или напротив усилить существо в зависимости от уровня персонажей участвующих в приключении.

Пример 1: Создание «улучшенных» сатиров

Сатиру живущему «затворником» можно, к примеру, дать повышенное значение внимательности, подняв его Инициативу до 19, модификатор дистанционной атаки до +3 и Уклонение от опасности до +10.

Сатиров-одиночек можно также снабдить дополнительными способностями, например, Меткой стрельбой, Обостренными чувствами или Скрытностью.

Пример 2: «Настройка» ползучей горгоны

Есть несколько способов сделать это существо более опасным. Подняв ее Внимательность до Прозорливости можно получить Инициативу 18, модификатор дистанционной атаки +6 и Уклонениеот опасности +10 (нет нужды даже упоминать про огромную премию Скрытности равную +14!).

Нашей горгоне можно дать и дополнительные специальные способности типа Быстроты молнии (+4 к Инициативе и Уклонению, увеличение дальности движения да 80 футов), Магической сопротивляе-

мости (подъем ее Сопротивления магии до +8), Меткой стрельбы (подъем модификатора дистанционной атаки до +7) или, например, Регенерации (что весьма сочетается с её природой). А если мы действительно хотим создать МОЩНОГО противника, то можно было бы дать ей и Магию разума…

Если, с другой стороны, наша цель состоит в том, чтобы сделать существо несколько менее опасным, мы можем просто немного уменьшить его Внимательность (что вызовет понижение инициативы, параметров ближнего и дальнего, а также Обнаружения/Уклонения) или Мистику (понижение коэффициента защиты и сопротивления магии).

Кроме того из специальных способностей можно запросто исключить способности связанные с дистанционным боем.

Пример 3: Создание летающей горгоны
Теперь предположим, что для неких таинственных целей мы хотим изобрести летающую горгону! Даже такое странное существо легко можно создать пользуясь возможностями системы «Лабиринты и Минотавры».

Мы положим нашу многострадальную горгону на «операционный стол» и просто удаляем у неё способность Схватывание и «пришиваем» способность Полет — вот и всё, летающая горгона к вашим услугам!

Победы над противниками

Да, мы даже сумели найти изображение ЭТОГО

Победы над противниками приносят Славу, Мудрость или Опыт. Очки Славы полученные за убийство или нанесения поражения противнику, рассчитываются по формуле:

Очки Славы = Оценка угрозы х Фактор размера

Оценка Угрозы рассчитывается следующим образом:

А сколько очков опыта мне полагается за ЭТО?

ОУ = (Ст.Агр. х 10) + (Вним. х 5) + (Мист. х 5) + А + Е

где,

Ст.Агр. = Степень агрессии, **Вним**. = Внимательность, **Мист**. = Мистика.

А - Специальные способности: Это число соответствует сумме очков, дающихся за каждую из специальных способностей существа (по табл. 6б).

Е — Снаряжение: каждая часть защитного снаряжения, которая добавляет +2 к ЭКЗ, также добавляет и 5 к оценке угрозы существа. При использовании двуручного оружия (+2 к Ближнему бою) к оценке угрозы добавляют 10.

Если существо — Чудовище, его итоговая Оценка угрозы удваивается.

Фактор размера: Крошечный = 1/10, маленький = 1/5, средний = 1, большой = 2, гигантский = 5. Результат округлить в большую сторону.
Полученные очки Славы должны быть разделены между победителями. Очки Славы также дают Опыт и для охотников (за победу над животными, результат удваивается), а очки Мудрости, которые приносят победы над некоторыми существами, — для магов (они в отличии от Славы, не делятся на всех победителей).
Количество очков Мудрости полученное за очередную победу просто равняется сумме очков Специальных способностей побежденного существа (см. таблицу 6б). За победу над Духами результат удваивается.

Таблица 6б

Специальная способность	Слава	Мудрость
Водное	-	-
Оружие Дыхания	20	20
Камуфляж	5	-
Стремительная атака	5	-
Захват	10	-
Сокрушительный бросок	10	-
Запутать	10	-
Аура страха	10	10
Галоп	-	-
Схватывание	5	-
Иллюзорность	20	20
Неуязвимость	20	10
Вампиризм	10	20
Быстрота молнии	10	-
Магическая сопротивляемость	5	20
Меткая стрельба	5	-
Не мыслящий	5	10
Отличный стрелок	5	-
Многоглавие	10*	10*
Естественная защита	10	-
Окаменение	40	40
Яд	10	-
Магия разума	20	200
Регенерация	10	10
Обостренные чувства	5	-
Шестое чувство	10	10
Скрытность	5	-
Сверхествественная сила	10	10
Тведокожесть	5	-
Растоптать	5	-
Сверхпроворство	10	-
Чарующий голос	10	20
Стенолазание	-	-
Полет	5	-
Дополнительные руки	10	-

* за каждую дополнительную голову (то есть трехголовое существо, даст +20 Славы и Мудрости).

Взгляд назад

Два самых больших (или по-крайней мере, самых очевидных) отличия от оригинальных правил игры этой редакции заключены в методе расчета модификаторов атаки и общего количества хитов.

В оригиналтной «Лабиринты и Минотавры» модификатор атаки базировался не только на Степени агрессии, но и на Внимательности; что это означало? То, что маленькие и крошечные существа имеют более высокое значение Внимательности, чем большие, и соответственно порой получали ну просто удивительно высокие премии к ближнему бою, особенно при сражениях с существами большего размера.

Это не было самым правильным решением и «синдром мыши-убийцы» стал одной из любимых тем для обсуждения. Пересмотренные правила решили эту проблему, добавляя премию на основе размеров для больших и гигантских существ, но не применяя штрафов к маленьким и крошечным существам, сохранивших таким образом всю свою степень агрессии, без „ущерба для окружающих”.

Изменения в вычислении Общего количества хитов были вероятно более важной проблемой так как это делало довольно многих существ значительно более стойкими к повреждениям, примером чему может служить горгона со своей Сверхъестественной силой («О нет, опять эта горгона!»).

На фронте специальных способностей также произошли изменения - несколько из них были изменены и упрощены (подобно Вампиризму), некоторые вообще отброшены, а некоторые наоборот, добавлены (например, Чарующий голос, мгновенно попавший в фавор у многих ведущих).

Эти пересмотренные правила послужили причиной переиздания и третьей книги правил игры - Справочник существ, где представлены свыше 100 созданий из оригинальной версии игры, но с поправленными характеристиками.

Даже по сегодняшним меркам этот справочник один из самых больших бестиариев для настольных ролевых игр и, что не маловажно - один из самых грамотно оформленных.

Так или иначе, выход этой книги в свет, не прекратит выпуск несметных армий новых существ и «генетической модификации» старых.
Чего стоят одни только названия, - Пиротавры (огнедышащие минотавры), Твинотавры (двухголовые минотавры)... а уж о том, что такое ПСИХОТАВР, так и говорить страшно!

III: В ПОМОЩЬ ВЕДУЩЕМУ

Одно из главных требований к ведущему — остерегайтесь излишне длинных лирических отступлений!

Создание эпических приключений

Лабиринты и Минотавры — ролевая игра в стиле фэнтези действие которой происходит в мире напоминающем Древнюю Грецию из мифов. Место, где по землям бродят отважные герои сражающиеся с ужасными чудовищами, чудеса случаются сплошь и рядом, а магия — обыденная реальность.
Типичное приключение в мире игры включает в себя драматические сражения, исследование таинственных пещер и лабиринтов скрытых глубоко под землей и, конечно, несколько смертельных ловушек или… загадок.
Большая часть приключений в мирах игры «Лабиринты и Минотавры» может быть объединена в три типа сценариев описанные ниже:
Охота на чудовищ, **Поиски артефактов** и **Войны героев**. Также эти сценарии часто вовлекают персонажей в большое количество приключений, посещение необычных мест, например, всевозможных Затерянных островов или даже частей Мира мертвых…

Сбор Героев

Прежде чем игра начнется, Ведущий и игроки должны решить где, как и почему их герои начинают свои приключения. Вот — немногие из типичных завязок:

Защита города: Вы — храбрые герои известного города (на выбор). Простые люди, священники или даже правители обращаются к вам с просьбой защитить родной город от проклятья, гнева богов, чудовищ и других опасностей.

Восстановление справедливости: Вы — верные друзья знатного аристократа или правителя, который был лишен власти и выдворен из страны (заточен в темницу). На месте сидеть больше нельзя — надо действовать! Помогите ему восстановить прежние позиции и преодолейте все трудности на пути.

Повеление Богов!: Вы избраны богом (например, Зевсом), чтобы пройти ряд испытаний и совершить некий подвиг. Отказаться в этой ситуации нельзя, пути назад нет. Возможно герои чем-то вызвали на себя немилость бога, а может, напротив, оказались его фаворитами (в общем-то, можно параллельно с этим совершать подвиг по повелению правителя…).

Охота на чудовище. Охота на чудовище — самая обычная история в мире греческих мифов. Монстр может быть гидрой, химерой, горгоной или любым другим существом, это в общем не важно. Важно то, что он должен быть мертв.
Иногда чудовище — только большая и более опасная версия обычного животного (подобно калидонскому борову) и тогда охота действительно — обычная охота. Может быть очень много причин для убийства чудовища. Возможно адское существо терроризирует целую область или охраняет некое ценное сокровище, которое и будет наградой нашим героям. Впрочем, смерть самого чудовища также иногда может быть ценным призом: за кровь гидры или голову горгоны знающие люди платят очень приличные деньги…
Охота, это пожалуй самый простой и непродолжительный вид приключения, поэтому практически не

применяется в «чистом» виде, чаще всего смешиваясь с другими заданиями.

Поиски артефактов

Типичное приключение: найдите Золотое Руно, Золотые Яблоки Гесперид, Пегаса, пояс королевы амазонок, в конце концов! По сути, что искать не важно, главное ценность артефакта и конечно же слава в лучах которой будут купаться те кто его добудет. Поиски, как правило, заносят путешественников довольно далеко от дома — почему-то такие предметы как артефакты встречаются где угодно, но только не рядом с местом проживания героя. Такие приключения могут быть очень разнообразны и содержать в себе много звеньев: информация которую надо получить, чудовища которых надо победить, загадки которые надо решить, а чтоб их решить нужно снова искать, побеждать и т.д.
Бывает, что герои намереваясь найти артефакт сталкиваются по пути с таким количеством заданий, так или иначе связанных с целью своего путешествия, что могут даже забыть, что в конечном итоге они ищут! Сегодня мы плывем к оракулу, чтоб получит ответ на какую-то загадку, а завтра плывем снова, но уже по заданию оракула, который не хочет делиться секретами задаром. Настоящее приключение скрытое внутри приключения…

Войны героев

Войны обычны в мирах «Лабиринты и Минотавры» и самая известная из всех — Троянская Война, случилась в эту эру. Герои очень легко могут вляпаться в «военизированное» приключение, ведь они — отборные солдаты, «ум, честь и сила» эпохи (вернее Эры!). В Илиаде Гомера за всё повествование упомянут лишь один (!) солдат — все основные события совершались Героями, да-да, такими же как ваши персонажи.

Таинственные Острова

Есть много известных, населенных островов. Часть из них вы уже знаете, но есть и большое количество небольших островков не нанесенных на карты. Что они скрывают? Может горы несметных сокровищ, а может толпы кровожадных чудовищ или дикарей. В любом случае, разве уважающий себя искатель приключений сможет устоять перед соблазном проверить это?
Приключение может проходить на одном отдельно взятом острове (как остров Крит в легенде о Тесее и Минотавре) или этот остров будет лишь «мини — приключением» (как остров циклопа для Одиссея) на пути к какой-то большей цели.

Путешествия в Мир Мертвых

В греческих мифах Мир Мертвых — царство Аида населенный тенями, призраками и духами. Это пугающий мир имеющий свои страны, поля и леса, волшебные реки и конечно же огромное число странных созданий во множестве встречаемых здесь. Многие герои совершали рисковые путешествия в чертоги Аида (Одиссей, Тесей, Орфей) через многочисленные тайные входы в изобилии разбросанные по всей Греции (если конечно знаешь, что ищешь).

В контексте игры можно предложить такой вариант — существует большое количество глубоких пещер и подземных ходов уходящих невесть куда — почему бы некоторым из них и не выводить путешественников к миру мертвых, в царство Аида, денно и нощно охраняемое цербером?

Мир Мертвых — необычное место. Его окружающая среда должна рождать чувство неопределенности, таинственности, необъяснимости и даже ужаса. Каждая деталь обязана постоянно напоминать героям об этом.
Непонятные и давно заброшенные храмы и святыни, реликвии Золотого Века Богов и потерянных цивилизаций, странные и необъяснимые загадки попадающиеся на каждом шагу, всё это будет сопровождать героев на пути к цели приключения. Путайте игроков, сбивайте их с толку — пусть логика действует в этом мире не так, как в привычном им. Но не увлекайтесь особо, — если войдя в пещеру, наши герои найдут там монстра размеры которого в два раза больше чем вход в неё, это будет смотреться странно, не правда ли? Логика должна быть иной, но она всё-таки должна быть.

Не забудьте о паре «тупиков» — пускай в некоторых пещерах или других местах вообще не будет ни чудовищ, ни ловушек. Игроки не зная о этой хитрости будут постоянно находиться в напряжении и не заскучают. Нелишне упомянуть и «блуждающих» чудищ которые могут выйти и побродить где-то за пределами своего логова, а также о всевозможных шорохах и звуках за ближайшим углом — возможно это просто ветер, а может и…

Смерть подстерегает героев в Мире Мертвых на каждом шагу, — здесь они на её территории и ведущий постоянно должен об этом напоминать, как явными действиями, так и неявными…

Извините, а вы не подскажите.. в какой

Случайные генераторы

На следующих страницах книги представлены несколько таблиц, которые позволят Ведущему за считанные минуты создать таинственные острова, храмы и даже целые города и приключения, для чего понадобиться лишь несколько бросков игральных костей.

Интересно, что за чудовищные существа могут обитать на этом таинственном острове? (из коллекции последних слов искателей приключений)

Генератор Таинственных Островов

Итак острова! Следующие таблицы позволят быстро и легко создать несколько новых локаций для вашего приключения.
Если времени на подготовку к игре достаточно они могут и не потребоваться, но в критическую минуту (или в моменты творческого кризиса) — здорово облегчат жизнь (а иногда и спасти вашу репутацию ведущего!).

Каково побережье острова? (1d6)

1-2 = окружен рифами.
3 = пологие песчаные берега.
4 = высокие утесы.
5-6 = разнообразная береговая линия.

Остров населен? (1d6)

1-3 = полностью необитаемый людьми.
4 = маленькие деревни.
5 = город с несколькими деревнями.
6 = мощный город-государство, островное королевство .

Если жители есть, то как они живут? (2d6)

1-2 = в состоянии войны с другим островом поблизости.
3 = мудрец или маги защищают островитян.
4 = на остров регулярно нападают пираты.
5 = жители живут в мире.
6 = островитяне регулярно бывают атакованы жестоким монстром.
7 = ужасная тайна. Может тут замешаны Боги?
8 = специфическое население (например, нет детей, нет взрослых, нет мужчин, нет женщин и т.д.). Почему?
9 = находятся под влиянием злого бога/ведьмы/богини.
10 = они никогда не видели других людей!
11 = остров — собственность младшего или одного из главных богов
12 = в этот момент на острове начинаются спортивные Игры (или что-то иное).

Интересные места (3d6)

1-3 = естественный фонтан
4 = водопады
5 = статуи
6 = леса, полные нимф
7 = большие пещеры
8 = древние шахты
9 = старая дорога
10 = разрушенная крепость
11 = скрытная башня
12 = отдаленный храм
13 = помеченная территория (черепа и т.д.)
14 = пропасть и веревочный мост
15 = остров недалеко от берега
16 = вырезанная гора
17 = ведьмина пещера или долина
18-20 = два из вышеупомянутых

Существа (1d6)

Кроме обычных животных и возможного человеческого населения, какой вид существ населяет это остров?

1-2 = люди
3-4 = чудовища
5 = духи
6 = оживленные существа

перейдите к следующим соотвествуюшим таблицам и уточните данные:

Гуманоиды (1d20)
1 = Люди-Обезьяны
2 = Атланты
3 = Люди-Пчелы
4 = Кентавры
5 = Дерро
6 = Люди-Гиены
7 = Леониды
8 = Меньший Циклоп
9 = Ликаны
10 = Мирмидоны
11 = Людоеды
12 = Сатиры
13 = Люди-Скорпионы
14 = Люди-Змеи

15 = Стигийская знать
16 = Сильваны
17 = Титаниды
18 = Люди-Козы
19 = Троглодиты
20 = Дикие люди

Чудовища (1d10)
1-2 = бросок 1d6, чтоб перейти к подтаблице А
3-4 = бросок 1d6, чтоб перейти к подтаблице Б
5-6 = бросок 1d6, чтоб перейти к подтаблице В
7-8 = бросок 1d6, чтоб перейти к подтаблице Г
9-10 = бросок 1d6, чтоб перейти к подтаблице Д

Чудовища (А) Чудовища (Б)
1 = Цербер 1 = Гигантский Боров
2 = Химера 2 = Гигантский Бык
3 = Василиск (2) 3 = Гигантские Орлы
4 = Дракон 4 = Гигантский Баран
5 = Гигант 5 = Гигантские Скорпионы
6 = Гигантский Циклоп 6 = Гигантские Пауки

Чудовища (В) Чудовища (Г)
1 = Горгона 1 = Минотавр
2 = Грифон 2 = Лунная паутина
3 = Гарпии 3 = Пегас
4 = Гидра 4 = Феникс
5 = Ламия 5 = Птеродактиль
6 = Мантикора 6 = Птица Рух

Чудовища (Д)
1 = Сирены
2 = Сфинкс
3 = Стирг
4 = Болотный ужас
5 = Тиранозавр
6 = Единорог

Духи (1d10)
1-2 = Какодемон
3-4 = Эмпуза
5-6 = Призраки
7-8 = Ведьмы
9-10 = Тени

Оживляемые существа (1d10)
1 = Бронзовый Бык
2 = Бронзовый Колосс
3 = Железные Воины
4 = Минатон
5 = Мумии
6 = Скелеты
7 = Каменный Титан
8 = Адов пёс
9 = Виноградная лоза
10 = Деревянный Титан

Давайте попытаемся создать два острова-близнеца: Пакос и Скарос. Используя таблице приведенные выше мы получаем следующие результаты:

Пакос имеет разнообразную береговую линию и город в окружении нескольких небольших деревень. Это место разорено монстром и имеет на своей земле разрушенную крепость.
Что ж, веселенькое начало! Мы вновь обращаемся к таблице, на сей раз Существ и узнаем — Пакос облюбовала для себя химера!

Скарос окружен высокими утесами и не имеет никаких жителей. На острове есть древние шахты которые, как мы решаем, использовались когда-то самим богом кузнецов - Гефестом!
Такое место и без охраны? Конечно нет — мы помещаем на остров бронзового колосса и несколько меньших циклопов. Подумав, мы добавляем туда и дракона… целый воз и тележка дополнительных радостей для наших смелых искателей приключений!

Генератор Храмов

Этот набор таблиц может использоваться для определения природы, важности и особенностей любого храма на который персонажи могли бы наткнуться в течении своих приключений.
Сначала бросьте 1d6, чтобы определить посвящен ли храм богу (1-3) или богине (4-6), а затем используйте таблицы, данные в Руководстве Игрока (глава II), чтобы идентифицировать божество.

Размер храма

Бросьте 1d6, чтобы определить размер храма:
1 = капище
2-3 = маленький храм
4-5 = средний храм
6 = большой храм.

Этот размер затрагивает все другие характеристики храма: его богатство, число священников и магических вещей (любых).

Размер	Богатство	Священники	Магические вещи
Капище	1d6	0	0
Маленький	1d6 x 5	1	1d3-1
Средний	1d6 x 10	1d3	1d3

Большой	1d6 x 50	1d6	1d3+1

Богатство: Это значение показывает полную стоимость богатств (в золотых монетах), которые могут быть награблены в этом храме. Богатство может быть любым, — начиная от собственно денег и заканчивая статуями, драгоценностями, вазами, украшениями и т.п.

Священники: Бросьте 1d6, чтоб определить уровень каждого из них. Каждый из этих священников будет также иметь определенное число помощников нулевого уровня, равное по значению его уровню.

Магические вещи: Бросьте 1d6, чтобы определить основную категорию волшебных вещей, содержащихся в храме:

1 = Волшебное вооружение
2 = Зелья и Ингредиенты
3 = Кольца и Амулеты
4 = Посохи и Жезлы
5 = Одежда и Аксессуары
6 = Разные вещи

Ведущий должен выбрать вещи наиболее подходящие к божеству, которому посвящен храм. Обратите внимание что Уникальные предметы, могут быть найдены только благодаря случайной генерации последующей таблице Случайные особенности.

Специальные особенности

Бросьте 1d6, чтобы узнать имеет ли храм любую специальную особенность: 6 для капища, 5-6 для маленьких, 4-6 для средних и 3-6 для больших храмов. Если храм всё-таки имеет специальную особенность, бросьте 1d6 снова и узнайте результат из таблицы:

1 = Оракул
2 = Секретная комната
3 = Статуя-опекун
4 = Благословленный богом
5 = Уникальный предмет
6 = Повторите бросок (игнорируйте результат)

Оракул: в храме обитает оракул способный предсказывать будущее.

Секретная комната: храм имеет тайную подземную комнату с сокровищами, золотом и драгоценностями, (столько же, сколько при полном ограблении) и 1d6 дополнительных магических предметов.

Статуя-опекун: храм охраняется некоторым числом оживляемых статуй. Их число зависит от размера храма: 1 мест поклонения, 2 для маленького храма, 3 для среднего храма и 4 для большого. Природа опекунов определяется броском d6:

1-3 = 1 Бронзовый Колосс
4-5= 1d3+3 Железные Воины
6=1 Колоссальная статуя.

Благословленный богом: Священники исполняющие религиозный обряды и церемонии в этом храме, восстанавливают 1 дополнительное очков силы в час.

Уникальный предмет: храм содержит хорошо охраняемый Уникальный предмет, связанный с его божеством. Точные свойства этого предмета, определяются ведущим (впрочем, он может игнорировать этот результат и заменить его на другой, по выбору).

Разграбление храмов

Сокровища и волшебные вещи, могут быть слишком большим искушением для некоторых искателей приключений… …но всем им не мешало бы напомнить о последствиях кражи чего-то из храма. Ограбление храма, его осквернение, неизбежно вызовет гнев божества в форме потери 1d6 пункта Удачи — навсегда! Кража волшебной вещи из храма, также привлечет подобное наказание.

Генератор Городов-государств

Авантюристы, по ходу путешествия, часто посещают различные поселки и города. Следующие таблицы позволяютведущему создавать уникальные, не похожие один на другой города. Как обычно нам потребуются лишь игральные кости.
В условиях игры, контур будущего города вырисовывается из следующих семи элементов:

1) Размер города (насколько город большой?).

2) Слава (чем знаменито это место?).

3) Власть (кто управляет им?).

4) Политика (насколько мирным — или воинственным является это место?).

5) Процветание (насколько город богат?).

6) Счастье (насколько счастливы его жители?).

7) Правосудие (каковы местные законы?).

1) Размер города

1-2 Маленький
3-4 Средний
5-6 Большой

2) Слава

Один бросок 1d20 для маленького города, два для среднего, три для большого.

1 особый храм.
2 священное место, но не храм.
3 оракул.

4 могучий волшебник или другой маг.
5 известный аристократ.
6 известный воин.
7 известный ремесленник, мудрец или философ.
8 произведение искусства\знаменитая скульптура
9 Местные игры / арена.
10 проклятие богов.
11 благословение богов.
12 пророчество о гибели этого города.
13 пророчество большого будущего этого города.
14 призрак(и) не редко посещает это место
15 под охраной духов.
16 терроризируемый разбойниками.
17 терроризируемый чудовищами.
18 терроризируемый ворами.
19 местная еда/вино/специи
20 нечеловеческое меньшинство.

3) Власть

Бросьте 1d6 (-1 для маленьких городов, +1 для больших) и сверьтесь со следующей таблицей:
1-2 = Демократия
Все свободные мужчины города встречаются на агоре, для определения дальнейшей политики города или вынесения важного решения.

3-4 = Монархия
Городом управляет непосредственно царь, власть передается по наследству.

5-6 = Олигархия
Городом управляет совет благородных и богатых граждан.

Как только общий политический режим был определен, следует бросить 1d10. Если результат — 10, режим меняется некоторыми специальными условиями, определенными новым броском d10:

1-2 = Матриархат
Городом правят не мужчины, а женщины. Возможно это древняя традиция, а может быть и наказ богов.
Демократия: Только свободные женщины собираются на государственные собрания.
Монархия: правитель — всегда царица.
Олигархия: Совет благородных во главе с женщинами.

3-4 = Магократия
Правители — маги определенного класса. Возможно это древняя традиция, а может быть и наказ богов.
Демократия: Только люди знакомые с любым видом магии могут принимать участие в управлении государством.
Монархия: король — маг определенного класса.
Олигархия: главы совета благородных, — маги.

5-6 = Теократия
Город управляется храмами и духовенством.
Демократия: Все храмы управляют городом вместе с помощью совета священников и жриц.

У нас чудесный город, не правда ли? Даже не вериться, что его создали с помощью каких-то таблиц!

Монархия: король или королева, выбранные божеством-покровителем города.
Олигархия: совет священников или жрецов, управляет городом по законам их богов.

7-8 = Вассальная зависимость
Город — колония или вассал другого, более мощного города.

9 = Варварское правление
Варвары завоевали город или оказывают на него свое влияние.
Демократия: правящая каста состоит из варваров, — они же и правят городом. Остальные в управлении участия не принимают.
Монархия: королевское семейство происходит от варварского военачальника.
Олигархия: знать государства происходит из варваров.

10 = Нечеловеческая власть
Население города побеждено, а может так или иначе завоевано не людьми. Управление осуществляется так же, как в правилах для Варварского правления.

4) Политика

Бросить 1d6 (-1 для маленьких городов, -1 для матриархата или магократии, +1 для больших городов, +1 для варварского или нечеловеческого правления) и свериться со следующей таблицей:

1 = Очень мирный
Никаких войн с соседями не припомнит не один,

Мирный, преуспевающий, счастливый город… Проклятье, почему мои собственные броски не так удачливы?

даже самый старый житель города. Все броски на первую реакцию делаются с премией +4, благодаря мирному образу жизни горожан.

2 = Мирный
Никаких войн с соседями в течении жизни одного поколения.

3-4 = Среднее
Никаких войны прямо сейчас, но тем не менее была не так давно.

5 = Воинственный
В состоянии войны с одним из их соседей.

6 = Очень Воинственный
В состоянии войны с несколькими или со всеми своими соседями. Все броски на первую реакцию сделаны со штрафом -4, т.к. любого незнакомца тут встречают как потенциального шпиона, но благодаря репутации героев, эффект может быть уменьшен в двое.

5) Процветание

Бросить 2d6 (-1 для маленьких городов,-1, для очень мирных и очень воинственных, +1 для больших городов, +1, для мирных и воинственных) и свериться со следующей таблицей:

1-2 = Очень Бедный
Дважды бросьте 1d6, чтоб по таблице «Финансовые проблемы» определить причину, почему денежки не любят это место. Цены выше в два раза. Никакие предметы роскоши здесь (драгоценности, художественные работы или парфюмерия) не будут ни покупаться ни продаваться.

3-5 = Бедный
Один раз бросьте 1d6, и обратитесь к таблице «Финансовые проблемы».

6-8 = нормальный
Один раз бросьте 1d6, и обратитесь к таблице «Финансовые проблемы», и повторите то же самое для таблицы «Финансовое благополучие». Противоречащие результаты отменяют друг друга.

9-11 = богатый
Один раз бросьте 1d6 и обратитесь к таблице «Финансовое благополучие».

12 = Очень Богатый
Два раза бросьте 1d6 и обратитесь к таблице «Финансовое благополучие»

Финансовые проблемы (1d6)

1 = Плохие Коммуникации
Все товары стоят на 10 % дороже, так как и импорт и экспорт сюда сопряжен с какими-либо трудностями.

2 = Нет шахт
Все товары сделанные из металла или камня стоят дополнительных 20 %, так как нет своего сырья.

3 = Нехватка ремесленников
Один из мастеров-ремесленников отсутствует и все товары его профиля стоят двойную цену. Бросьте 1d6 и по таблице ремесел ниже, определите отсутствующее ремесло и соответствующую категорию товаров.

4 = Низкое Население
Никаких наемников или слуг не может быть нанято здесь.

5 = Плохие виноградники
Вино стоит в три раза дороже.

6 = Бесплодные Поля/Рогатый скот — большая редкость. Продовольствие стоит в два раза дороже.

Финансовое благополучие (1d6)

1 = Хорошие Коммуникации
Все товары стоят 5 % меньше.

2 = Богатые Шахты
Все товары, сделанные из металла или камня стоят на 10 % меньше.

3 = Конкуренция ремесленников
Один вид мастеров особенно квалифицирован в своем деле и все товары сделанные ими стоят на 20 % меньше чем обычно. Бросьте 1d6 и по таблице ремесел ниже, определите вид такого ремесла и

соответствующую категорию товаров.

4 = Большое население
Стоимость услуг наемников на 10 % дешевле чем обычно.

5 = Пышные виноградники
Вино стоит на 50 % меньше чем обычно.

6 = Обильные Поля / Много рогатого скота
Продовольствие стоит на 50 % меньше чем обычно.

Подтаблица ремесел (1d6)

1 = Оружейник (всё оружие)
2 = Бронник (броня и щиты)
3 = Тележник (телеги, фургоны и колесницы)
4 = Корабельный плотник (суда)
5 = Дрессировщик лошадей (лошади и т.п.)
6 = Кузнец (все металлические вещи, кроме оружия)

6) Счастье

Бросить 2d6 (-2 если очень бедный, -1 если бедный, +1 если богатый, +2 если очень богатый; -2 если очень воинственный, -1 если воинственный, +1 если мирный, +2, если очень мирный) и свериться со следующей таблицей:

1-4 = Очень несчастный
Город управляется жестоким тираном или безумцами. Все броски на первую реакцию делаются со штрафом -1, зато в городе легко нанять наемников (+1 к проверкам лояльности), так как они отчаянно хотят оттуда выбраться.

5-6 = несчастный
В городе волнения и острая конфликтная ситуация.

7-8 = безразличный
Правители конфликтуют друг с другом, но народные массы скорее довольны.

9-10 = счастливый
В целом народные массы довольны своей судьбой.

11-12 = Очень Счастливый
Народные массы всем довольны. Все броски на первую реакцию делаются с премией +1, зато в городе тяжело нанять наемников (двойная плата), что поделаешь, — никто не хочет уходить из теплого местечка.

7) Правосудие

Бросить 2d6 (-2 для очень несчастных, -1 для несчастных, +1 для счастливых, +2 для очень счастливых) и свериться со следующей таблицей:

1-2 = Нет никакого правосудия
Суды и должностные лица чрезвычайно коррумпированы. Они всегда будут принимать взятки и вставать на сторону тех, кто больше заплатит.

В последний раз мы останавливаемся в этом „несчастном" городе!

3-4 = Слабое правосудие
Суды и должностные лица могут быть легко подкуплены. Они примут взятку только от тех, к кому настроены нейтрально или выше.

5-9 = Безразличное правосудие
Некоторые судьи или должностные лица могут быть коррумпированы, но по большей части они всё-таки честны. Могут принять взятку, но лишь от тех, кому доверяют.

10-11 = Сильное Правосудие
Суды и должностные лица очень трудно подкупить, деньгами ли, угрозами — всё равно. Они примут взятку только от хороших друзей.

12 или больше = Непреклонное Правосудие
Суды и должностные лица абсолютно не подвластны взяткам в любой форме.

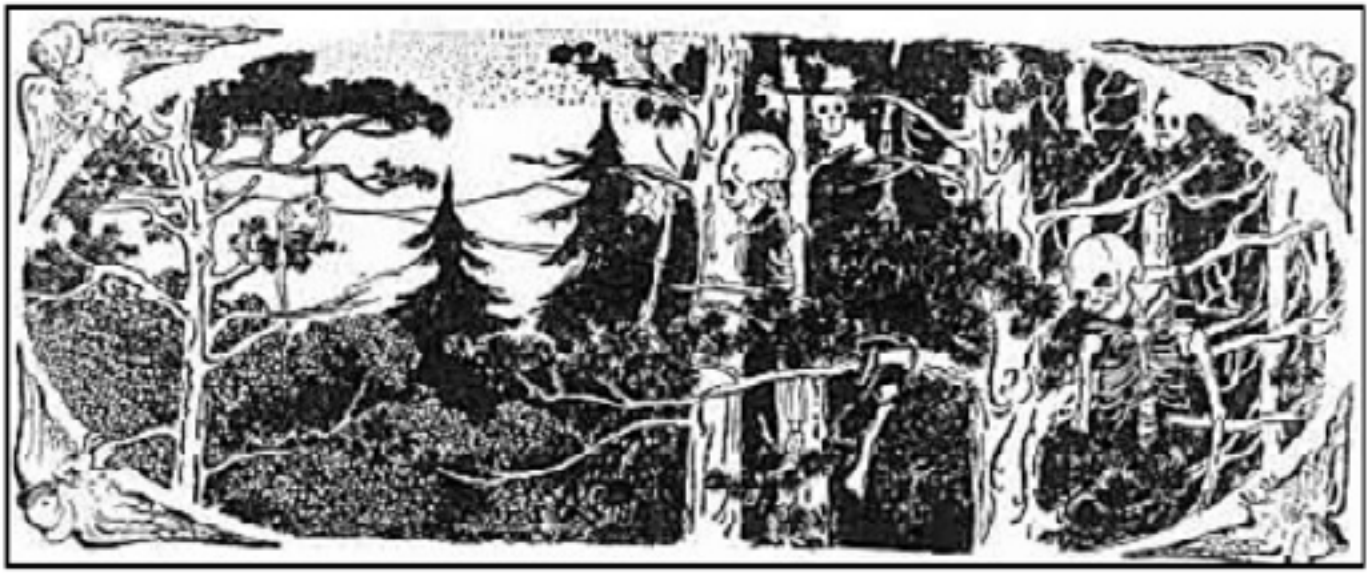
Сюжет приключения

Игра уже завтра, а сюжет к ней так и не придуман? Нет проблем! С нашим удобным в работе Случайным Генератором Сюжета, составить приключение не составит никакого труда, — достаточно лишь уметь пользоваться игральными костями и иметь в распоряжении пару свободных минут!

Формат сюжета

Все сюжеты приключений, полученные благодаря этими таблицам в основе имеют такую структуру:

Героев попросил (А) пойти в (Б), чтобы (В), но (Г).



Добро пожаловать в известный на весь мир, лес Искателей Героической Смерти

А = Инициатор приключения, Б = Главное место действия, В = Основная цель приключения, Г = Осложнения.

Просто подставляйте вместо букв результаты из соответствующих таблиц, используя для их определения бросок 1d6.

Таблица А: Инициатор приключения

1 = бог или богиня
2 = местный царь или царица
3 = благородный человек или благородное семейство
4 = население деревни, поселка или города
5 = мудрец
6 = нимфа

Если инициатором приключения является Бог/Богиня или нимфа, ведущий может воспользоваться таблицами из первой главы Руководства Игрока, чтоб идентифицировать их точнее.

Таблица Б: Главное место действия

1 = глубокие пещеры
2 = зловещие руины
3 = таинственный остров
4 = опасный лес
5 = непроходимые горы
6 = зловещее болото

Таблица В: Основная цель приключения

1 = возвратить потерянный или украденный магический артефакт и спастись от опасных жителей Главного места действия.

2 = нанести поражение невероятному чудовищу (предпочтительно большому или гигантскому) или некой другой сверхъестественной угрозе, такой, как враждебный дух, мощный волшебник и т.д. Это лицо — прямая угроза безопасности или интересам инициатора приключения и должен быть уничтожен или изгнан.

3 = предотвратить бедствие (землетрясение, наводнение, голод, война и т.д) вызванное происками злодея или кем-то ещё.

4 = доставить кое-что, или сопроводить кого-то в безопасное место. В этом случае Главное место действия — не финальный пункт прибытия, а территория через которую и лежит ваш маршрут к конечной цели.

5 = спасти важного пленника. Они могут быть удерживаемы для выкупа, религиозной жертвы или по другой причине. Враги в этом случае будут в основном зверолюдьми, но возможны и исключения.

6 = нанести поражение группе враждебных существ напрямую угрожающим безопасности или интересам инициатора приключения. Это могут быть люди, не слишком сильные чудовища или младшие духи (или всё вместе).

Таблица Г: Осложнения

1 = Грязная игра. Инициатор приключения, не был полностью честен с игроками и имеет какие-то свои, скрытые цели. Вполне возможно что в этих новых планах игрокам уже нет места…

2 = Две Части. Есть два различный Главных места действия (снова выбрать по Таблице Б).

3 = Далекий путь. Дорога к Главному месту действия очень длинна и рискованна, со многими опасностями и боевыми столкновения в пути.
4 = Противоречия целей. Фактически имеется две

различных Основных цели приключения и вполне возможны, что они будут даже взаимоисключающими! (снова выбрать по Таблице В).

5 = Соревнование. Искатели приключений должны вступить в невольное соревнование с конкурирующей группой авантюристов или даже с неким третьим лицом, которое также имеет интерес в выполнении этого задания, а вот в том, чтоб делиться Славой — никакого.

6 = Невероятная сложность! Это приключение настолько сложное, что в него никто не будет играть: игнорируйте результат и попытайтесь повторить бросок.

Пример

Для скептиков никак не желающих поверить, что эти замечательные таблицы могут помочь в составлении сюжета для приключения, мы прямо здесь и сейчас, на примере, покажем насколько это реально и как быстро делается.

Ведущий делает четыре броска d6: 2, 4, 3 и 2.

Эти броски означают следующее: Искателей приключений нанимает местный царь или царица, чтобы в полном опасностей лесу предотвратить некое бедствие, но приключение не ограничиться лесом, — второй бросок по таблице 2, четко указывает на какие-то зловещие руины…
Как это всё можно разумно использовать, чтоб на основе таких немногочисленных данных построить полноценное приключение?

Давайте начнем с Главных мест действия, их у нас как помните два — руины и лес. В общем то довольно очевидно, что целью путешествия будут руины, а вот пробираться к ним продеться через лес. Но у нас есть ещё и бедствие, причем происходящее в настоящем времени. Как быть с ним и как оно привязано к этим руинам?!
Что ж, давайте представлять себе наши руины как остатки некого древнего города, давным-давно оставленного и забытого, причиной запустения которого также было что-то из ряда вон выходящее. Что же за беда прошлась по этим землям?
Почему бы этому не быть какой-нибудь страшной болезнью.. чуме например?
Конечно! Это чума, свирепая и беспощадная, от которой нет спасения, погубившая в древности это место, а теперь подбирающаяся к вашему городу!

Так, у нас теперь есть всё, кроме… нормального объяснения — чем в этой ситуации могут помочь наши отважные герои. Давайте подумаем.. чума.. возможно это проклятие? Почему нет!? Но проклятия не возникают сами по себе… Ведущий ещё несколько минут ломает голову и тут рождается такая история:

Ммм.. как странно, я не припомню чтоб генератор случайных приключений ссылался на каких-то голых нимф танцующих меж деревьев.

Жители того древнего города были богатыми и цивилизованными людьми, так гордившимися своей продвинутой культурой, что в конечном счете решили оставить поклонение их божествам — покровителям (Аполлон и Артемида), кого они теперь рассматривали как «чрезвычайно примитивные абстракции». Это конечно вызвало гнев обоих божеств и догадайтесь, что они сделали — точно! Просто наслали на жителей чуму в наказание за глупую гордыню.

Думаем дальше — жители города пославшего вас на поиски были такими же высокомерными как жители погибшего города и по всей видимости повторили их историю, вызвав на себя гнев богов. Но Аполлон милостив и решил дать несчастным шанс — если найдутся отважные герои, которые не побояться проделать долгий путь к древним руинам (естественно под завязку набитыми призраками, жертвами чумы и прочей нечистью) и сумеющие отыскать там корону последнего царя погибшего города (как символ поисков) за семь дней, то разгневанный Бог простит неразумных жителей и чума прекратиться.

Конечно корона хорошо охраняется армией призраков и других существ обосновавшихся в руинах. Это сделает приключение более интересным, а если вспомнить, что Артемида — сестра Аполлона, является владычицей лесов, а героям предстоит добираться до цели их путешествия прямо через лес… то времени на скуку у них не останется!

IV: ВОЛШЕБНЫЕ ВЕЩИ

Категории вещей

В течение своей героической карьеры, авантюристы могут приобрести магические вещи различной степени силы. Эти вещи, представлены в семи категориях: Волшебное вооружение, Зелья и Ингредиенты, Жезлы и Посохи, Кольца и Амулеты, Одежда и аксессуары, Разные вещи и Уникальные предметы.
Если не определено иначе, магические предметы имеют вес равный нулю.

Волшебное Вооружение

Ахеронские стрелы
Эти волшебные стрелы могут использоваться, чтобы наносить повреждения иллюзорным существам.

Эгида
Этот волшебный щит добавляет +4 (а не +2) к коэффициенту защиты. Также добавляет премию +2 к Уклоне- нию от опасности и Сопротивлению магии. (Вес = 2)

Чумные стрелы
Созданные Аполлоном, эти стрелы обычно бывают найдены в количестве 1-3 штук. Любая цель пораженная чумной стрелой и провалившая проверку на Сопротивление Магии, будет терять 1d6 хитов в день, пока не умрет или не будет излечена с помощью магии. Чумные стрелы исчезают сразу после использования.

Стрелы Стрельца
Эти волшебные стрелы сделаны легендарным кентавром Чироном. Они дают премию +1 к дистанционной атаке и наносимым повреждениям.

Шлем Борова
Этот варварский шлем сделан в форме головы борова. Он имеет те же самые свойства, что и шлем Ареса (см. ниже) за исключением того, что использует модификатор Силы. (Вес = 1)

Лук Аполлона
Этот волшебный лук может использоваться только опытными стрелками (то есть персонажами с положительным модификатором Ловкости). Каждый выстрел из этого лука добавляет мод. Ловкости стрелка к броску наносимых повреждений. (Вес = 1)

Лук Артемиды
На этот лук не накладывает штраф за стрельбу во время перемещения, к тому же он имеет диапазон стрельбы вдвое больше нормы (600 футов). (Вес = 1)

Лук Геракла
Этот лук может использоваться только чрезвычайно сильными героями (Сила +13). Стрелок добавляет мод. Силы к своей дистанционной атаке и наносимым повреждениям. (Вес = 1)

Доспех Аполлона
Этот ультралегкий доспех может использоваться только очень красивыми героями-мужчинами (Мужчины с Обаянием +13). Его владелец добавляет модификатор Обаяния к своему ЭКЗ (в дополнение к обычным +2) и так же к Сопротивлению магии и проверке на Уклонение от опасности. (Вес = 1)

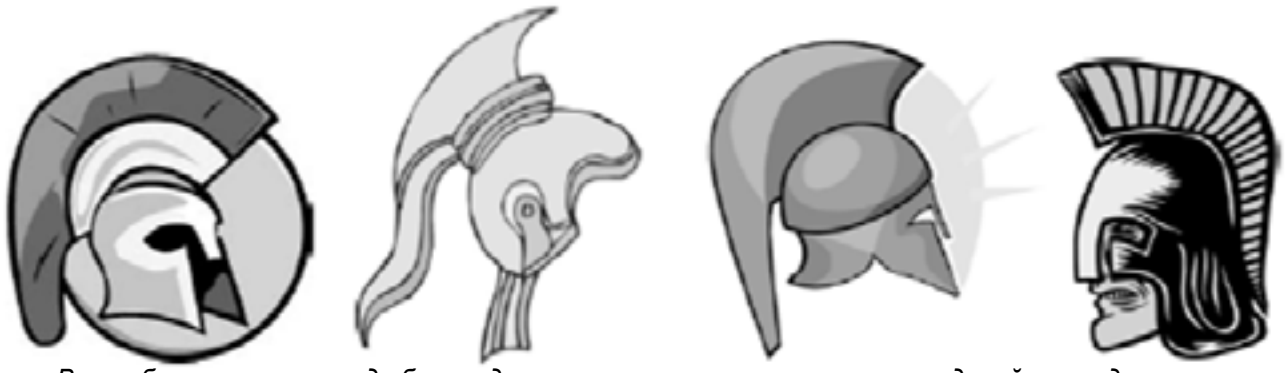
Доспех Ареса
Этот доспех обеспечивает двойную (по сравнению с обычной) защиту (+4 вместо +2 к коэф.защиты) при том же весе. Также добавляет премию +2 к Сопротивлению магии. (Вес = 3)

Цестум (греч. Кастет) кулачного боя
Магические кожаные полосы обернутые вокруг каждой руки. Позволяют причинить (1d3 + мод. Силы) повреждений (обычным хитам), используя только свои кулаки. Такие нападения считаются как обычное безоружное нападение, по правилам для безоружного боя (см. Руководство Игрока).

Кинжал Афродиты
Этот волшебный кинжал может использоваться только людьми достаточно привлекательными, чтобы получить внимание Афродиты (то есть персонажи с положительным модификатором Обаяния). Он дает премию повреждений равную модификатору Обаяния, когда используется против существ противоположного пола.

Шлем Ареса
Этот волшебный шлем дарует победу и защищает в сражении, но может быть использован только персонажами с Ловкостью +13. Его владелец добавляет премию Ловкости к броску ближнего боя. Также шлем имеет собственную премию +2 к ЭКЗ. (Вес = 1)

Будь очень осторожен с этим кинжалом Афродиты!



Волшебные шлемы всегда были одним из наших самых популярных изделий, - не один уважающий себя искатель приключений не отправиться домой без них!

Шлем Афины
Этот волшебный шлем дарует мудрость и защищает в сражении, но может быть использован только персонажами с Волей +13. Его владелец добавляет премию Воли к инициативе. Также шлем имеет собственную премию +2 к ЭКЗ. (Вес = 1)

Шлем гермафродита
Бронзовый фракийский шлем выглядящий вполне обычно до тех пор пока его не оденут... Названный так в честь ребенка Гермеса и Афродиты, который как известно был обоеполым, шлем имеет одно неприятное свойство: он проклят; будучи одетым, он превращает мужчину в женщину и наоборот. Одетый шлем тут же теряет свои свойства и не может вновь использоваться для обратного превращения. Проклятие может только разрушено только в соответствии с Божественным повелением и требует длинных и трудных поисков. (Вес = 1)

Копье Судьбы
Этот дротик имеет диапазон броска вдвое превышающий нормальный, и дает премию +1 к дистанционному бою и наносимым повреждениям. В дополнение, он всегда возвращается в руки метателя. (Вес = 2)

Молния
Самая настоящая молния, но чудесным образом оказавшаяся на земле. Может быть использована как метательное оружие. Наносит 2d6 повреждений даже иллюзорным существам. Диапазон броска - половина диапазона нормального дротика (т.е. Сила х 5 футов). (Вес = 1)

Колчан Артемиды
Обладатель этого магического колчана никогда не исчерпает запас своих стрел. Кроме того все стрелы взятые из него имеют премию +1 к наносимым повреждениям. (Вес = 1)

Праща Удачи
Когда используется персонажем с Удачей +13, премия Удачи добавляется к наносимым повреждениям. Диапазон стрельбы также увеличен в два раза по сравнению с обычной пращей (300 футов вместо 150).

Копье Афины
Это копье может использоваться только самыми опытными воинами (то есть воины с Ловкостью +13). Премия Ловкости добавляется к наносимым повреж- дениям. (Вес = 2)

Копье полета
Это оружие напоминает обычное копье, но у самого наконечника снабжено двумя маленькими крыльями. Однажды в день оно может быть брошено на расстояние в три раза превышающее диапазон обык- новенного копья, с дополнительным модификатором атаки +3. (Вес = 2)

Копье Завоевателя
Эти копья - оружие древних царей и вельмож. Они дают премию +1 к атаке, или +2 если используются аристократами. (Вес = 2)

Копье Защиты
Это копье дает премию +2 к ЭКЗ, и имеет неразруши- мое древко. (Вес = 2)

Копье Нанесения удара

Смелый копьеносец демонстрирующий своё превосходное снаряжение (включая элегантный шлем гермафродита)

Это магическое оружие дает +1 к ближнему бою, а однажды в день позволяет нанести один удар с премией +4. (Вес = 2)

Копье Дракона
Наконечники этих копий вырезаны из зубов большого дракона убитого много столетий назад легендарным героем. Копья дракона дают премию +3 к атаке, но не могут использоваться против дракона или гидры - то есть копье физически невозможно заставить даже прикоснуться к этим существам, оно постоянно будет уходить в сторону. Однажды в день на наконечнике копья может вспыхнуть пламя (продолжительность - 6 раундов), причиняя дополнительные повреждения. (Вес = 2)

Копье Бдительности
Наконечник этого копья светиться в темноте, освещая всё в радиусе 20 футов. (Вес = 2)

Звездное золото
Когда-то в древности этот невиданный металл с синеватым отливом (возможно из метеоритов?) добывался и использовался Дэрро и Атлантами, знающими по видимому утерянную ныне тайну его обработки. Вещи изготовленные из звездного золота практически не разрушимы, но в то же время очень легкие. Лезвия из этого металла невозможно сломать, также они имеют премию +1 к наносимым повреждениям.
Броня из звездного золота дает +3 к ЭКЗ (вместо обычных +2) и уменьшенный на 1 вес (то есть 2 для доспеха и 0 для шлема).

Меч Ареса
Это копье может использоваться только самыми опытными воинами (с Ловкостью +13). Добавляет премию Ловкости к наносимым повреждениям. (Вес = 1)

Копье Хитрости
Это копье может использоваться только самыми хитрыми воинами (то есть воины с Интеллектом +13). Обладает способность бить в самое слабо защищенное место на теле противника, позволяя добавлять премию Интеллекта к броску ближнего боя. (Вес = 1)

Меч Мира Мертвых
Этот магический меч может использоваться для сражений с иллюзорными существами. (Вес = 1)

Оружие Гефеста
Это оружие, как говорят, было создано самим Гефестом и его помощниками - циклопами. Только самые могучие воины (Сила +13) способны владеть им. К наносимым повреждениям добавляется модификатор Силы персонажа. (Вес = обычный)

Зелья и Ингредиенты

Яд Афродиты

Аркадийское вино? Чудесно, чудесно...

Одной дозой этого редкого волшебного яда может быть покрыто лезвие, одна стрела или дротик. Мужчина (включая любых существ мужского пола) раненный этим оружием, получит 2 дополнительных хита повреждения. Яд теряет эффективность через 1d6 часов или после трех нанесенных ран. Рецепт известен только наследницам королевской крови из страны Амазонии.

Вода Аполлона
Эта кристально-чистая вода - одно из немногих известных средств против эффекта Воды Забвения. Одна порция также пробудит Лирника, выпившего слишком много Меда поэзии. Вода Аполлона при обнаружении обычно содержится в маленьком пузырьке или фляге содержащий 1d6 порции.

Вода Кокитуса (Река плача)
Должна содержаться в несгораемой фляге. Если пролита или брошена в кого-то, она наносит 1d6 повреждений одной цели в течении 1-3 последовательных раундов. Вода Кокитуса при обнаружении обычно содержится в маленьком пузырьке, с 1d3 порциями.

Пыль Гипноса
Каждый вдох этой искрящейся пыли может погрузить человека (или существо) в глубокий сладкий сон от которого невозможно пробудиться в течении 1d6 часов. Жертва может попытаться сделать проверку на Уклонение от опасности, чтобы избежать усыпляющего эффекта. Провал броска означает мгновенное погружение в сон. Эта пыль при обнаружении обычно содержится в маленьких мешочках содержащих 1d3+3 щепотки. Существа не способные думать, иммунными к её действию.

Золотые Яблоки
Эти редкие волшебные яблоки могут только быть найдены только на особенных волшебных деревьях растущих лишь на некоторых островах. Каж-

дый раз когда персонаж съедает золотое яблоко, он получает один из описанных ниже подарков. Подарок нужно выбирать очень внимательно - получить его можно только раз в жизни.
Сила: Увеличивается на 1d3 пункта.
Ловкость: Увеличивается на 1d3 пункта.
Интеллект: Увеличивается на 1d3 пункта.
Удача: Увеличивается на 1d3 пункта.
Воля: Увеличивается на 1d3 пункта.
Очарование: Увеличивается на 1d3 пункта.
Изменения являются постоянными и не могут увеличить одну из характеристик больше чем до 18.
Эти плоды теряют волшебную силу как только падают с дерева. Когда такие деревья встречаются, их будет 1d6 штук и на каждом из них по 1d6 яблок.

Зелье гидры
Если кто-либо выпьет эту редкое и дорогостоящее зелье на его плечах вырастут дополнительные головы, по одной за одну дозу зелья. Действие длится в течении одного часа.
Каждая голова после первой, добавляет одного противника к максимальному числу противников, которых можно атаковать в раунд. Каждая дополнительная голова также дает +1 к инициативе персонажа и модификатору обнаружения, подразумевая, что застать его врасплох очень трудно. Человеческие плечи не могут выдержать больше трех голов. Каждая голова сверх трех будет причинять 1d6 повреждений выпившему зелье. Также обратите внимание, что каждая дополнительная голова дает штраф -4 к Личному обаянию (и лишает возможности пройти инкогнито).
Зелье гидры при обнаружении обычно содержится в маленьком пузырьке или фляге вмещающей 1d6 дозы

Гиперборейское пиво
Каждый кубок этого вязкого, золотисто-коричневого пива восстанавливает 1 хит пьющему. Каждый раз когда персонаж осушает кубок гиперборейского пива, он должен сделать бросок 1d6. Если результат - 6, он страдает от тяжелого опьянения и немедленно теряет 1d6 хитов.
После этого он будет неспособен больше пить его в течении числа дней равных числу потерянных хитов. Варвары иммунны к этому неудобству и могут поглощать эту жидкость (которую они кстати весьма любят) в неограниченных количествах. Гиперборейское пиво обычно содержится в бочонках, равных по вместимости 24 кубкам.

Вода Забвения
Всего глотка этой волшебной воды будет достаточно для потери одного уровня класса (и всех связанных с ним премии), если не сделать проверку на Сопротивление магии.
Персонажу первого уровня терять фактически нечего, однако это не значит, что он может пить воду забвения без всяких последствий - он перенесет полную амнезию, забыв всю свою жизнь, родных, близких и даже имя. Вода Забвения при обнаружении обычно

Зелье гидры в действии!

содержится в маленьком пузырьке вмещающем 1d3 дозы.

Мед Посейдона
Каждая порция этого зеленоватого варева дает способность дышать и говорить под водой в течение часа. Многократные возлияния соответственно увеличат продолжительность. Этот напиток при обнаружении обычно содержится в амфорах, каждая из которых содержит 6 порций.

Мед поэзии
Это волшебный, подобный пиву напиток, может помочь утомленному лирнику - дать ему поэтическое вдохновение - но также и чрезвычайно опьянить. Каждый кубок меда восстанавливает 2d6 очков силы не превышая их обычное количества. Но если количество всё-таки окажется больше, чем максимальное число очков силы лирника, тот немедленно погрузиться в прекрасный сон на число часов равное числу избыточных очков.
Мед поэзии при обнаружении обычно находиться в маленьком пузырьке или фляге вмещающей 1d6 порции. Если напиток употребляется другими персонажами, он будет действовать как обыкновенный алкоголь.

Мазь Медеи
Каждое применение этой мази дает премию +2 к ЭКЗ персонажа и делает его полностью иммунным к огню (естественному или волшебному). Применение требует приблизительно одной минуты, а эффект мази длиться число часов равное 4 плюс или минус модификатор Удачи персонажа.
Эта замечательная мазь при обнаружении обычно находиться в маленьких флягах, каждая из которых вмещает 6 порций.

Масло Афродиты
Эффекты этого сладкого и ароматного масла для тела оставляются на усмотрение ведущего, доба-

Роскошные амфоры наполненные волшебными зельями

зелья, он получает +2 к Уклонению от опасности и Инициативе. Многократные дозы не имеют совокупных эффектов. Зелье Быстроты при обнаружении обычно находится в маленьком пузырьке содержащем 3 порции.

Зелье лечения
Каждая порция этого зелья немедленно восстанавливает 1d6 хитов пьющего (но не выше максимального значения). Зелье лечения обычно находиться в маленьком пузырьке содержащем 3 порции.

Зелье Воспоминания
Это зелье - одно из немногих известных средств, против эффекта Воды Забвения (см. выше). При обнаружении обычно находиться в маленьком пузырьке или фляге, вмещающем1d6 порций.

Зелье Силы
Каждая порция этой зелья добавляет +1 к Силе персонажа на весь следующий час. Многократные возлияния увеличивают суммарный эффект.
Зелье Силы обычно находиться в маленьком пузырьке содержащем 3 порции.

Вода Стикса
Одна порция этой жидкости немедленно отсылает всех злых духов (тени, призраки и т.д.) назад в Мир Мертвых, если они не сделают проверку на Сопротивление магии. Вода Стикса обычно находиться в маленьком пузырьке вмещающем 1d3 порции.

Вино Диониса
Очень густое и вязкое, это почти черное вино сделано в виноградниках самого Диониса! Смертные попробовавшие этот напиток, немедленно впадают в «безумие Диониса» (см. 1 главу). Эффект длиться по часу, за выпитый кубок. Точные эффекты безумия Диониса определяет ведущий.
Нимфы полностью иммунны к напитку: для них каждый полный кубок этого вина восстанавливает 1d6 очков силы. Вино Диониса обычно находиться в винных амфорах, равных по содержанию 6 кубкам.

Жезлы и Посохи

Жезл облучения
Жезл может выстреливать лучи зеленой энергии наносящие урон всем, но особенно вредные для оживленных существ. Диапазон 20 футов требует броска дистанционной атаки и наносит повреждения равные 1d6 хитов (или 2d6 если цель - оживленное существо). Каждый жезл содержит достаточно энергии для 1d10 выстрелов. (Вес = 1)

Кадуцей
Этот волшебный жезл оплетенный змеями, настоящая мечта для любого священника, независимо от божества которому он поклоняется. Когда священник или жрица используют его, он удваивает число хитов восстанавливаемых их Божественным лечением. (Вес = 1)

Жезл Молнии
Владелец этого жезла может с его помощью запросто метать молнии. Каждая из них наносит 2d6 повреждений в том числе и иллюзорным существам. Диапазон 10 футов, требует броска дистанционной атаки. Каждый жезл содержит достаточно молний для 1d20 выстрелов. (Вес = 1)

Посох подчинения
Колдун с этим посохом будет тратить только половину очков силы при использовании заклинаний Принуждение и Порабощение. (Вес = 2)

Посох Земли
Этот предмет может использоваться только элементалистами, главным элементом для которых является Земля. Когда маг использует любую силу связанную с землей (при условии, что посох при нем) стоимость его заклинаний в очках силы будет уменьшена наполовину. (Вес = 2)

Вино Диониса... хотите?

Остановись немедленно сумашедший и пади на колени перед мощью моего Посоха Силы!

Посох Света
Этот Посох может использоваться, чтобы создать зону яркого света (эквивалентного дневному) с радиусом 10 футов. Этот свет может быть включен и выключен по желанию хозяина посоха. (Вес = 2)

Посох Силы
Этот волшебный посох может использоваться колдунами, чтобы хранить дополнительные очки силы. В отличие от колдуна, посох не восстанавливает очки как только они потрачены и будет практически бесполезен пока его снова не «наполнят». Каждый Посох Силы может хранить до 1d6+6 очков силы. (Вес = 2)

Посох Змеи
Этот проклятый посох напоминает мощный волшебный артефакт, но превращается в смертельную ядовитую змею как только его возьмут в руки. Персонаж держащий посох должен будет сделать проверку на Уклонение от опасности, чтоб избежать укуса. Если бросок будет провален, он умрет в течении 1d6 раундов. (Вес = 2)

Посох Воды
Этот предмет имеет те же самые свойства, что и Посох Земли, но доступен только элементалистам главным элементом для которых будет Вода.

Посох Воздуха
Этот предмет может использовать только элементалист главным элементом для которого будет Воздух. Когда такой персонаж использует заклинание «Кружащий ветер», Посох удваивает его продолжительность и число противников на которых оно распространяется. (Вес = 1)

Посох Огня
Этот предмет может использовать только элемента- лист главным элементом для которого будет Огонь. Когда такой персонаж использует заклинание «Огненная стрела», посох автоматически дублирует заклинание и выпускает вторую стрелу в цель по выбору (это не стоит никаких дополнительных очков силы). (Вес = 1)

Кольца и Амулеты

Амулет Афродиты
Этот амулет дает премию +4 к Личному Обаянию с людьми противоположного пола.

Амулет Артемиды
Этот амулет дает его владельцу «удачу охотницы» в форме премии +4 к скрытности персонажа и броску обнаружения.

Амулет Снов
Этот волшебный амулет приносит очень приятные сны своему владельцу. Волшебники которые его носят, восстанавливают очки силы вдвое быстрее (то есть 1d6 за час сна).

Амулет Здоровья
Этот амулет удваивает скорость излечения владель- ца.

Амулет Защиты
Этот волшебный амулет добавляет +1 к ЭКЗ, Уклоне- нию от опасности и Сопротивлению магии.

Амулет морского народа
Этот амулет дает силу дышать (и говорить) под водой в течение неограниченного периода времени.

Амулет Нереид
Предъявитель этого прекрасного морского амулета слоновой кости, может разговаривать с любыми подводными людьми или чудовищами. Обратите внимание - по большей части сказать этим существам ровным счетом нечего.

Браслет Януса
Медный браслет носимый на бицепсе; на браслете выгравировано изображение головы с двумя лицами. В глазницы (их всего две) - вставлены драгоценные камни (изумруд слева, сапфир справа). Этот браслет посвящен Янусу, богу входов и выходов. Владелец может коснуться изумрудного глаза

и сказав командное слово, исчезнуть и мгновенно появиться в любом другом месте в пределах 60 футов. Место назначения должно находиться в пределах видимости или посещаться владельцем ранее. Касаясь сапфирового глаза и говоря командное слово снова, владелец вернется к своему начальному местоположению. Сила браслета работает только однажды в день (туда и обратно), причем сила изумруда не может быть использована снова, пока не использована сила сапфира (или по крайней мере не предпринята такая попытка).
Если один или оба камня будут удалены, браслет не будет работать.

Браслет Диоскуров
Медный браслет носимый на бицепсе; на браслете выгравировано изображение головы с двумя лицами и часто по незнанию он принимается за браслет Януса. В глазницы (их всего две) вставлены черные жемчужины.
Повязка отражает двойную природу Диоскуров, Кастора и Поллукса, - один из них был смертен, а второй бессмертен.
Однажды в день владелец может обратиться к браслету с призывом даровать ему на краткий миг бессмертие Поллукса; если после этого игрок сделает проверку на Уклонение от опасности, он автоматически её выиграет. Каждый раз когда браслет используется, есть 5%-ый шанс, что одна из жемчужин рассыплется в пыль. Жемчуг не может быть заменен. Как только обе жемчужины будут разрушены, браслет окажется бесполезен.

Сандалии Гермеса - быстрые и стильные!

Кольцо удачи
Владелец этого кольца получает премию +1 к модификатору Удачи. Существуют и проклятые версии таких колец («кольца неудачи»), естественно с обратным эффектом.

Кольцо Невидимости
Это волшебное кольцо представляет ту же самую силу, что и заклинание «Плащ» (см. заклинания Волшебника в Руководстве Игрока). Сила кольца постоянна, но может быть включена или отключена по желанию.

Кольцо Мистических Знаний
Это волшебное кольцо добавляет +4 к Определению магии персонажа (см. Определение магии в конце этой главы).

Кольца Элементов
Есть четыре различных типа Элементальных колец (т.к. самих элементов 4). Только элементалисты могут использовать их волшебные свойства, изменяющиеся согласно умениям мага.
Если персонаж не имеет доступа к тому элементу, которому принадлежит кольцо, то с ним, он сможет пользоваться и его заклинаниями (т.е. вместо двух элементов по выбору, у него будет три). Если персонаж итак имеет доступ к элементу, которому принадлежит кольцо, но этот элемент не является его первичным, то ношение кольца позволяет ему использовать оба элемента как первичные.
Наконец, если элемент кольца соответствует первич- ному элементу мага, то его Элементальная премия удваивается.
Кольца представляющие противоположные элемен- ты (Огонь и Вода, Земля и Воздух) взаимоисключают друг друга и не могут носиться одним и тем же персонажем.

Одежда и Аксессуары

Плащ маскировки
Имеет те же эффекты, что и Кольцо Невидимости.

Шляпа набожности
Этот головной убор добавляет +2 к Ауре духовности священника.

Пояс Защиты
Этот пояс добавляет +2 к ЭКЗ его владельца.

Пояс Силы
Этот пояс добавляет +2 модификатору Силы его владельца.

Пояс Тирезия
Существует множество легенд об этом красивом поясе, который когда-то принадлежал знаменитому слепому провидцу Тирезию, величайшему из ора-

Лавровый венок! Вы же уже достигли 6-го уровня, не так ли?

и понимать их тайный язык. Обратите внимание, - это не дает ему контроля над ними - и тем более не гарантирует, что у змей найдется о чем рассказать.
3 = Слепота. Персонаж поражен слепотой.
4 = Изменение пола. Персонаж мгновенно меняет пол на противоположный.
5 = Слепой пророк. Одновременно примените результаты 1 и 3.
6 = Пророк меняет пол. Одновременно примените результаты 1 и 4.
Эти эффекты сохраняются пока носиться пояс... но как только он надет, его нельзя снять без божественного вмешательства.
Успешный бросок на Знание магии поможет определить одно из его свойств случайным образом, по таблице данной выше.

Лавровый венок Славы
Этот волшебный лавровый венок может носиться только аристократами, копьеносцами и другими воинами достигшими 6-го уровня. Это дает персонажу премию +4 к Личному обаянию и делает его иммунным к Колдовству, Страху и Окаменению. Любой персонаж 5-го уровня или меньше кто поместит венок себе на голову, немедленно будет обвинен в гордыне и хвастовстве и потеряет один уровень текущего класса (с минимальным количеством Славы).

Лавровый венок Мудрости
Этот волшебный лавровый венок имеет те же самые свойства, что и венок Славы, но используют его не воины, а маги.

Кожаные ремни Скорости
Эти кожаные ремешки для обуви увеличивают Движение на одну треть и добавляют +2 к инициативе.

Маски Феспис
Это набор двух масок подобных тем, что носят актеры: одна изображает радость, другая гнев. Персонаж носящий счастливую маску, наслаждается теми же эффектами будто на него действует Песня Свободы (Магия Поэзии, величина 2) и также получает премию +2 к Личному Обаянию.
Персонаж носящий маску гнева будет абсолютно иммуннен к Магии Поэзии, но перенесет штраф -2 к Личному Обаянию. Эти эффекты в силе пока маска не будет снята.

Сандалии Гермеса
Эта пара волшебных сандалий дает те же самые эффекты, что и Кожаные ремни Скорости с которыми они могут быть объединены (эффекты складываются, и в результате вы получите +4 к инициативе, а также движение, увеличенное на две трети!).

Гребень Сирены
Декоративный гребень для волос сделанный из кости с перламутровой инкрустацией. Этот гребень особым образом зачарован, чтобы сопротивляться магии сирены; в то время пока гребень украшает голову персонажа он дает ему (и только ему!) полную устойчивость к песням очарования сирены. Любая сирена заметившая один из таких гребней в волосах своей добычи, будет разгневана и обязательно физически нападет на владельца; ходят слухи, что кости из которых сделаны эти предметы, это кости убитых сирен.

Туника Удачи
Этот предмет одежды добавляет +1 к модификатору Удачи его владельца.

Туника Несса
Эта проклятая туника кажется просто красивым предметом одежды из красноватой ткани. Любой персонаж надевший её автоматически будет получать во время боя 1d6 повреждений в раунд, пока он не будет мертв или пока не снята туника. Жертва испытывает настолько сильную боль, что не может сама снять тунику, если только не сделает для этого проверку на Уклонение от опасности (дается одна попытка в конце каждого раунда).

Разные предметы

Амфора Сохранения
Это невероятно, но жидкости содержащиеся в этом сосуде совершенно не портятся. А ядовитые или зараженные жидкости полностью очищаются за 1d6 дня. (Вес = 2)

Клубок Ариадны
С виду обычный моток бечевки, однако на деле это почти бесценный предмет, особенно когда дело доходит до странствий по лабиринтам. По слову команды, шар брошенный на пол сам покатиться к ближайшему выходу, разматываясь на ходу. Бечевка не будет проходить сквозь стены или делать другие акробатические трюки, она проведет вас к выходу наиболее удобным путем. Хотя сам клубок не велик с виду, кажется, что нить никогда не кончится, однако если отрезать её - это будет

самая обычная бечевка, без всяких дополнительных свойств. Когда выход найден, повторное произнесение команды заставит клубок вновь смотаться.

Адский указатель
Эта волшебная стрела укажет путь к самому близкому выходу из подземного мира (в пределах 100 миль).

Боевая галера атлантов
Эти мощные военные корабли украшены бронзовыми дельфинами и статуями разгневанного Посейдона. Они снабжены волшебным, поджигающим древесину медным котлом и приводятся в действие 120-ю бронзовыми веслами. Команда корабля атлантов должна состоять минимум из трех человек: рулевой, капитан и инженер. Паруса имеются не всегда. На каждом военном корабле имеются три большие катапульты (с собственным расчетом, помимо команды и гребцов). Галеры атлантов могут плыть даже против ветра.

Сумка с ветром
Каждая из этих волшебных сумок содержит в себе 2d6 очков силы ветра. Когда мешок будет развязан тем кто знает его свойства, персонаж сможет выбрать желаемый эффект и такжет - сколько он хочет потратить на него энергии. Использование различных заклинаний из репертуара элементалистов Воздуха требует траты очков силы в количестве равном уровню величины этого заклинания. Например, Кружащий ветер 1 пункт, Когти Ветра 2 пункта и Ярость Бури 3 пункта.
Эффект заклинаний воздействует на всех существ в радиусе 20 футов, а длиться 1d6 боевых раундов. Все проверки на Уклонение от опасности должны делаться против числа 20. Одно очко силы ветра из этой сумки может быть использовано для движения галеры на большой скорости в течении 1d6 дней. Если сумку откроет ничего не знающий о её свойствах человек, очки силы будут расходоваться впустую (мощным потоком ветра) по 1d3 в боевой раунд пока не выйдут полностью или пока сумка не будет закрыта.

Уздечка Приручения
Эта уздечка позволяет ее обладателю приручить (и использовать как верховое животное) Пегаса или Грифона. Чтоб набросить уздечку на шею существа, необходимо сделать специальный бросок атаки против его инициативы (а не ЭКЗ). Эта атака не наносит повреждений.

Статуэтка Бронзового Быка
Маленькая статуэтка (Вес 1), которая может быть превращена в Бронзового Быка (см. Справочник Существ) однажды в день. Приводиться в действие нажатием на маленький драгоценный камень расположенный между его рожками. Бронзовый Бык будет пребывать в таком состоянии в течении 1d6 раундов и будет выполнять все мысленные команды того, кто активировал камень. По прошествии времени бык снова станет статуэткой и будет прибывать в этой форме следующие 24 часа.

Цепи Прометея
Не столь конечно колоссальные, как говорит их название, эти волшебные оковы выкованные самим Гефестом, тем не менее могут оказаться очень полезными. Цепи Прометея абсолютно неразрушимы (кроме прямого божественного вмешательства) - и могут использоваться абсолютно для любой цели, включая даже связывание гигантских существ (конечно если у вас получиться их надеть).

Собрание сочинений Гомера
Эти семь свитков непревзойденного поэтического великолепия, включают поэмы, песни и стихи самого известного поэта Мифики, непревзойденного и леген- дарного (и давно мертвого) Гомера. Любой лирник читающий эти шедевры достигнет великих высот познания и вдохновения, в форме 100 единиц Мудрости за каждый из первых четырех свитков и 200 за каждый из них с пятого по седьмой. Чтение (и осмысление) Полного собрания займет приблизительно неделю времени, т.е. по дню на свиток. Когда обнаружены, эти свитки будут в количестве 1d10 штук, пронумерованные по порядку (таким образом, при броске 4, вы обнаружите свитки под номерами от I до IV).

Пастушья Флейта
Эта маленькая волшебная деревянная флейта может использоваться только персонажами с очень сильной связью с природой: охотниками, нимфами, кентаврами, а также жрицами Артемиды или Деметры. Игра на флейте не требует никакого особенного навыка и позволяет владельцу дублировать эффекты Песни Лирика „Успокоение” (см. Магия Поэзии
в Руководстве Игрока). Сила Флейты имеет Волшебную силу 20, диапазон 20 футов и может затронуть максимальное количество существ равное 4 плюс уровень владельца. Эффект длится пока персонаж продолжает играть.

Арфа Поэтической Памяти
Эта волшебная лира может использоваться лирника- ми для сохранения дополнительных очков силы. В отличие от самого лирника, лира не восста-

навлива- ет очки как только они потрачены и будет практически бесполезна пока её «снова не наполнят». Арфа Поэтической Памяти может хранить до 1d6+6 очков силы.(Вес = 2)

Труба Хаоса
Звук этого инструмента производит те же эффекты, что и заклинание «замешательство» (Колдовство, 1 уровень) и затрагивает каждого (кроме самого «музыканта»), кто слышит издаваемые ей безумные звуки, в радиусе 20 футов. Жертвы могут сделать проверку на Сопротивление магии против числа 20. Существа не имеющие разума, полностью иммунны к эффектам Трубы Хаоса.

Семь Свитков Фессалии
Эти свитки сверхъестественных знаний содержат массу полезной информации для любого колдуна. Колдун читающий эти свитки получит по 100 едениц Мудрости за каждый из первых четырех свитков и по 200 за каждый из них с пятого по седьмой. Вес каждого свитка = 1.

Серебряное дерево
Волшебная древесина серебряного дерева позволяет строить практически непотопляемые суда. Судно с корпусом сделанным из такого дерева, будет обладать двойным, по сравнению с обычным, количеством пунктов прочности. Серебряное дерево растет только на краю света, в чащах самых дремучих лесов наполненных тайнами и опасными чудовищами.

Струны Орфея
Когда такие струны натянуты на арфе лирника, лире или подобном инструменте, они увеличивают силу песен, удваивая их продолжительность. Струны Орфея обладают ещё одной чудесной способностью - они никогда не рвутся.

Солнечный камень
Этот желто-оранжевый драгоценный камень размером с орех, испускает яркий дневной свет (радиус 10 футов) даже в полной темноте (подземелья и т.д.). Несколько камней не дадут более яркого света. Солнечный камень также можно использовать в качестве заряда для пращи, при попадании причиняющий 2d6 повреждений (но разрушающийся при попадании).

Не пропустите! Только сегодня и только для вас - солнечные камни!

Таблички привязанности
Эти таблички действуют как заклинание колдуна «Порабощение» (Волш.Сила=20), но могут быть использованы каждым, кто умеет писать. На табличке описывается человек, который должен быть порабощен, и цель, для которой это действие должно произойти. Типичные примеры использования табличек привязанности - заставить жертву влюбиться в себя, предостеречь от нежелательных действий или высказываний и т.п. мелкие (и не очень) пакости.
«Колдующий» должен в полнолуние закопать табличку на кладбище или бросить её в глубокий водоем. С рассветом её действие вступит в силу. Если табличка найдена или разрушена в течение года, её действие полностью рассеивается; если нет, - эффект становиться постоянным. Жертве, конечно же, разрешается сделать проверку на Сопротивление магии против числа 20.

Сокровища Автолика
Автолик был вором с поистине легендарной славой. Среди его самых дорогих сокровищ были и замечательные инструменты помогавшие в его непростом ремесле:

Маска Автолика
Эта тканевая маска позволяет владельцу казаться самым обычным человеком не достойным даже внимания, если он конечно не делает чего-то из ряда вон выходящего (нападение на стражников, прогулки по охраняемой территории и т.п.). Любой, кто знает о способностях этой маски может сделать бросок Обнаружения против числа 20, чтоб обнаружить владельца маски.

Краски Автолика
Эти краски применяются для полной маскировки чего-либо. Одной ёмкости вполне хватит, чтоб покрыть ей 1d6 существ среднего размера (или, например, украденную корову).
Большие существа требуют вдвое больше краски,

Голова Орфея, погруженная в свои мрачные размышления

а гигантские - в четыре раза; напротив, количество краски для маленьких существ уменьшается на половину (50 %).

Посох Автолика
Короткий металлический прут (Вес = 1) по всей длине которого расположены несколько кнопок в виде гвоздей с широкими шляпками, соответствующая комбинация которых активирует несколько скрытых «секретов» посоха:
1) Посох увеличивается в длину до 30 футов, с торчащими по всей длине «подножками» и может использоваться как лестница (+4 в броску на восхождение).
2) Прут превращается в 6 футовое копье с длинным наконечником-шипом.
3) Посох становиться достаточно длинным и гибким, для выполнения прыжка с шестом.
4) Может использоваться как рычаг (скорее как фомка), чтобы сдвигать с места тяжести и совершать подобные подвиги силы, будто бы Сила персонажа равна 18.
5) Может использоваться как палка-пого («прыгалка»).
6) Может быть брошен как дротик и всегда вернется назад. Если комбинации клавиш не известны, эффект можно определить случайно используя 1d6.

Крылья Дедала
Крылья Дедала дают персонажу возможность лететь с дальностью перемещения 240 футов в раунд... Но каждые 10 минут полета, он должен делать специ- альную *проверку полета* и в случае провала - падать на грешную землю. Упавший получает 1d6 повреждений за каждые 10 футов падения.
Бросок полета, рассчитывается так же как проверка плавания - используется проверка навыка Атлетика, против числа, равного Общему количеству веса персонажа (см. Руководство игрока, создание персонажа).

Уникальные Артефакты

Уникальные Артефакты - магические изделия необычайной силы, часто сделанные или данные непосредственно Богами, например Золотое руно или Арфа Орфея. Как и подразумевает их название, Уникальные Артефакты - вещи единственные в своем роде, а так как большинство из них имеет божественное (или по крайней мере полу-божественное) происхождение, они никогда не могут быть найдены в кладах, древних руинах и прочих местах, где обычно есть чем поживиться - слишком уж это ценная вещь, чтоб пылиться без дела. По этой причине, получить артефакт можно только как награду после по настоящему эпических подвигов и бесчисленных побед на пути к ним.
Далее приведены три примера Уникальных Артефак- товмира Мифика:

Сломанные шахматы Богов
Это - части набора из 32 огромных шахматных фигур сделанных самим Гефестом. Они принадлежали Зевсу и использовались Царем Богов в многочисленных играх судьбы со своей женой Герой (или, много реже, с другими Олимпийцами), где каждое движение на шахматной доске вызывает какое-то событие в материальном мире. Однажды, после особенно сильного поражения, разъяренная Гера вышвырнула шахматы в окно их заоблачного дворца во время вспышки божественного гнева. Они упали на каком-то необитаемом острове даже не нанесенном на карту, где и остались лежать потерявшие связь с судьбой, но сохранившие часть своей волшебной сути. Зевс вскоре забыл об этом случае и просто заказал Гефесту новый набор...
Каждая из фигур выглядит как изящная статуэтка сделанная из слоновой кости или черного дерева. Но будучи активированными, увеличиваются в размерах и остаются в действии пока этого хочет их хозяин или пока не будут «мертвы» (см.ниже). Каждый тип фигур в наборе, соответствует определенному типу оживляемых созданий:

- 2 x 8 Пешек (железные воины)
- 2 x 2 Ладьи (бронзовые быки)
- 2 x 2 Башни (бронзовые колоссы)
- 2 x 2 Слона (Минатон)
- 2 x 1 Короля (колоссальная статуя)
- 2 x 1 Королеву (колоссальная статуя).

Пешки имеют Общий вес 1/4, Ладьи, Башни и Слоны 1, а и Короли и Королевы 2. (для того, чтоб узнать характеристики этих существ - смотрите книгу «Справочник существ»).
Если смертный сумеет собрать все фигуры, он получит небольшую (и портативную!) армию, которая оживает по его команде. Если хиты одно из этих существ упадут до нуля, оно просто превратиться назад в шахматную фигурку, готовую вновь ожить как только окажется в руках владельца.

Золотое руно
Эта легендарная вещь была когда-то добыта Ясо-

ном и аргонавтами, - а теперь она снова потеря-на... Внешне руно представляет целую золотую шкуру огромного барана, со скальпом и даже рогами. Легенды доносят до нас весьма туманные сведения о истинных возможностях этого артефакта, но все как одна утверждают - они во истину огромны. В игре, персонаж сумевший добыть Золотое Руно немедленно получит 1000 Славы или Мудрости (в зависимости от класса), а также 1d6 пункта Удачи (до максимума 20) до конца жизни.

Голова Орфея
Это бюст полубога Орфея, первого и наивеличайшего из всех лирников (и оракулов также). Выглядит как обыкновенная человеческая голова нормального размера, со странно яркими глазами, сделанная из неразрушимого металла, похоже родственного бронзе, но намного более темного...
Голова способна говорить, петь песни, рассказывать истории и конечно делать пророчества. В игре, Голова имеет те же способности, что и лирник шестого уровня с премией Орфического голоса +10 и Волшебной силой 30. Она может использовать способность Божественное Видение (2 уровень, Божественного царства магии) с обычной тратой 2 очков силы за использование. Наконец, Голова может добавить +6 к любому броску Определение магии (см. ниже), затрачивая на это 1 Очко силы.
Голова может запасать до 100 Очков силы..., но так как она не живое существо, то восстанавливать их как маг она не может. Для восстановления силы артефакт нужно «заряжать», что может сделать любой маг вступив с ней в мысленный контакт.
Сила восстанавливается по 1d6 пунктов за час и пока идет этот процесс, маг не должен заниматься ничем более. Когда только что обнаружена, Голова Орфея будет полностью «заряжена» 1d100 Очками силы.
Слушая истории Головы, её поэмы и пророчества, любой лирник будет получать 1 пункт мудрости за полный час посвященный этой деятельности.., но остерегайтесь, в Мудрости скрываются также эхо безумия и отчаяния! Поэтому каждый раз когда лирник получает 100 пунктов Мудрости таким образом, он должен сделать проверку на Сопротивление магии (против 20) или впасть в глубокую черную меланхолию. Черная меланхолия очень опасна - лирник подвергшийся её действию полностью теряет возможность восстанавливать свою силу, а также зарабатывать новые пункты Мудрости (даже от Головы Орфея). Излечить Черную меланхолию может только Божественное Вмешательство.

Определение магических вещей

Большинство магических вещей не так просто опознать с первого взгляда - трудно, например, сказать Шлем Ареса или Шлема Афины лежит перед вами, так как оба они напоминают... ну да, шлемы.

Конечно ведущий может просто сообщать игрокам о свойствах найденного предмета («отлично, это Меч Ареса - он добавляет вашу премию Ловкости к наносимым повреждениям»), но некоторые ведущие, предпочтут добавить в игру элемент таинственности и неопределенности, используя следующие правила.

Всякий раз когда персонаж исследует магическую вещь, он может догадаться, понять или иначе идентифицировать её свойства, делая бросок на Определения магии.

Этот бросок делает ведущий (лучше если игроки этого не видят), используя 1D10. Если результат - 7 или выше, персонаж немедленно определяет природу предмета, так же как и его волшебные свойства.

Если от 2 до 6 - персонаж как правило находиться на верном пути, но определить точных свойств не может.

Если 1 - это означает, что персонаж ошибся в трактовке свойств предмета или перепутал его с другим.

Персонажи - маги, добавляют их уровень к этому броску. То есть, Колдун или другой маг 3 уровня, добавят к результату броска +3.

Обратите внимание - даже если персонаж определил вещь правильно, всегда есть риск, что он узнал о ней не всё - только маги 6-го уровня могут идентифицировать магический предмет без риска ошибиться.

Волшебник 6-го уровня: -Это же арфа поэтического понимания!
Вор 1-го уровня: -Убери-ка руки от моего волшебного щита!

V: ПРАВИЛА ВОЙНЫ

Ура! Ликуйте друзья! Наконец у нас появились правила для проведения эпических битв и массовых драк!

Эпические сражения

Крупномасштабные сражения часто происходят в мифических рассказах, романах и кино, от которых «Лабиринты и Минотавры» и черпают вдохновение — только подумайте, например, об Илиаде Гомера; и всё же такие эпические сражения (или даже просто большие драки) едва ли могут быть смоделированы используя стандартные боевые правила M&M — только вообразите себе это — 1000 бросков Ближнего боя сделанные за один боевой раунд!
Эта глава представляет очень простую систему, которая может использоваться, чтобы устраивать такие масштабные сражения не выходя тем не менее за грань «Лабиринтов». Хочу только напомнить в очередной раз, — M&M это не стратегия и никогда ей не будет.

Армии и Отряды

Отряды и Полки

Армия состоит из отрядов. Эти отряды могут быть разделены на меньшие тактические единицы — полки. В контексте правил слово «полк» относиться к любому числу людей (или других существ) сражающихся вместе.

Полки обычно составляются из солдат с похожими характеристиками и снаряжением (то есть стрелки, гоплиты, конница, кентавры и т.д.), но это — не нерушимое правило.

Каждый народ описанный в Справочнике Существ может использоваться как отряд. Чудовища могут быть объединены в армию, но только как Уникальные Противники, что подробнее описано ниже.

Оживляемые гуманоиды подобно скелетам или автоматам, также могут использоваться как отряды, но часто подвергающиеся специальным правилам, что также подробно описано далее по тексту. Духи не могут использоваться как отряды в любом случае.

Боевой Фактор

Каждый тип отрядов имеет различный Боевой Фактор (БФ), который представляет его воинскую доблесть, независимо от численного состава. Боевой Фактор отряда определенного типа, рассчитывается исходя из характеристик данных в Справочнике Существ, исполь- зуя следующую формулу:

БФ = (2 Ст.Агр. + Снар. + С.С.) х Размер

где,

Ст.Агр. — удвоенный модификатор Степени агрессии.

Снар. — модификатор снаряжения: каждая часть защитного снаряжения (щит, шлем, доспех) добавляет премию +1 к БФ существа.

С.С. — Специальные способности. Каждая из них непосредственно увеличивает мощь отряда. Это относиться только к способностям упомянутым ниже (рядом с каждой записана премия к БФ):

- Атака с ходу (+1)
- Дистанционное оружие (+1) *
- Захват (+2)
- Естественная защита (+2)
- Сокруш. бросок (+2)
- Магия Разума (+4)
- Аура страха (+2)
- Регенерация (+1)
- Неуязвимость (+4)
- Сверхъест. выносливость (+2)
- Быстрота молнии (+2)
- Твердокожесть (+1)
- Меткая стрельба (+1)
- Растаптывание (+1)
- Не мыслящий (+1)
- Сверх проворство (+2)

** Эти премии считаются только для отрядов, вооруженных луками. Эффекты от разового использования метательного оружия (например броска дротика) в крупномасштабных сражениях просто игнорируются.*

Наконец, получившийся Боевой Фактор отряда должен быть умножен на фактор размера существ, которые в него входят:

- Крошечный = 1/10
- Маленький = 1/5
- Средний = 1
- Большой = x2
- Гигантский = x5.

Не округляйте значения!

В качестве иллюстраций того как работает эта система, мы вычислим Боевой Фактор четырех описанных в Справочнике Существ народов:

Люди: Их степень агрессии дает для БФ значение 2; полное обмундирование (щит, шлем и доспех) добавляют ещё +3, а единственная специальная способность — Атака с ходу (+1). В результате итоговый Боевой Фактор равен 6.

Кентавры: Опасные (+2), не носят щитов или доспехов (0), но имеют много специальных способностей: Атака с ходу (+1), Меткая стрельба (+1), Сверхъестественная выносливость (+2), Растаптывание (+1) и Сверхпроворство (+1), что дает в финале Боевой фактор равный 8.
Предполагается, что кентавры вооружены луками;

если они имеют только оружие ближнего боя (или копья), то способность Меткая стрельба не берется в расчет, сокращая БФ до 7. Наконец, если бы эти кентавры сражались со щитами, шлемами и доспехами, их Боевой Фактор был бы поднят ещё на +3.

Мирмидоны: Очень опасные (+4), щит, доспех и шлем (+3), Сверхъестественная выносливость (+2) и Сверх проворство (+2); всё это дало бы им огромный БФ равный 11, если бы они были размером с человека. Но так как они крошечные, то 11 умножается на 0,1 (1/10) и дает в итоге 1,1 (что совсем не плохо для солдата ростом в 1 фут).

Трагосы-мародеры: Опасные (+2), есть щит (+1) но нет ни шлемов ни доспехов, Атака с ходу (+1). Получая Боевой Фактор равный 4.

Специальные Отряды

Лучники - единственный тип отрядов которые могут использовать премии от способностей связанных с дистанционным оружием в крупномасштабном сражении. Метание дротиков и другого оружия просто считается ближним боем.

Конница имеет Боевой Фактор равный их собственному БФ + БФ ездового животного. Обычные лошади имеют БФ равный 4: +2 за степень агрессии, +1 за Атаку с ходу, +1 за Растаптывние. Таким образом, тяжелый, полностью бронированный всадник будет иметь Боевой Фактор равный 10 (6 сам всадник и 4 его лошадь).

Колесницы следуют тем же самым правилам: добавьте БФ обоих лошадей к БФ воина с дополнительной премией +1 за защиту и укрытие, обеспечиваемое колесницей. Возница не добавляет к общему количеству ничего. Таким образом боевая колесница с двумя лошадями (БФ=8), несущая полностью снаряженного воина (БФ=6), будет иметь итоговый БФ равный 15.

Сила полка

Каждый полк имеет общее количество Силы равное его численному составу умноженному на Боевой Фактор. Например, полк из 100 солдат с БФ равным 6, будет иметь общее количество Силы равной 600.
Распределение внутри отрядов оставляется на

усмотрение генерала командующего им.

Наш полк из 100 солдат, например, может быть раздроблен на два меньших полка из 50 солдат (каждый из которых имеет теперь Силу равную 300).
Отдельный полк может даже включать отряды с различными характеристиками и снаряжением: например, объединенная сила из 100 солдат — людей (Боевой Фактор 6) и 50 Кентавров (Боевой Фактор 8) имели бы общее количество Силы равное 1000 (600 от людей, плюс 400 от Кентавров).
Эта система также позволяет ведущим брать в отряд небольшое количество элитных воинов (например, горстка сагитариан среди полка кентавров).
Сила армии равна сумме силы всех отрядов. Таким образом общая сила 100 людей-воинов (Сила 600), 100 мирмидонов (Сила 110) и 50 Кентавров с луками (Сила 400) будет равна 1110.

Уникальные Противники

Чудовища, главные НИП и персонажи игроков, также могут быть включены в полки, но считаются уникальными противниками. Они подчиняются специальным правилам и ограничениям.
Как уже было сказано, такие существа могут быть включены только в уже существующий полк (забудьте о полках из одних гигантов или химер…), например, как лидеры или чемпионы (для персонажей игроков и главных НИП) или использоваться как «поддержка» (для чудовищ).

Для чудовищ - просто вычислите БФ существ по методу описанному выше и добавьте значение к общей Силе полка.

Персонажи игроков и главные НИП принимающие участие в крупномасштабном сражении, также добавляют свой индивидуальный БФ к Силе своего полка. Этот Боевой Фактор просто равен модификатору Ближнего боя с премиями +1 за каждый предмет снаряжения (шлем, щит или доспех) и дополнительной премии для воинов: +2 для копьеносцев и кентавров, +1 для аристократов, варваров и амазонок. Таким образом, наш старый друг копьеносец Пирр со своим модификатором ближнего боя +5 (на уровне 1), с премией класса (+2) и полным снаряжением копьеносца (+3) имеет индивидуальный БФ равный 9.
По усмотрению ведущего, некоторые магические предметы могут предоставлять персонажу дополнительно +1 к БФ.

Независимо от категории, уникальные противники никогда не будут подчиняться общей Морали отряда или входить в число его потерь. Даже на поле боя чудовища могут сражаться только в классическом бою, используя стандартные боевые правила игры «Лабиринты и Минотавры»

Подробности о судьбе главных НИП и персонажей игроков принимающих участие в крупномасштабных сражениях, смотри далее по тексту.

Мораль и Командование

Мораль армии обычно равна Лидерству (см. Руководство Игрока) генерала, но может быть изменена перед боем, как будет показано ниже.
Два главных исключения к правилам Морали относятся к Ордам и Оживляемым существам.

Орда — армия составленная из диких, фанатичных бойцов. Большинство зверолюдей (трагосы, людивепри и т.д.) сражаются именно как орда. Орды не нуждаются в генералах, не имеют показателей Морали и таким образом не делают никаких бросков морали (см.далее).

Оживляемые (и другие не мыслящие существа) вообще не имеют никакой морали и всегда сражаются до «смерти».

Перед битвой

Предзнаменования

Перед сражением генерал может провести ритуал, чтобы испросить покровительства богов. Бросьте 2D6, добавьте модификатор Удачи генерала и обратитесь к таблице ниже (если священник, то добавьте к результату и его уровень).
Окончательный результат может затронуть Мораль отрядов (которая базируется на Лидерстве генерала, как отмечено выше) участвующих в сражении:

- 2 или меньше = Очень плохие предзнаменования (-2 Морали)
- 3-5 = плохие предзнаменования (-1 Мораль)
- 6-8 = нет ответа или непонятные предзнаменования
- 9-11 = хорошие предзнаменования (+1 Мораль)
- 12 или больше = Очень хорошие предзнаменования (+2 к Морали)

Мораль не может быть уменьшена плохими предзнаменованиями, на величину ниже 1 .

Красноречие

Перед сражением (и после предзнаменований) генерал (или, если таковой отсутствует, любой персонаж игроков с достаточно большим значением

Время для зажигательной речи..

Лидерства) может пробовать произнести вдохновляющую речь, чтобы повысить Мораль своих отрядов. Если предзнаменования итак достаточно хорошие делать это не обязательно.

Такая речь рассчитывается как бросок на Реакцию, используя обычный 2D10 с добавлением Личного Обаяния говорящего (и всех эффектов репутации, если они есть).

Говоривший способен вдохновить своих воинов на подвиги, если выпавшими результатами будут Симпатия (+1) или Дружественная (+2 к Морали) реакция. Таким образом, харизматический лидер вполне способен компенсировать своей речью эффекты плохих или очень плохих предзнаменований.

Последовательность раундов

Сражения состоят из одночасовых раундов. Каждый раунд проходит следующим образом:

1. Фаза стратегии: Сформируйте отряды и вычислите их модификаторы Силы и Модификаторы сражения.

2. Фаза тактики: Каждая сторона выбирает ее степень Тактического Риска (см. ниже). Сумма этих двух оценок называется Показателем Боя и будет использоваться, чтобы вычислить число поверженных противников в течение следующей стадии.

3. Фаза решения: Каждая сторона делает бросок 1D20 + Боевой фактор. Затем результаты сравнивают, вычисляют соответствующие значения и потери понесенные каждой стороной, согласно текущему Показателю Боя (ПБ).

4. Фаза героев: Определите индивидуальную судьбу участвующих в сражении персонажей игроков и главных НИП.

5. Фаза морали (если необходимо): Сделайте проверки на мораль.

6. Фаза отступления (если необходимо). Каждая из этих фаз детально описана ниже.

Фаза стратегии

В начале каждого раунда генералы армий решают, кого они хотят ввести в бой и определяют свои действия в этом раунде. В зависимости от общей стратегии он может отправить в сражение все доступные отряды или до времени придержать некоторые полки, чтобы использовать их как подкрепления в более поздних раундах.

Полки непосредственно участвующие в сражении, называются «действующими войсками», в то время как отряды оставленные в тылу, соответственно «подкреплениями». Это различие не относиться к ордам, которые всегда бросают в битву все свои силы.

Рассчитываемые Модификаторы сражения состоят из Превосходства, Позиции, Морали и Усталости.

Превосходство

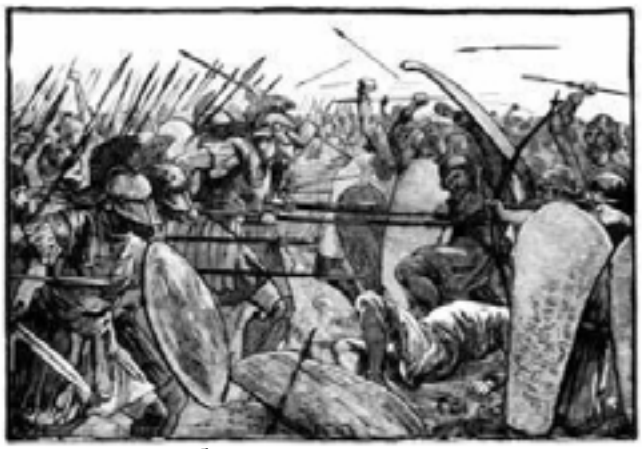
Превосходство представляет собой преимущество больших по численности или по качеству отрядов. Этот модификатор определяется по таблице приведенной ниже, сравнивая Общее количество силы каждой стороны. Действующие войска с большим общим количеством Силы получают обозначенную премию.

Соотношения сил

Премия численного превосходства:

- Меньше чем 1.5 к 1, 0
- По крайней мере 1.5 к 1, +1
- По крайней мере 2 к 1, +2
- По крайней мере 3 к 1, +3
- По крайней мере 4 к 1, +4
- По крайней мере 5 к 1, +5
- По крайней мере 6 к 1, +6
- По крайней мере 7 к 1, +7
- По крайней мере 8 к 1, +8
- По крайней мере 9 к 1, +9
- По крайней мере 10 к 1 или более, +10
-

Таким образом, отряд из 200 солдат (Сила 1200) против 50 кентавров (Сила 400) получил бы премию Превосходства +3.
Премия Превосходства должна рассчитываться повторно в начале каждого раунда, так как поне-



сенные потери обоих сторон могут сильно изменить соотношение Сил.

Мораль

- Армия имеет высокую Мораль +1 *
- Армия защищает свою землю, город и т.д +1
- Армия уже била этого противника раньше +1

** Эти модификаторы не относятся к Ордам и Оживляемым.*

Позиция

Каждая сторона может получать различные модификаторы от своего расположения на местности и других обстоятельств:

- Одна из сторон, находиться выше другой +4
- Защита узкого прохода или берега реки +4
- Нападение из засады +2
- Защищаясь в горах или находясь за стенами +2
- Сражение в снегу или на песке -2 *
- Сражение на болоте, топях и т.д. -4 *
- Армия с конницей в горах, холмах и т.д. -4

** Отряды которые действуют в естественных для них окружающих условиях (то есть болотный народ на болотах и т.д.) не получают этих штрафов. По усмотрению ведущего, такие отряды могут даже получить премию +2 находясь в естественной для них обстановке.*

Усталость

- Армия умеренно утомлена -2
- Армия серьезно утомлена -4

Усталость — дополнительный фактор и оставляется в игре на усмотрение ведущего. Как правило, войска могут быть утомлены, если они сражаются уже в течении большого количества последовательных раундов (больше их Боевого Фактора) и серьезно утомленны, если сражаются уже в течении количества раундов, привышающих их Боевой Фактор в два раза.

Существа со Сверхъестественной выносливостью и все Оживляемые — полностью иммунны к эффектам усталости.

Вычисление Модификаторов сражения

Давайте представим, что отряд из 50 человек защищает маленький город от орды из 200 трагосов-налетчиков. Солдаты (БФ 6) имеют общее количество Силы равное 300, в то время как 200 трагосов (БФ 4) располагают Силой в количестве 800.

Превосходство: соотношение Сил явно показывает преимущество трагосов, которые превосходят людей по крайней мере от 2 до 1 (т.е. 800 \ 300 = 2,6) раз. Это дает им премию Превосходства +2.

Мораль: людьми командует доблестный аристократ обладающий очень высоким Лидерством, что однако не имеет никакого эффекта в этом бою, так как трагосы нападают ордой. Однако, солдаты защищают свою землю и это дает им премию Морали +1.

Позиция: люди сражаются под защитой стен, что дает им премию +2.

Усталость: Ни одна из двух сторон не страдает от усталости в начале сражения. В итоге, это дает людям Модификатор Сражения +3 (конкретно в этой ситуации), в то время как трагосы получают Модификатор Сражения +2 из-за того, что их много. Таким образом, люди начинают с небольшим преимуществом — но эта ситуация могла бы легко изменится в течение боя, особенно когда стороны получат первые потери…

Фаза тактики

Тактический Риск

Каждый боевой раунд, генерал армии решает какой степени Тактического Риска он подвергает свои отряды. В условиях игры, Тактический Риск оценивается от 0 до 3, согласно следующим данным:

0 = Минимальный Риск. Отряды сосредоточены исключительно на обороне позиции; основная цель генерала состоит в том, чтобы свести количество жертв до минимума.

1 = Средний Риск. Это — стандартный выбор, более — менее совмещающий и защитную тактику и наступление.

2 = Высокий Риск. Отряды атакуют не смотря ни на что, пытаясь нанести противнику как можно больший ущерб, даже если это подвергает собственный отряд серьезной опасности.

3 = Максимальный Риск. Это крайняя мера обыч-

Это… ГЕРАКЛЕЯАААА!!!!!

Для Орд тактический Риск определяется случайным образом с помощью броска 1D3, раз в раунд. Таким образом, Орды никогда не сражаются с минимальным риском.

Показатель Боя

Как только каждая сторона определила свою степень Тактического Риска, обе оценки складываются, давая нам Показатель Боя (ПБ) текущего раунда: чем выше ПБ, тем более ожесточенно проходит сражение (см. Фазу решения, ниже).
Таким образом, если одна из армий выбирает Максимальный Риск (3), а их противники Средний (1), показатель этого боя будет равен 4.

Фаза решения

Базовые правила

Бросьте 1D20 для каждой армии, добавляя к этому текущий модификатор сражения. Если генерал армии имеет вторичный навык Тактика, бросьте D20 два раза и используйте лучший из бросков.
Армия с более высоким результатом выигрывает раунд (прямые последствия этого подробно описаны ниже). Если значение общего числа очков победителя выше чем у проигравшего на 10 и больше, он получит от этого дополнительную выгоду (см. ниже).
Если броски обоих сторон равны, просто перебросьте результат и не переживайте.

Потери

Потери понесенные каждой стороной рассчитываются согласно текущему Показателю Боя (ПБ):

- Потери проигравшей стороны = ПБ x 10 %
- Потери победившей стороны = ПБ x 5 %

Если бросок победителя превышает бросок проигравшего на 10 и более, генерал армии может увеличить потери врага на половину (т.е. погибнет ПБ x 15 % существ противника) или свести свои собственные потери к нулю. Различие больше двумя бросками, больше чем на 10, также создаст опасность для генерала проигравшей армии (см. ниже).
Потери выражаются в процентах; таким образом, потери 20 % подразумевают, что армия теряет 20 % (одну пятую) от числа своих солдат отрядов. Не забудьте отметить произошедшие изменения.

Для простоты, эти потери распределяются поровну между всеми полками действующей армии (подкрепления потерь не несут).
Единственные исключения из этого правила составляют уникальные противники (типа чудовищ и персонажей игроков), которые никогда не попадают в число общих потерь понесенных их отрядом.

Потеря генерала

Всякий раз когда проигравшая сторона делает бросок на 10 и более превышающий бросок победителя, её генерал подвергается опасности.
Этот персонаж должен сделать проверку на Уклонение от Опасности (против числа 15), чтобы избежать захвата врагом. Захваченные генералы могут быть или взяты в плен или казнены, в зависимости от целей врага. Эти правила относятся только к генералам-НИП. Персонажи-генералы подчиняются другим правилам, описанным далее.

Во всех случаях, захваченный или выведенный из строя генерал больше не может управлять войском, а сами войска пострадают от специальных эффектов связанных с Моралью (см. ниже), если в ту же секунду, кто-то то ещё не возьмет инициативу на себя.

Не имеющие генерала орды полностью невосприимчивы к этому виду бедствия.

Любой воин-персонаж игрока или главный НИП со значением лидерства 2 или выше, может попытаться взять командование над армией, если генерал падет.

Последователи и Главный НИП

Как незначительные НИП, личные последователи и слуги персонажей входят в число потерь (%) определяемых в Фазе Решения (число и распределение потерь осуществляется по обычным правилам). Таким образом, если персонаж игрока сражается вместе со своими последователями и их сторона понесет 20%-ые потери, эти потери будут также включать и 20% последователей персонажа (не имеет никаких эффектов, если последователей меньше чем пять).
По усмотрению ведущего, правила для получения Боевых Ран в Фазе героев, могут использоваться также, чтоб определить судьбу главных НИП союзников и противников (включая генералов переживших предыдущую фазу).

Фаза героев

Эта фаза определяет судьбу персонажей игроков участвующих в сражении.

Боевые раны

Независимо от результата раунда, персонажи активно участвующие в массовом сражении могут быть ранены. Просто сравните бросок боя вражеской армии с ЭКЗ персонажа, как будто этот бросок был обыкновенным броском на попадание.
Если бросок равен или выше ЭКЗ персонажа, то он потеряет 1D6 хитов. Если бросок превышает ЭКЗ персонажа на 10 и более, то наносит ему уже 2D6 повреждений.

Боевые подвиги

Пока персонаж игрока может сражаться, он может демонстрировать чудеса доблести приносящие Славу (если он воин) и даже способные изменить саму судьбу сражения.

После того как все нанесенные повреждения учтены, сделайте бросок 1D20 + модификатор Ближнего боя персонажа. Если итоговое число равно или выше броску боя вражеской армии, персонаж получает некоторое количество очков Славы, равное 20 % (одной пятой) от значения текущей Силы вражеской армии.

Если бросок персонажа превосходит вражеский бросок на 10 или больше, полученное количество очков Славы удваивается, а его доблестные деяния даже вдохновляют дружественные войска, повышая их Мораль на +1.

Фаза морали

Эта фаза происходит только тогда, когда делаются проверки на Мораль. Войска потерявшие генерала имеют Мораль 1.

Армия потерявшая больше чем 50 % от своей начальной численности (не Силы!) должна делать проверку на Мораль в конце каждого боевого раунда, используя бросок 1D10.

Если результат равен или меньше Морали армии, она продолжит сражаться; если результат выше, чем значение Морали армии, она удариться в бегство и оставит поле битвы, перенеся к тому же дополнительные потери равные 20 % численности всех отрядов.

Не имея никакой морали, орды соответственно не нуждаются и в её проверке, но автоматически побегут если в живых осталось не более 20% (одна пятая) от их начального числа. Оживляемые существа никогда не делают проверок на мораль и всегда сражаются до «смерти».

Стадия Отступления

В конце боевого раунда генерал армии может решить Отступить. Это действие требует дополнительной проверки на Мораль, выполняемой согласно обычным правилам (см. выше).

Успешная проверка позволяет армии отступить с поля боя не понеся существенных дополнительных потерь, в то время как неудавшаяся проверка, будет означать беспорядочное бегство отрядов в полной панике, с понесением дополнительных 20%-ых потерь.

В обоих случаях, отряды которые отступили или были разбиты и сбежали, выходят из сражения и больше не принимают в нем участия: если никаких резервных сил нет, армия считается побежденной и сражение заканчивается.

Осады

Осады идут по несколько иным правилам: каждый раунд сражения представляет один день (вместо одного часа), а все потери делятся на 5.

Защитники получают премию +2 (так как укрыты стенами); эта премия может быть поднята до +3 или даже до +4, если укрепления — особенно мощные.

Нападавшие могут получить подобные премии от +2 до +4, если они используют осадную технику (баллисты, катапульты и т.д.), но стоит отметить, что такие машины — редкость в большинстве миров игры «Лабиринты и Минотавры».

Осажденная армия израсходовавшая все свои запасы продовольствия и воды становится Серьезно утомленной, теряя совокупные 5 % от численности всех отрядов в течение каждого дня без продовольствия и воды после первого (5 %, затем 10 %, 15 % и т.д.).

Защитники в осаде не могут отступить и в случае «бегства» этот результат интерпретируется как сдача города врагу.

ЛАБИРИНТЫ И МИНОТАВРЫ

Ролевая игра о приключениях геров в Эпоху Мифов - расширенное издание

СЕРЕБРЯННЫЕ ПРАВИЛА: РУКОВОДСТВО ВЕДУЩЕГО

Основные изменения русской редакции «серебряного» издания игры «Лабиринты и Минотавры» 2013 (для книги «Руководство ведущего).

1. Первый раздел книги теперь включает описание 4-х не олимпийских культов Мифики (Кибелы, Митраса, Диониса, Друидов).

2. Стали более точными описания специальных способностей существ, исправлены ошибки и опечатки в справочнике по созданию существ.

3. Все описания стали более «толерантными», и более литературными. Исправлены многочисленные мелкие огрехи перевода.

4. Добавлен пятый раздел «правила войны» содержащий сведения о массовых сражениях в игре, ранее использовавшийся в качестве дополнения к основным правилам.

5. Все примеры в книге правил пересчитаны и приведены к последней версии на текущий момент