

СЕРЕБРЯНЫЕ ПРАВИЛА 2013

ВЕРСИЯ ПЕРЕВОДА 2.0

ЛАБИРИНТЫ & МИНОТАВРЫ

Руководство игрока



Ролевая игра о Приключениях Героев в Эпоху Мифов - Расширенное издание

LEGENDARY GAMES STUDIO

ЛАБИРИНТЫ И МИНОТАВРЫ

Ролевая игра о приключениях героев в Эпоху Мифов - расширенное издание

КНИГА ПЕРВАЯ: РУКОВОДСТВО ИГРОКА



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 М&М 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 действительно 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!



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 «Компьютера» («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 книгами 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: ПЕРСОНАЖ

Создание персонажа	4
Пример создания персонажа	8
Классовая система игры	9
Воинские классы	9
Классы специалистов	13
Классы магов	14
Дополнительные навыки	18
Уровень персонажа	19
Поднятие тяжестей	20

II: БОЙ

Последовательность действий	22
Движение	22
Ближний бой	22
Оружие ближнего боя	24
Раны и Повреждения	25
Специальные тактики ближнего боя	26
Дистанционный бой	29
Бой без оружия	30
Критические попадания	30
Бросок ножа и Бой посохом	33
Колесницы	33
Бой: взгляд назад	33

III: МАГИЯ

Царства магии	34
Использование магии	35
Царства магии	36
Элементальная магия	38
Природное царство магии	42
Магия поэзии	44
Колдовство	46

IV: ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Путешествия и Передвижения по земле	48
Путешествия и Передвижения по морю	48
Подвиги и Опасности	50
Первая реакция и Репутация	52
Последователи героев	52
Влияние на НИП	53
НИП-Специалисты	55
Приручение животных и чудовищ	56
Развитие персонажа	58
Начисление опыта	58
Божественное покровительство	59
Требования для Агентов Божеств	61
К русскому изданию игры	65

I: ПЕРСОНАЖ

Создание персонажа

Создание персонажа для игры в «Лабиринты и Минотавры», это очень простой процесс состоящий из семи шагов:

Шаг 1: Выбрать класс персонажа.

Шаг 2: Определить шесть основных характеристик.

Шаг 3: Выбрать имя, пол и возраст.

Шаг 4: Подсчитать боевые характеристики.

Шаг 5: Подсчитать дополнительные характеристики.

Шаг 6: Выбрать подходящее снаряжение.

Шаг 7: Создать и описать образ своего героя

Шаг 1: Выбор Класса

В М&М, каждый персонаж принадлежит к определенному классу. Класс точно указывает на основные занятия персонажа и во многом определяет его жизненный путь. Всего классов 12 (на самом деле их даже больше!), для удобства они разбиты на три большие группы:

Воины

Амазонки — гордые и неустрашимые воительницы.

Варвары — свирепые воины из дикого племени.

Кентавры — неистовые и горячие полулюди, полукони.

Аристократы — представители правящих и знатных родов цивилизованных государств.

Копьеносцы — отборные солдаты и храбрые защитники.

Маги

Элементалисты — повелевают стихиями воздуха, земли, огня или воды.

Лирники — божественные поэты и музыканты.

Нимфы — духи природы в облике очаровательных женщин.

Священники — слуги и посланцы Богов.

Колдуны — мастера иллюзий и магии разума.

Специалисты

Охотники — опытные следопыты и стрелки.

Воры — мастера скрытности и хитрости.

Степень развития класса персонажа определяется его уровнем. Персонаж игрока начинает игру с «нулевым» уровнем и наращивает его по ходу игры, вплоть до 6-го.

Шаг 2: Определение основных характеристик

Физические и умственные способности персонажа в игре «Лабиринты и Минотавры» представлены шестью характеристиками:



Благородный герой отправляется в путь!

СИЛА (физическая сила)

ЛОВКОСТЬ (проворство и владение оружием)

ИНТЕЛЛЕКТ (бдительность и разум)

УДАЧА (везение и божественное покровительство)

ВОЛЯ (смелость, решительность и самоконтроль)

ОБАЯНИЕ (привлекательность)

Для того, чтоб определить значения этих характеристик, используйте бросок кости 2D6+6 по одному разу для каждой из характеристик.

Важное замечание: В М&М мы создаем настоящего Героя, то есть персонажа неординарного, отличного от «среднестатистического» человека. По этой причине, если сумма всех шести получившихся чисел меньше чем 75 или если среди них не окажется хотя бы двух значений больше 13, — просто отбросьте все шесть чисел и проводите процедуру генерации заново, до тех пор, пока получившийся результат вас не удовлетворит.

Как только вы наконец получили все шесть значений, вы можете при желании понизить одно из них на 1 или 2 пункта и прибавить эти пункты к любому другому числу. Это можно проделать только один раз, причем увеличиваемое значение, не может быть больше 18-и.

Два самых высоких значения распределяются между двумя **основными характеристиками** класса персонажа (см. Таб. 1а). Другие значения игрок распределяет в соответствии со своими пожеланиями. Каждой характеристике сопоставляется её **моди-**

фикатор («мод.») в соответствии с таблицей 1б. Эти модификаторы будут необходимы нам в дальнейшем для различных вычислений.

Таблица 1а : Основные характеристики

* См. подробности в описании класса

Амазонки	Ловкость и Обаяние
Варвары	Сила и Воля
Кентавры	Сила и Ловкость
Элементалисты	Воля и Интеллект
Охотники	Ловкость и Интеллект
Лирники	Обаяние и Удача
Аристократы	Удача и Другое *
Нимфы	Обаяние и Удача
Священники	Удача и Воля
Колдуны	Воля и Интеллект
Копьеносцы	Ловкость и Воля
Воры	Интеллект и Удача

Таблица 1б : Значения и Модификаторы

Значение	Описание	Модификатор
1-2	Ужасный	-4
3-4	Жалкий	-3
5-6	Плохой	-2
7-8	Низкий	-1
9-12	Средний	0
13-14	Хороший	+1
15-16	Превосходный	+2
17-18	Необыкновенный	+3
19-20	Исключительный	+4

Шаг 3: Имя, пол и возраст

Имя персонажа, как и пол, игрок выбирает сам на свой вкус. Но учитывая специфику игры было бы не плохо взять какое-либо греческое имя или одно из тех, что могло употребляться в Средиземноморье.

Важное замечание: некоторые классы (например, Амазонки), накладывают ограничения и на пол персонажа.

Для определения возраста используют броски 2D6+15 для Воинов или Специалистов и 2D6+20 для Магов, за исключением нимф, которые являются духами и не стареют вовсе.



Обычная группа искателей приключений: копьеносец Пирр, охотника Лидия, аристократ Фарос и элементалист Зенон

Шаг 4: Боевые характеристики

Боевые характеристики персонажа, отражены в нескольких важных параметрах описанных ниже:

Ближний бой, — модификатор суммируется с броском кости при атаке в рукопашном сражении. Он равен сумме модификатора Силы (физической силы), модификатора Ловкости (владение оружием) и модификатора Удачи (везения в бою).

Дистанционный бой, — модификатор суммируется с броском кости при дистанционной атаке. Равен сумме модификатора Ловкости (точность), модификатора Интеллекта (внимательность) и модификатора Удачи (удачный выстрел).

Инициатива, — отражает способность персонажа нанести удар раньше других участников схватки. Равна 10, плюс модификатор Ловкости (проворство) и модификатор Интеллекта (бдительность).

Коэффициент Защиты (КЗ) персонажа, показывает насколько он защищен в бою. Базовый коэффициент защиты (БКЗ), равен 12 + модификатор Удачи.

ЭКЗ персонажа (эффективный коэффициент защиты), равен БКЗ плюс 2 за каждую часть защитного снаряжения (шлем, щит, доспех).

Общее количество Хитов, показывает сколько ранений может вынести персонаж прежде чем будет убит. Равно сумме основных хитов (12 для воинов, 10 для специалистов и 8 для магов) и модификатора силы.

Боевые характеристики

Ближний бой = Мод.Силы + Мод.Ловкости + Мод.Удачи

Дистанционный бой = Мод.Ловкости + Мод.Интеллекта + Мод.Удачи

Инициатива = 10 + Мод.Ловкости + Мод.Интеллекта

Коэффициент Защиты = 12 + Мод.Удачи + Броня

Общее кол-во Хитов = Базов. хиты + Мод.Силы

Шаг 5: Дополнительные характеристики

Персонаж имеет 4 вида проверок навыков которые могут быть использованы в различных ситуациях. Каждая проверка равна сумме трех модификаторов (среди которых всегда присутствует Удача, как прямое отражение везения и покровительства Богов).

Проверка на Сноровку. Используется всегда когда персонаж предпринимает действия в которых необходим четкий контроль движений (например галавание, преоление препятствий и т.д.). Равна сумме модификатора Силы (Физической подготовки), модификатора Ловкости и модификатора Удачи.

Проверка на Уклонение от опасности. Используется для избегания опасности и быстрой реакции на неожиданные ситуации. Равен сумме модификатора Интеллекта (бдительности), модификатора Ловкости (самоконтроля) и модификатора Удачи.

Проверка на сопротивление магии. Используется для сопротивления эффектам волшебства и другим сверхъестественным явлениям. Равен сумме модификатора Воли (силы духа), модификатора Обаяния (ауры) и модификатора Удачи.

Проверка на Выносливость. Используются, чтобы оказать сопротивление действию яда, болезни, боли, усталости и прочих трудностей. Равен сумме модификатора Силы (стойкости), модификатора Воли (силы воли) и модификатора Удачи.

Проверки навыков

Сноровка = Мод.Силы + Мод.Ловкости + Мод.Удачи

Уклонение от опасности = Мод. Интеллекта + Мод. Ловкости + Мод.Удачи

Сопротивление магии = Мод.Воли + Мод.Обаяния + Мод.Удачи

Выносливость = Мод.Силы + Мод.Воли + Мод.Удачи

Проверки в игре

Все игровые проверки, проводятся по следующему алгоритму:

1. Ведущий задает проверочное число для совершения действия.
2. Игрок выполняет бросок 1D20.
3. Игрок прибавляет к результату броска соответствующий модификатор своего персонажа.
4. Окончательный результат сравнивают с заданным проверочным числом. Если конечный результат равен заданному числу или превышает его, считается, что проверка прошла успешно и действие заявленное



Высокое обаяние может быть полезно, ничуть не меньше, чем высокое количество хитов

игроком, персонажу удалось. Если результат ниже, проверка окончилась неудачей.

Личное обаяние

Все персонажи имеют личный модификатор Обаяния, который отражает их внешний вид, персональную ауру и естественные лидерские качества. Личное Обаяние персонажа, это сумма его модификатора Воли (сила индивидуальности), модификатора Обаяния (естественное обаяние) и модификатора Удачи.

Личное Обаяние персонажа, влияет на реакцию людей при первой встрече, а также на способность привлекать последователей и командовать ими.

Специальные Таланты

Классы специалистов имеют в дополнение ко всему особые очки, отражающие их мастерство в своих специальностях: Охота для Охотников и Воровство для Воров. В обоих случаях, они равны сумме модификаторов от двух основных характеристик.

Очки Охотника равны сумме его модификаторов Ловкости и Интеллекта.

Очки Вора равны сумме его модификаторов Интеллекта и Удачи.

Для примера: вор первого уровня с Интеллектом 16 (Мод.+2) и Удачей 13 (Мод.+1) будет иметь талант Воровства +3.

Для получения более подробной информации относительно специальных талантов Воров и Охотников, см. главу IV (Приключения).

Магические Способности

Все маги также имеют три дополнительных параметра, отражающих их магические способности:

Волшебная Сила, Очки силы и особые магические таланты, которые изменяются в зависимости от их класса.



Пара начинающих искателей приключений проходят стадию экипировки

Шаг 6: Снаряжение

Каждый персонаж начинает игру с тем снаряжением, что имеется в описании его класса (кроме базовых вещей типа одежды, сандалии и т.д.).

Персонаж также получает некоторую сумму денег, — это будут серебряные монеты (СМ). Серебряные монеты — основной вид валюты в мире Лабиринтов и Минотавров, но не единственный. Кроме них существуют также золотые и медные монеты. Их соотношение представлено ниже:

1 золотая монета (ЗМ) = 100 серебряных монет (СМ).
1 серебряная монета (СМ) = 100 медных монет (ММ).

Вы вольны сразу потратить свой капитал, или сохранить его на будущее (цены на покупку предметов даны в прилагающемся списке).

Стандартные цены на предметы Оружие ближнего боя

Кинжал 15 Серебряных монет
Булава 30 Серебряных монет
Топор 30 Серебряных монет
Копье 30 Серебряных монет
Меч 60 Серебряных монет

Оружие дальнего боя

Лук 40 Серебряных монет
Дротик 30 Серебряных монет
Праща 5 Серебряных монет
Стрелы (шесть) 6 Серебряных монет
Снаряды для пращи (десять) ... 2 Серебряных монет

Броня

Шлем 75 Серебряных монет
Доспех 150 Серебряных монет
Щит 75 Серебряных монет

Снаряжение для путешествий

Весельная лодка 3 Золотых монеты
Маленькое парусное судно 30 Золотых монет
Торговое судно 150 Золотых монет
Военный корабль/галера 300 Золотых монет
Лошадь 6 Золотых монет
Мул 1 Золотая монета
Посох 5 Серебряных монет
Фляга масла 10 Серебряных монет
Факел 2 Серебряные монеты
Кремень и трут 5 Серебряных монет
Веревка (30 футов) 15 Серебряных монет
Походная постель 25 Серебряных монет
Паек (на один день) 2 Серебряные монеты
Мех с водой 2 Серебряные монеты

Еда и Проживание

Комната на ночь 2-10 Серебряные монеты*
Обед (включая вино) 2-5 Серебряные монеты*
Кувшин вина 1-3 Серебряные монеты*

** цены изменяются в зависимости от качества*

Смотрите, не переусердствуйте с весом покупок, — хотя ваш Герой личность незаурядная, надрывать ему всё равно противопоказано. Позже мы ещё вернемся к этой теме.

Шаг 7: Создаем образ Героя

Напоследок мы отложили самое важное. Ваш персонаж должен быть БОЛЬШИМ, чем просто собрание числовых характеристик и списка снаряжения в придачу.

Прежде чем игра начнется, очень хорошо было бы добавить к образу вновь созданного Героя различные детали. Вы можете описать его характер, физические данные, поведение, придумать историю жизни (в самом деле, а чем занимался этот Герой до вашей игры?), обрисовать, хотя бы в общих чертах, его семью, жизненные ценности и убеждения — то во что Герой верит, чего боится и чего добивается.

Лишь на первый взгляд, это пустая трата времени, всё дело именно в деталях, и, именно они создают цельный образ, с которым можно не просто отыграть очередной сценарий, но и... прожить целую игровую жизнь, полную захватывающих приключений!

Пример создания персонажа

Копьеносец Пирр



Шаг 1: Выбор Класса

Сэм решает создать своего первого персонажа для игры «Лабиринты и Минотавры». Он хочет, чтобы это был Копьеносец.

Шаг 2: Определение основных характеристик персонажа

Сэм начинает генерацию бросая шесть раз 2D6+6. Результатом становятся следующие шесть чисел: 13, 17, 13, 15, 8 и 10. В сумме, они дают 76, что полностью удовлетворяет условию и Сэм решает остановиться на этом.

Сверяясь с таблицей 1а, он выбирает два самых больших числа (17 и 15) и присваивает их основным характеристикам выбранного класса, то есть Ловкости (17) и Воле (15).

Когда с этим покончено, можно заняться и остальными характеристиками. Числа 13 у нас два, Сэм решил присвоить первое характеристике Удача, а второе — Силе, чтоб получить всесторонне развитого бойца. 10 присваивается Интеллекту, делая своего копьеносца средним по этой характеристике, а совсем уж маленькое 8 — Обаянию, самой, пожалуй, маловажной характеристике для простого воина. В итоге, мы имеем следующие значения характеристик и их модификаторов:

- **СИЛА** = 13 (+1)
- **ЛОВКОСТЬ** = 18 (+3)
- **УДАЧА** = 13 (+1)
- **ВОЛЯ** = 15 (+2)
- **ИНТЕЛЛЕКТ** = 10 (0)
- **ОБАЯНИЕ** = 8 (-1)

Шаг 3: Имя, Возраст и пол

Сэм решает назвать персонажа Пирром. Его персонаж — мужчина (как и все копьеносцы). Для определения возраста, он бросает 2D6+15 и получает 8+15=23, соответственно Копьеносцу Пирру, 23 года от роду.

Шаг 4: Подсчет боевых характеристик

Теперь, Сэм определяет боевые возможности Пирра:

Ближний бой +5 (Сила +1, Ловкость +3, Удача +1).

Дистанционный бой +4 (Ловкость +3, Интеллект 0, Удача +1).

Модификатор Ловкости +3 и модификатор Интеллекта 0, прибавленные к 10 (постоянная), дают нам **Инициативу**, равную 13.

Модификатор Удачи Пирра +1 дает прибавку к основному коэффициенту защиты (12), и базовый **коэффициент защиты** составит в итоге 13.

ЭКЗ составит 19 (+6 за шлем, щит и доспех).

Так как Пирр — Копьеносец, то сражаясь с копьем и щитом он получает +3 к ЭКЗ, за счет модификатора Ловкости (см. описание класса) и его итоговый ЭКЗ в этом случае, составит 22.

Общее количество хитов Пирра, — 13, за счет мод. Силы (+1) добавляющего единицу к обычным воинским 12.

Шаг 5: Подсчет остальных характеристик

Настало время разобраться с проверками навыков нашего копьеносца:

Проверка на Сноровку +5 (+1 Сила, +3 Ловкость, +1 Удача)

Проверка на Выносливость +4 (+1 Сила +2 Воля, +1 Удача)

Проверка на Уклонение от опасности +4 (0 Интеллект, +3 Ловкость, +1 Удача)

Проверка на Сопротивление магии +3 (+2 Воля, 0 Интеллект, +1 Удача)

Личное обаяние Пирра складывается из его высокой Воли (+2), довольно низкого Обаяния (-1) и Удачи (+1). Сложив всё вместе, мы получим +2, что очень не плохо.

Шаг 6: Снаряжение

Как копьеносец, Пирр начинает игру со следующим снаряжением: копье, меч, кинжал, щит, шлем и доспех.

Сэму не очень повезло с броском 3D6 для определения имеющейся наличности и результатом трех бросков стало число 7 или $7 \times 10 = 70$ серебряных монет.

Шаг 7: Образ Героя

Сейчас наш Пирр немногим больше, чем собрание абстрактных цифр, но именно они и помогут Сэму в составлении индивидуальных черт персонажа. Неплохие значения характеристик Сила, Воля и Удача, указывают на то, что Пирр превосходный воин и вероятно неплохой лидер (не смотря на то, что его личное обаяние могло быть и получше). Сэм интерпретирует низкое значение Обаяния Пирра и лишь средний уровень Интеллекта, как элементарный недостаток социального общения: Пирр дисциплинированный, уверенный в себе солдат, но хитрости и деликатности ему явно не хватает, что в общем-то и понятно — казарма далеко не место где в цене уроки изящной словесности.

Классовая система игры

Категории классов

Как уже упоминалось ранее, игрокам доступны 12 классов персонажей (на самом деле, их даже больше, см. сайт игры), разделенных на три категории:

Воины	Маги	Специалисты
Амазонка	Элементалист	Охотник
Варвар	Лирник	Вор
Кентавр	Нимфа	
Аристократ	Священник	
Копьеносец	Колдун	

Некоторые классы представлены профессиями (Копьеносцы, Воры, Охотники и т.д.) или призваниями (Священники, Лирики, Колдуны, Элементалисты), в то время как другие отражают привилегированный социальный статус (Аристократы) или особенное происхождение (Варвары, Амазонки, Кентавры, Нимфы).

Категории классов созданы не для удобства сортировки — они различаются способами повышения уровня персонажа, способностями, доступом к магии, и, жизненной силой персонажа.

Формат Описания

Каждый класс описан в таком формате:

Основные характеристики: Каждый класс имеет две основные характеристики представляющие сильные стороны персонажа. Именно по этим характеристикам персонаж должен иметь самые высокие показатели.

Пол: Некоторые классы имеют ограничения по половому признаку.

Базовые хиты: Количество хитов с которыми персонаж начинает игру. Оно равно 12 для воинов, 10 для специалистов, 8 для магов, и, изменяется модификатором силы.

Репутация: Некоторые классы получают преимущества у представителей социальных групп к которым они принадлежат.

Магия: Каждый класс из категории Магов имеет собственное Царство магии, так же как и собственную премию таланта, равную по сумме модификаторам двух его основных характеристик. Маги также имеют Волшебную силу и Очки силы, отражающие количество волшебной энергии.

Специальные Способности: Воины и специалисты получают две специальные способности, обычно привязанные к их основным характеристикам.

Оружие: Воины и специалисты определяют один из



Прекрасная (и смертоносная) амазонка

типов оружия в качестве своего основного (подробнее об этом рассказано в главе II).

Преимущества за уровень: Каждый заработанный уровень дает различные премии к способностям персонажа, включая улучшение боевых характеристик, общего количества хитов и успешности проверок навыков.

Дополнительные навыки: Профессиональные навыки персонажа отражающие его прошлую жизнь и умения.

Имущество персонажа: Снаряжение и стартовый капитал.

Божественный покровитель: Божество которому поклоняются представители этого класса.

Ограничения: Маги и специалисты могут подвергаться ограничениям относительно использования брони.

Воинские классы

Амазонка

Амазонки — женщины-воины; по сути, это женский эквивалент класса Варвар, но полагающийся больше на ловкость и обаяние, чем на грубую силу.

Основные характеристики: Ловкость и Обаяние

Пол: Все амазонки — женщины

Базовые хиты: 12

Репутация (Слава племени): извлекают выгоду из

репутации имея дело с сородичами.

Смертельный Выстрел: Амазонки добавляют свой модификатор Ловкости к наносимым повреждениям, при использовании лука.

Изящество в бою: Амазонки добавляют модификатор Обаяния к своему ЭКЗ в ближнем бою, если они пребывают в нормальном состоянии и не одевают доспех.

Оружие: Все амазонки должны выбирать лук своим основным оружием.

Дополнительные навыки: Два любых, из списка: Оружейник, Зверолов, Всадник, Целитель, Горец и Борец.

Преимущества за уровень: Каждый вновь полученный уровень, дает амазонке +4 хита, +1 к Удаче +2 к любой другой характеристике, на выбор игрока.

Имущество персонажа: начинают игру с кинжалом, оружием ближнего боя (меч или копье), щитом, луком и 12-ю стрелами. В начале игры, амазонка располагает 3D6 x 5 серебряными монетами.

Божественный покровитель: обычно выбирают своим божеством Артемиду или Афину. Даже не думайте о богах — мужчинах!

Варвар

Воины с окраин известного мира или из стран, культура которых отличается от доминирующей греческой. Чаще всего варвары пребывают из дикой северной страны Гипербореи, но это с тем же успехом это могут быть и кельты и готы и конечно же киммерийцы!

Варвары рождаются воинами. Они вспыльчивы по натуре, но их ярость и храбрость в значительной степени восполняют недостаток воинской дисциплины.

Основные характеристики: Сила и Воля

Пол: Все варвары — мужчины

Базовые хиты: 12

Репутация (Слава племени): извлекают выгоду из репутации имея дело с сородичами.

Силовой бой - Варвары добавляют модификатор Силы к наносимым повреждениям, если используют своё основное оружие (уточнить во 2-й главе).

Ярость битвы - Варвары добавляют свой модификатор Воли к ЭКЗ, если они пребывают в нормальном состоянии и не одевают доспех.

Оружие: Любое варварское оружие. Чаще всего, они предпочитают топоры и большие мечи.



Здоровенный и суровый варвар из северных широт

Преимущества за уровень: Каждый вновь полученный уровень, дает варвару +4 хита, +1 к Удаче +2 к любой другой характеристике, на выбор игрока.

Божественный покровитель: обычно поклоняются своим странным и пугающим богам, которые никогда не вмешиваются в материальный мир (и по всей вероятности вообще не существуют). Однако, ваш герой-варвар вполне может поклоняться и олимпийским богам.

Такие варвары больше других склонны почитать воинственного Ареса или солнечного Аполлона, но конечно же с таким же успехом они могут поклоняться Зевсу или, скажем, Посейдону.

Дополнительные навыки: Два любых из списка: Оружейник, Зверолов, Всадник, Лесной житель и Борец.

Имущество персонажа: начинает игру с кинжалом, выбранным оружием ближнего боя, щитом, метательным оружием (лук+12 стрел, или 3 дротика, или праща+12 снарядов). В начале игры, варвар располагает 3D6 x 5 серебряными монетами.

Кентавр

Легендарные полулюди — полукони, известные своим пламенным и даже безрассудным характером. Если игрок выбирает эту расу то считается, что его персонаж-кентавр более благороден и менее дик по сравнению с сородичами.

Основные характеристики: Сила и Ловкость

Пол: Только мужчины. Женщины-кентавры (кентавриды), безмерно более тихие и спокойные существа, которые никогда бы не оставили своё стадо и не отважились отправиться в приключение.



Чертовски незаметный представитель народа кентавров

Базовые хиты: 12

Репутация (Слава племени): извлекают выгоду из репутации имея дело с сородичами.

Чрезвычайное проворство - Кентавры добавляют свой модификатор Ловкости к ЭКЗ в ближнем бою (а при беге — и в дистанционном), если они пребывают в нормальном состоянии и не одевают доспех.

Четыре копыта: Кентавры могут использовать луки и другое дистанционное оружие на бегу без штрафа, если их скорость не превышает обычную в 2 раза.

Если кентавр переходит на галоп (скорость превышает обычную в 4 раза) то не может сражаться, но может применить специальную атаку растаптыванием, с силой удара равной 1D6. Вероятность попадания для такой атаки высчитывать не надо, считается что кентавр успешно атаковал, если жертва провалила проверку на Уклонение от опасности.

Оружие: Лук, копье, дротик или дубина

Преимущества за уровень: Каждый вновь полученный уровень, дает кентавру +4 хита, +1 к Удаче, +2 к Силе, Ловкости, Интеллекту или Воле (Одна из характеристик на выбор).

Божественный покровитель: подобно Варварам, обычно не слишком выказывают свою религиозность, но более благородные из их рода (к которым, как мы помним, относиться любой персонаж-кентавр), скорее всего будут считать своим покровителем Артемиду или Аполлона. Хотя есть среди них и те кто предпочитает следовать пути Ареса и даже те, кто слишком много времени проводит в веселье с сатирами и потому крепко привязался к богу виноделия Дионису.

Дополнительные навыки: Два любых, из списка: Лучник, Целитель, Музыкант, Оратор и Борец.

Имущество персонажа: начинает игру с кинжалом, копьем и метательным оружием (лук+12 стрел, 3 дротика или праща+12 снарядов).

В начале игры кентавр не имеет никаких денег.

Аристократ

Члены правящих фамилий и знатных родов государства. Часто они чрезвычайно горды и высокомерны (некоторые благородные семейства даже утверждают, что ведут свой род от Богов!), но при этом они лучше всех знают о таких вещах как честь и долг.

Основные характеристики: Удача и Военная характеристика (Сила или Ловкость).

Примечание: Выбранная игроком характеристика определит самую известную черту данного благородного семейства, например — героическая родословная (Сила), крепкие военные традиции (Ловкость), талант к хитростям (Интеллект), выдающие лидерские качества (Воля), богиня или нимфа в числе предков (Обаяние) и т.п.

Пол: Как мужчины, так и женщины.

Базовые хиты: 12

Репутация: (Авторитет аристократии) Знать извлекает выгоду из своей репутации имея дело с людьми из своего города-государства или царства.

Боевая удача — Аристократы могут при любых обстоятельствах добавлять свой модификатор Удачи к значению инициативы.

Героический Потенциал - Все аристократы добавляют 2 пункта к одной из военных характеристик (Сила или Ловкость) и к одной персональной характеристике (Интеллект, Воля или Обаяние), причем обе должны быть выбраны игроком. Эти премии могут расцениваться как дар богов, экстраординарное происхождение или исключительное образование.

Оружие: Меч, копье, лук или дротики.

Божественный покровитель: выбирают богов связанных с управлением, типа Зевса или Афины, однако не редко это могут быть Афродита, Аполлон, Арес или Посейдон. Всё зависит от выбора самого героя или... от традиций его семейства. К примеру, олицетворениями Силы могут быть Зевс, Арес или Посейдон, Ловкости или Интеллекта — Афина или Аполлон, Воли — Зевс, Арес, а Обаяния — Аполлон или Афродита и т.д.

Дополнительные навыки: Два любых из списка: Всадник, Музыкант, Оратор, Моряк, Ученый, Тактик и Борец.

Преимущества за уровень: Каждый вновь полученный уровень дает +4 хита, +1 к Удаче и +2 к любой другой характеристике, на выбор игрока.

Имущество персонажа: Меч, кинжал, щит, шлем, доспех, и 3D6 x 100 серебряных монет.

Боги следят за Аристократами пожалуй более, чем за другими персонажами, поэтому выбор божества-покровителя для них, это насущная необходимость. Если вы затрудняетесь с выбором, предлагаем полагаться на судьбу (вернее на волю богов!) и отдать выбор божества-покровителя персонажа, на откуп шестигранному кубику, воспользовавшись таблицей ниже.

Обратите внимание, что в таблице присутствуют не все Боги, а лишь те из них, кому аристократы поклоняются чаще всего, то есть Зевс, Афина, Аполлон и некоторые другие.

Божество-Покровитель

D6	Сила	Ловкость	Интеллект	Воля	Обаяние
1	Арес	Аполлон	Аполлон	Афина	Афродита
2	Арес	Аполлон	Артемида	Афина	Афродита
3	Поседон	Артемида	Афина	Гера	Афродита
4	Поседон	Афина	Гермес	Посейдон	Аполлон
5	Зевс	Афина	Зевс	Зевс	Аполлон
6	Зевс	Зевс	Зевс	Зевс	Зевс

Копьеносец

Отборный солдат, дисциплинированный и хорошо обученный. Вооруженный копьем и щитом, он не имеет равных по степени боевой выучки.

Основные характеристики: Ловкость и Воля

Пол: Только мужчина

Базовые хиты: 12

Репутация: (Военное братство) Копьеносцы извлекают выгоду из репутации, имея дело с солдатами невразумительных стран.

Оборона - Если копьеносец сражается вооруженный копьем и щитом, он добавляет свой модификатор Ловкости к ЭКЗ против любых нападений. Эта способность не действует при дистанционной атаке или если состояние копьеносца отличается от нормального.

Армейская дисциплина - Копьеносцы атакуя копьем, добавляют модификатор Воли к Инициативе.



Стойкий копьеносец размышляет, что он сделает с нашим художником...

Оружие: Все копьеносцы должны использовать в качестве оружия ближнего боя копье.

Преимущества за уровень: Каждый вновь полученный уровень, дает копьеносцу +4 хита, +1 к Удаче, +2 к Силе, Воле, Интеллекту или Ловкости (Одна из характеристик на выбор).

Божественный покровитель: почти всегда выбирают божественным покровителем Ареса или Афины. Этот выбор зависит от характера персонажа, от того — видит ли он себя яростным рубахой (Арес), или отважным заступником (Афина).

Дополнительные навыки: Два любых из списка: Оружейник, Всадник, Целитель, Музыкант, Оратор, Моряк, Тактик и Борец.

Имущество персонажа: Копье, меч, кинжал, щит, шлем и доспех.

В начале игры, копьеносец имеет 3D6 x 10 серебряных монет.

Обратите внимание

Два «стандартных» игровых класса «серебрянного» издания правил претерпели кардинальные изменения (Амазонка и Аристократ), кроме того, перемены есть в списках заклинаний Лирника - если вы все ещё играете по переводу образца 2007 года, внесите изменения в листы персонажей.

Кстати, игровых классов для игры «Лабиринты и Минотавры» набралось уже больше 20. Я не стал включать все их в книгу игрока, чтобы не перегружать лишней информацией. За всеми новостями приглашаем вас на сайт русской версии игры <http://mazesandminotaurs.ru>

Классы специалистов

Охотник

Сельские жители хорошо знакомые с приемами маскировки, знающие лес как свои пять пальцев и стреляющие без промаха.

Основные характеристики: Ловкость и Интеллект

Пол: Большинство охотников, — мужчины, но и среди женщин находятся такие, кому богиня Артемида служит образцом для подражания.

Базовые хиты: 10

Меткий выстрел - охотники хорошо знают слабые места животных и подобных им существ. Они добавляют свой модификатор Ловкости к наносимым с помощью любого метательного оружия повреждениям, против животных или чудовищ.

Охота — Охотники превосходят других в маскировке и знании леса. Эти таланты отражены в специальной премии Охоты, равной сумме их модификаторов Ловкости и Интеллекта (см. главу IV).

Оружие: Любое дистанционное оружие

Преимущества за уровень: Каждый вновь полученный уровень, дает охотнику +2 хита, +1 к Удаче и +2 к Ловкости, Воле, Интеллекту (Одна из характеристик на выбор).

Божественный покровитель: обычно выбирают в покровители Артемиду или Аполлона, богов, предпочитающих лук другому оружию.

Дополнительные навыки: Два любых, из списка:



Волшебные яблоки! Вот так добыча...

Зверолов, Лучник, Целитель, Горец и Лесной житель.

Имущество персонажа: Кинжал, копье и выбранное оружие (лук +12 стрел, или 3 дротика, или праща +12 снарядов). В начале игры, охотник имеет 3D6 x 5 серебряных монет.

Ограничения: Охотники могут использовать любой тип брони, но обычно не делают этого, так как доспех отрицательно влияет на их способность к маскировке.

Вор

Не смотря на то, что их профессия не пользуется особой популярностью среди добропорядочных граждан, воры не обязательно сплошь и рядом предатели и разбойники. Хороший вор, бывает просто незаменим в команде искателей приключений.

Основные характеристики: Интеллект и Удача.

Пол: Как мужчины, так и женщины



Этого охотника отличает не только большой лук, но и крупный размер ноги

Базовые хиты: 10

Воровство — Воры превосходят все прочие классы при краже, взломе и поиске ловушек, в общем во всех тех делах, которые и положено выполнять представителям их профессии. В игре эти навыки отражены специальной премией равной сумме модификаторов Интеллекта и Удачи (см. главу IV).

Уклонение - При уклонении от ударов, воры добавляют модификатор Интеллекта к своему ЭКЗ в ближнем бою (если вора не застали врасплох и если он без доспеха).

Оружие: Кинжал, метательный нож или праща.

Преимущества за уровень: Каждый вновь полученный уровень дает вору +2 хита, +1 к Удаче и +2 к Интеллекту, Воле или Ловкости (Одна из характеристик на выбор).

Божественный покровитель: обычно выбирают в покровители Гермеса, но разбойники с большой дороги вполне могут предпочесть ему Артемиду (особенно учитывая то, что она любит выходить на охоту по ночам...). Есть среди них и особо романтические особы, предпочитающие следовать за Афродитой.

Дополнительные навыки: Два любых из списка: Акробат, Актер, Целитель, Музыкант и Оратор.

Имущество персонажа: Кинжал. В начале игры имеет при себе 3D6 x 5 серебряных монет.

Ограничения: Воры могут использовать любой тип брони, но обычно не делают этого так как доспех отрицательно влияет на их способности к маскировке и проворству, так необходимое любому вору.

Классы магов

Элементалист

Эти маги получают свои способности от четырех стихий-элементов определенных греческими философами: огонь, вода, земля и воздух.

Основные характеристики: Воля и Интеллект

Пол: Как мужчина так и женщина

Базовые хиты: 8

Репутация: (суеверия) извлекают выгоду из репутации имея дело с незначительными Не Игровыми Персонажами (обычно слабыми или легко впечатлимыми людьми).

Элементальная магия - На первом уровне элементалист должен выбрать одну из 4-х элементарных стихий в качестве основной (см. главу III, для получения более подробной информации).

Элементарное мастерство = Мод. Интеллекта + Мод. Воли

Волшебная сила = 12 + Элементарное волшебство.

Начальная сила = 4 + Мод. Воли.

Преимущества за уровень: Каждый вновь полученный уровень дает элементалисту +2 хита, +4 Очка силы, +1 к Удаче и +2 к Интеллекту или Воле (Одна из характеристик на выбор).



Молодой элементалист 1-го уровня

Божественный покровитель: подобно колдунам, вероятно предпочли бы вообще не иметь божества-покровителя, но боги думают иначе... Дело в том, что боги близки с элементарными стихиями, — Зевс олицетворяет воздух, Посейдон — воду, Гефест — огонь, а Деметра — землю. И вне зависимости от того, хочет маг-элементалист или нет, чтить одного из них ему придется.

Дополнительные навыки: Два любых из списка: Оратор, Ученый, Оружейник (огонь), Целитель (земля или вода), Горец (земля) и Моряк (вода).

Имущество персонажа: Кинжал, посох. В начале игры располагает 3D6 x 5 серебряными монетами.

Ограничения: Элементалист не может носить шлемы и доспехи, так как большие куски металла непосредственно контактирующие с телом мага, мешают устанавливать связь с силами элементов.

Лирник

Странствующие поэты и музыканты с особым Даром Орфея, позволяющим им творить волшебство через их искусства. Название класса происходит от лиры, музыкального инструмента выступающего так же символом божественного вдохновения посещающего их. Все цивилизованные люди считают лирников такими же удобными богам людьми, как и священники.

Основные характеристики: Обаяние и Удача.

Пол: Как мужчина, так и женщина.

Базовые хиты: 8

Репутация (авторитет поэта): Лирники извлекают



Вдохновенный лирник

выгоду из репутации ведя дела с другими лирниками, нимфами и другими верными последователями и священниками Аполлона и Афины.

Волшебная поэзия - Лирники могут владеть Песней силы (см. главу III, для получения более подробной информации).

Орфический голос = Мод. Обаяния + Мод. Удачи.

Начальная сила = 4 + Мод. Обаяния.

Преимущества за уровень: Каждый вновь полученный уровень, дает лирнику +2 хита, +4 Очка силы, +1 к Удаче и +2 к Интеллекту, Воле или Обаянию (Одна из характеристик на выбор).

Божественный покровитель: почти без всяких альтернатив выбирают своим покровителем Аполлона, но некоторые следуют и за Афродитой.

Дополнительные навыки: Все Лирики автоматически получают навыки Музыканта и талант Оратора.

Имущество персонажа: Лира и кинжал. В начале игры располагает 3D6 x 5 серебряными монетами.

Ограничения: Роль «священных» поэтов запрещает им носить любое защитное снаряжение, а так же пускать в ход любое оружие кроме посоха и кинжала, да и то лишь для защиты.

Нимфа

Нимфы — духи природы действующие как защитники и покровители лесов, гор, пещер, рек и др. Подавляющее большинство нимф ведет «сидячий» образ жизни, не покидая привычных мест обитания. Но некоторые, самые молодые, подвижные любопытством иногда оставляют дом, чтобы отправиться в путешествие и повидать мир.

Основные характеристики: Обаяние и Удача.

Пол: только женщины. Мужчин-нимф не существует вовсе.

Природный дар — Врожденное родство с силами природы дает силу их волшебству.

Одическое обаяние = Мод. Обаяния + Мод. Удачи.

Волшебная сила = 12 + Одическое обаяние.

Начальная сила = 4 + Мод. Обаяния.

Преимущества за уровень: Каждый вновь полученный уровень дает нимфе +2 хита, +4 Очка силы, +1 к Удаче и +2 к Обаянию, Интеллекту или Воле (Одна из характеристик на выбор).

Божественный покровитель: будучи сильно привязаны к силам Природы, нимфы уже итак имеют своего рода божественную связь, освобождающую их от поклонения другим богам. Но те немногие из них кто оставляет свой дом ради приключений достаточно мудры, чтобы понимать — приключения это прекрасно, но ещё лучше когда за твоей спиной ощущается какая-то великая сила, а потому стремятся заручиться поддержкой определенного божества.



Грация нимфа использует свои волшебные силы. Грация, я так и сказал.

Обычно это Артемида для Дриада, Зевс для Ореад, Афродита для Наяд и Напей, Посейдон для Нереид и Деметра для Хелеад. Как вариант, — любая Нимфа может выбрать своим покровителем Аполлона (ведь он такой симпатичный...).

Дополнительные навыки: Все Нимфы автоматически получают навыки Музыканта, но не имеют никаких других, так как не получают никакого образования. Да, это сделано специально, чтобы уравновесить их близость с природой. Но вспомните, что Нимфы ко всему никогда не стареют, и вообще, прекратите жаловаться.

Имущество персонажа: нет.

Ограничения: Нимфы не могут носить никакой брони так как она уменьшает их связь с природой, а также естественное (даже сверхъестественное) обаяние.

Таблица 2а: Семейства Нимф

Нимфы входят в несколько семейств, каждое из которых связано с различными аспектами Природы.

Бросок 1D6:

- 1 = Дриада (лесная нимфа)
- 2 = Наяда (речная нимфа)
- 3 = Нереида (морская нимфа)
- 4 = Ореада (горная нимфа)
- 5 = Хелеада (нимфа топей)
- 6 = Напея (нимфа долин)

Таблица 2б: Боги и Богини

Боги (1D6)

- 1 = Зевс (бог молнии, главный бог)
- 2 = Гермес (бог путешествий, торговли и воров)
- 3 = Арес (бог войны)
- 4 = Посейдон (бог моря)
- 5 = Аполлон (бог солнца, поэзии, стрельбы из лука)
- 6 = Гефест (бог огня, бог-кузнец)

Богини (1D6)

- 1 = Гера (богиня брака и любви)
- 2 = Геста (богиня очага и излечения)
- 3 = Афродита (богиня любви и страсти)
- 4 = Деметра (богиня земли и изобилия)
- 5 = Артемида (богиня лесов и охотников)
- 6 = Афина (богиня войны и мудрости)

Священник

Хотя большая часть священников обитает в храмах и других священных местах, некоторые из них избраны божеством, чтобы вести более интеллектную жизнь, — выполняя различные миссии или участвуя в поисках и походах.

Основные характеристики: Удача и Воля

Пол: Как мужчины так и женщины могут быть свя-

Знай свою нимфу в лицо!



Дриада



Ореада



Напея



Хелеада



Наяда



Нереида

щенниками, всё зависит от того, какому божеству они служат. Священники служат богам, а жрицы — богиням.

Базовые хиты: 8

Репутация (Уважение к религии): Священники извлекают выгоду из репутации когда имеют дело со священниками и последователями их божества.

Божественная помощь - Священники способны обращаться к силе своего бога (см. главу III, для получения более подробной информации).

Аура духовности = Мод. Воли + Мод. Удачи.

Волшебная сила = 12 + Аура духовности.

Начальная сила = 4 + Мод. Воли.

Преимущества за уровень: Каждый вновь полученный уровень дает священнику +2 хита, +4 Очка силы, +1 к Удаче и +2 к Воле или другой характеристике, привязанной к божеству: Сила (Зевс, Арес, Посейдон, Гефест) Ловкость (Аполлон, Арес, Афина, Артемида) Интеллект (Зевс, Аполлон, Гермес, любая Богиня) Обаяние (Аполлон, любая Богиня).

Божественный покровитель: Тот кому поклоняется священник.

Дополнительные навыки: выбор навыков Священника изменяется в зависимости от предпочтений его божества. Выберите два навыка из следу-



Мудрая жрица

ющих, — Оружейник (Гефест), Зверолов (Артемида), Лучник (Аполлон, Артемида), Целитель (Аполлон, Гермес и все Богини), Музыкант (Аполлон и все Богини), Навигатор (Посейдон), Оратор (все божества), Ученый (Аполлон, Зевс, Афина) и Тактик (Арес, Афина).

Имущество персонажа: Посох (или другой символ его божества), кинжал, церемониальные одежды. В начале игры располагает 3D6 x 10 серебряными монетами.

Ограничения: Обычно священники не носят доспехи и щиты, но не потому, что это отрицательно влияет на их способности. Они знают — Бог покровительствующий им, является самой надежной защитой.

Колдун

Знатоки волшебных искусств использующие свои тайные знания, чтобы управлять мыслями и чувствами людей. Люди не любят колдунов потому что боятся их, впрочем... другие колдуны тоже не очень жалуют своих «коллег». Персонажи подобные колхидской царевне Медее или Цирцее, обратившей в свиней спутников Одиссея, самые обыкновенные представители этой профессии.

Основные характеристики: Воля и Интеллект.

Пол: Как мужчины так и женщины. Считается, что женщины более одарены и быстрее постигают премудрости колдовства, по этой причине среди колдунов они встречаются чаще. Чтоб отразить этот момент, женщины при определении возраста используют бросок 2D6+15, а мужчины 2D6+25.

Базовые хиты: 8

Репутация: (суеверия) извлекают выгоду из репутации имея дело с незначительными Не Игровыми

Персонажами (обычно слабыми или легко впечатлительными людьми).

Магия: Колдуны практикуют тайное искусство магии разума (см. главу III, для получения более подробной информации).

Психо-Дар = Мод. Обаяние + Мод. Интеллекта.

Волшебная сила = 12 + Психо-Дар.

Начальная сила = 4 + Мод. Воли.

Преимущества за уровень: Каждый вновь полученный уровень дает колдуну +2 хита, +4 Очка силы, +1 к Удаче и +2 к Интеллекту или Воле (Одна из характеристик на выбор).

Божественный покровитель: имеют склонность быть очень независимыми индивидуумами напрочь игнорирующими власть богов. По этой причине, большинство из них вообще не имеет никакого покровителя. Те же кто в своей гордыне не зашел так далеко, отдадут предпочтение Гермесу.

Дополнительные навыки: Все Колдуны автоматически получают навыки ученого, плюс второй навык выбранный среди Актера, Целителя, Музыканта и Оратора.

Имущество персонажа: Кинжал, посох, жезл. В начале игры располагает 3D6 x 10 серебряными монетами.

Ограничения: В некоторых случаях колдуны не могут использовать свои волшебные силы если на них надеты шлем или доспех.



Могущественный и независимый колдун

Дополнительные навыки

В дополнение к основным характеристикам и способностям класса, персонажам в «Лабиринтах и Минотаврах» можно выбрать несколько второстепенных навыков отражающих их воспитание и предшествующий жизненный опыт.

Второстепенные навыки добавляют дополнительный колорит к истории вашего персонажа и позволяют разнообразить любое приключение. Даже если в группе есть два персонажа с одинаковым классом, с помощью вторичных навыков легко можно сделать каждого из них вполне самобытным и добавить индивидуальности.

Так как они представляют собой навыки «заработанные» персонажем в прошлом, то есть непосредственно «до» приключения, то и выбирать их надо во время создания персонажа. Как правило для каждого игрового класса приведен перечень доступных ему дополнительных навыков.

Пример выбора вторичных навыков

Помните нашего старого друга **копыеносца Пирра**? Как обученный, профессиональный солдат Земли Трех Городов, Пирр имеют очень широкие возможности при выборе двух второстепенных талантов.

Мы наделим его навыками **Тактика** и **Борца**, сделав нашего копыеносца весьма спортивным и подкованным в вопросах военного дела товарищем. Всё просто!

Чтоб полнее проиллюстрировать этот момент, давайте выберем навыки и для других друзей Пирра, показанных на стр. 5:

Охотница Лидия решительна и самостоятельна. Естественно, что навык **Лесной житель** подойдет ей как нельзя лучше. Вторым навыком Лидии является **Целительство**, что делает её очень ценным членом группы искателей приключений.

Аристократ Фарос очень благороден (но несколько самонадеян) и провел всю жизнь защищая родные = Афины. Навыки **Оратора** и **Тактика** отлично отражают его типично аристократичное воспитание.

Элементалист Зеон, очень любит играть роль таинственного и харизматичного мага: навыки **Оратора** и **Ученого** кажутся вполне очевидным выбором для этого персонажа.

Дополнительные навыки в игре

Большинство навыков привязано к определенному типу действий использующихся в приключениях, и требующих броска D20.

Когда персонажу требуется выполнить действие,



касающееся какого-либо из имеющихся у него на
Многие кентавры, в душе поэты и музыканты

выков, он делает 2 броска D20, лучший из которых сохраняется как итоговый результат. Некоторые навыки также могут дать обширные знания персонажу, касающиеся одной или нескольких областей применения. Эффекты навыков и их последствия остаются целиком на совести ведущего.

Совсем не обязательно каждый раз бросать D20, чтобы узнать сработал ли навык, ведь существует масса ситуаций, где можно обойтись без этого. Например, ясно, что музыкант сможет настроить свой инструмент без всяких бросков кубиков, а Лесной житель прекрасно умеет отличать съедобные грибы от тех, которые есть нельзя.

Список дополнительных навыков

Акробат: Навыки Акробата способствуют выполнению таких действий как восхождение, лазание по веревке, и всем другим действиям требующим проверок на Сноровку.

Актер: Персонажи с этим навыком прекрасно справляются с симуляцией эмоций и неплохо «играют» роли не только на сцене, но и в жизни. В игре способствует всем проверкам связанным с обманом (см. главу VI).

Оружейник: Персонажи с этим навыком знают как делать и чинить металлическое оружие, щиты, шлемы и доспехи.

Зверолов: Персонажи с этим навыком лучше других справляются с ловлей и приручением животных (см. главу VI).

Лучник: Персонажи с этим навыком знают как делать и чинить луки (и другое стрелковое оружие).

Всадник: Персонажи с этим навыком лучше других умеют управляться с верховыми животными, а также колесницами. Это отражается на собственном Уклонении от Опасности всадника и на Уклонении от Опасности лошади.



Отработка дополнительного навыка борьбы

Целитель: Персонажи с этим навыком знают основные медицинские методы и средства позволяющие им выполнять простые операции, помогать при родах или наблюдать за состоянием здоровья пациента. Раненные индивидуумы за которыми наблюдают персонажи с этим навыком, выздоравливают быстрее (т.е. их проверка на Выносливость проходит успешнее).

Горец: Персонажи с этим навыком успешнее проходят все проверки на восхождение и Уклонение от опасности, сделанные, чтобы избежать или обнаружить естественные опасности горной местности (ненадежные перевалы, лавины и т.д.).

Музыкант: Персонажи с этим навыком знают как играть на музыкальных инструментах (обычно лира или флейта); они способны сочинять мелодии и петь в приятной манере.

Оратор: Персонажи с этим навыком успешнее действуют при убеждении (см. главу VI), произнесении речей, использовании риторики и т.д.

Моряк: Персонажи с этим навыком успешнее проходят проверки Уклонения от Опасности как при плавании на судах, так и обычном плавании.

Ученый: Персонажи с этим навыком имеют обширные познания во многих областях изучения — флора, фауна, история, география, астрономия, философия и т.д. Они также знают два дополнительных языка.

Тактик: Персонажи с этим навыком искусны в стратегии, тактике сражений, строительстве военных сооружений и других проявлениях искусства войны.

Позволяет успешнее готовиться к военным действиям, а также при использовании правил для массовых сражений (см. руководство ведущего).

Лесные люди: Персонажи с этим навыком успешнее проходят проверки на Уклонение от Опасности при боевых действиях в лесу или в лесистой местности.

Борец: Персонажи с этим навыком успешнее действуют в борьбе против людей или других противников среднего размера. Их попытки вырваться из Захвата так же проходят успешнее.

Морской разведчик: подводный аналог навыка «Лесной житель», помогает при бросках на внимательность и обнаружение. Используется только игровыми классами морских жителей (тритонами, например).

Уровень персонажа

Персонажи повышают свой уровень накапливая очки Славы (воины), Мудрости (маги) и Опыта (специалисты).

Очки славы начисляются за убийства чудовищ и конечно же за свершение героических подвигов.

Очки мудрости начисляются за победы над сверхъестественным противником, исследования неизвестных стран или волшебные мест и совершения других важных магических действий.

У специалистов всё совсем по другому — Охотники получают свои пункты опыта за убийства животных и чудовищ, в то время как Воры, воруя и добывая другими способами ценные вещи.

Ведущий игры должен тщательно следить за балансом давая игрокам всё, что они заслужили — и Славу и Мудрость и Опыт. Подробнее о том, как ловчиться и не обидеть мага или вора в компании воинов можно узнать из главы IV.

Уровень персонажа отражает степень его мастерства, так сказать, «ширину» его героизма. В игре это смоделировано ростом и улучшением некоторых ключевых показателей. С каждым новым уровнем, включая первый, персонажу добавляется 1 пункт к Удаче и 2 к другой характеристике (см. описание нужного класса).

Увеличение характеристики может в свою очередь увеличить модификатор и все параметры связанные с ним. Например, увеличение ловкости персонажа увеличит так же его навыки ближнего и дистанционного боя, инициативу и проверки на Уклонение от опасности.

Независимо от класса и уровня персонажа, ни одна

характеристика не может быть увеличена свыше 20. Только персонажи действующие как личные агенты или чемпионы богов могут получить дополнительные уровни развития и превысить этот предел (подробнее это описано в IV главе).

Эта особенность больше связана с высшими силами, чем с физическим состоянием: **Великих Волшебников и Супер Героев сложнее убить не потому что их тела более прочны, а потому что боги определили их судьбу как более важную!**

Воины

Значение	Уровень	Слава
От 0 до 999	1	Местный Герой
1000 — 1999	2	Известный Герой
2000 — 3999	3	Выдающийся Герой
4000 -6999	4	Знаменитый Герой
7000 -9999	5	Прославленный Герой
10 000	+6	Легендарный Герой

Маги

Значение	Уровень	Мудрость
От 0 до 999	1	Начинающий
1000 — 1999	2	Адепт
2000 — 3999	3	Знаток
4000 — 6999	4	Мудрец
7000 — 9999	5	Почтенный Мудрец
10 000	+6	Великий Мудрец

Специалисты

Значение	Уровень	Опыт
От 0 до 999	1	Любитель
1000 — 1999	2	Знающий дело
2000 — 3999	3	Специалист
4000 — 6999	4	Эксперт
7000 — 9999	5	Мастер
10 000	+6	Великий мастер

Поднятие тяжестей

Персонажи, как и мы с вами, могут переносить только определенное количество груза. В «Лабиринтах и Минотаврах» для этих целей используется единица измерения Пункты Нагрузки. Собственный вес людей и других существ среднего размера принято считать за 10.

Большинство видов оружия **ближнего боя** имеет значение веса 1, кроме копий и варварского оружия (см. таблицу 1д) имеющих вес равный 2, а также кинжалов, ножей и другого мелкого оружия, имеющего, как считается нулевой вес.

Оружие **дистанционного боя** также имеет свой вес: 0 для пращи и снарядов для неё, 1 для лука или колчана полного стрел (2 вместе). Дротик также весит 2 пункта.

Каждый предмет **брони** или защитного снаряжения, естественно тоже кое-что весит: 2 для щита, 1 для шлема и 3 для доспеха.

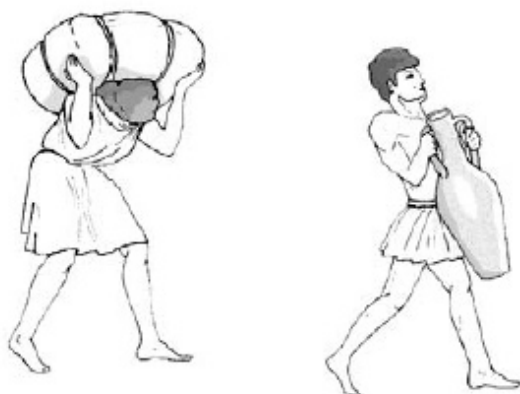
Таким образом, полное снаряжение Копьеносца в которое войдут шлем (1), доспех (3) щит (2), копье (2) и меч (1), будет весить 19 пунктов нагрузки.

Деньги. Деньги любят не только счёт, но и подсчет... Веса! 100 монет, весят 1, а мешок набитый тремя сотнями серебряников — целых 3 пункта веса!

Мелкие и легко переносимые вещи (драгоценные камни, кошельки и т.д.), как и мелкие детали вооружения, — весят так мало, что их вес считается за 0.

Вес груза который человек может поднять без понижения любого из показателей равен значению его характеристики Сила.

Персонажи общее количество веса у которых превышает их норму, считаются перегруженными. Дистанция движения перегруженного персонажа меньше обычной на треть. Для людей это будет 40 футов вместо 60.





Два могущественных героя хвастаются своими последними достижениями (Прим.: Тот парень с головой горгоны, носит по видимому очень сильный артефакт — Магический Лист Защиты)

Персонажи общее количество тяжести у которых вдвое превышает их норму веса, считаются перегруженными полностью. Полностью перегруженный персонаж может перемещаться на расстояние меньше обычного на две трети (т.е. 20 футов для людей). Так же они имеют инициативу уменьшенную в два раза (округление в меньшую сторону).

его оружие и щит, а подумав — и доспех, а затем взвалив Мадроса (чей вес тела теперь составляет лишь 11) на плечи, несет его в безопасное место.

Так как Пирр в данный момент несет в общем 29, то его скорость составляет 40 футов.

Общее количество веса персонажа используется для всех проверок навыков при восхождении, плавании или выполнении других подобных действий, требующих подвижности и ловкости.

Таблица 1д: Таблица веса

Пример: Пирр и Мадрос

Давайте представим, что наш знакомый копьеносец Пирр хочет вынести с поля боя раненого товарища по имени Мадрос.

Пирр имеет силу 15 и облачен в полное снаряжение копьеносца (шлем, доспех, щит, копье и меч), что в сумме дает 19 пунктов нагрузки. Так как 19 больше 15, это означает, что Пирр уже перегружен.

Мадрос имеет такое же точно снаряжение и соответственно, если Пирр взвалит эту ношу себе на плечи, то их общий вес составит $19+19=38$, что вполне в пределах возможностей нашего копьеносца (Сила $\times 3 = 45$). Однако Пирр окажется полностью перегруженным.

Для того, чтоб избежать этой неприятности Пирр должен уменьшить вес тела товарища хотя бы до 30 (Сила $\times 2 = 30$). Он попросту отбрасывает в сторону

Предмет	вес
Кинжал	0
Меч	1
Варварское Оружие	2
Дротик	2
Копье	2
Лук	1
Колчан со стрелами	1
Праща	0
Щит	2
Шлем	1
Доспех	3
100 монет	1
Арфа	2

Другие предметы 0-3 *

II: БОЙ



Отважный герой сражается с дикарем горных племен

Последовательность действий

По тактическим и практическим соображениям последовательность действий в бою разбита на раунды. Раунд продолжается 6 секунд, таким образом, за одну минуту проходит 10 раундов.

В раунд персонажи могут сделать по одному боевому (обычно это удар или выстрел) или какому-либо другому действию (например — чтение заклинания).

Само сражение проходит в четыре фазы:

- 1) Фаза Заявки:** В течение этой фазы игроки объявляют, что их персонаж будет делать дальше. Как только действие было объявлено оно будет продолжаться до завершения, отмены или назначения другого.
- 2) Фаза Дистанционного Боя:** Дистанционные атаки идут по очереди, в порядке уменьшения инициативы. Воины с одинаковой инициативой нападают одновременно даже если они нападают друг на друга.
- 3) Фаза Движения:** Все персонажи и существа могут двигаться с их максимальной скоростью (см. ниже). Считается, что все действия происходят одновременно.
- 4) Фаза Ближнего Боя:** Атаки идут в порядке уменьшения инициативы. Воины с одинаковой инициативой нападают одновременно, даже если они нападают друг на друга.

Внезапное нападение

Если вашего героя застали врасплох — он не может действовать в течение первого раунда боя, — только защищаться. Однако при этом он не сможет воспользоваться щитом.

Аналогично и персонажи получающие специальную премию защиты (см. описания классов), будучи застигнутыми врасплох никаких премий не получают.

Движение

По ходу боя персонаж может переместиться на 60 футов если он собирается ещё действовать в течение боевого раунда, или на вдвое большее расстояние (120 футов), но потратив при этом все свои действия.

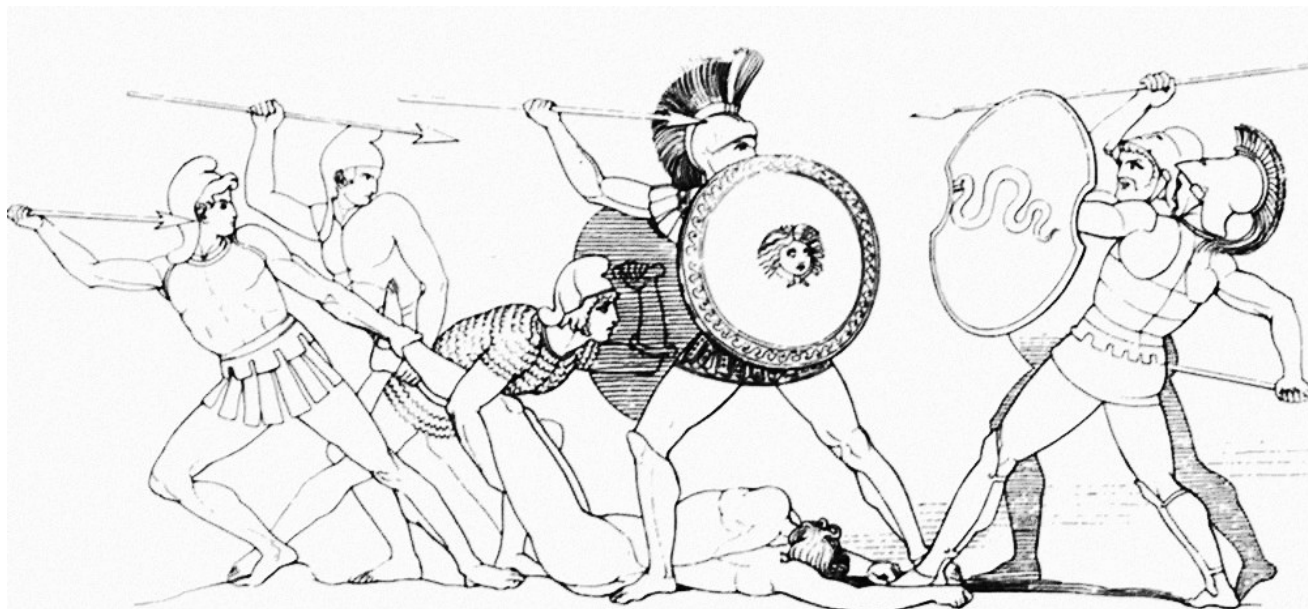
Это значение может изменяться — например, будучи перегруженным (см. главу I), персонаж теряет 1/3 дальности ходьбы и в таком случае она составит не 60, а 40 футов.

При перемещении по труднопроходимой местности дальность хода персонажа сократится в два раза. Эти факторы являются совокупными, поэтому полностью перегруженный (мешками с золотом) персонаж идущий по топям да буреломам, передвинется, в итоге, за раунд, всего лишь на 10 футов (10 x 2 если не будет предпринимать других действий кроме движения).

Ближний бой

Как атаковать?

Чтобы ударить противника персонаж должен бро-



Смелый копьеносец и его отважные друзья защищают павшего товарища

силь 1D20 и прибавить к выпавшему значению свой модификатор Ближнего боя.

Если результат меньше Коэффициента Защиты противника (ЭКЗ), нападение считается неудачным и противник не получает повреждений. Если результат равен или выше Коэффициента Защиты противника (ЭКЗ), нападение считается успешным и противник получает ранение.

Раненый персонаж теряет определенное количество хитов равное броску Атаки нападающего (см. Раны и повреждения) обычно равному 1d6.

Чем атаковать?

Оружие ближнего боя разбито на 4 категории: Мечи, Копья, Кинжалы и Варварское Оружие (см. след. страницу). Впредь договоримся, — когда упоминается «оружие ближнего боя», то этот термин охватывает все категории, кроме кинжалов.

Оружейное мастерство

Считается, что воины и специалисты одинаково хорошо владеют любым оружием, но кроме того, каждый из классов имеет и своё любимое оружие, называемое *Оружием по выбору*, которым они владеют особенно профессионально.

Всякий раз используя Оружие по выбору, персонаж кидает 1D20 не один, а два раза, выбирая лучший из результатов. Никаких дополнительных модификаторов кроме стандартных, дополнительно не применяется.

Щиты и Доспехи

Щит персонажа и броня, увеличивают его Эффективный Коэффициент Защиты. Каждый отдельный элемент защитного снаряжения (шлем, доспех и щит) добавляют +2 к ЭКЗ. Таким образом, полностью снаряженный воин в шлеме, доспехе и со щитом, будет иметь дополнительно +6 к ЭКЗ.

В бою

При столкновении с несколькими противниками персонаж может напасть только на одного из них. Однако защищаться он может, причем вполне успешно, — от всех. Нападение может произойти: спереди, слева, справа и со спины. Только один нападающий может занимать одно из этих положений. Персонаж может использовать свой полный ЭКЗ (включая все Специальные возможности) только против нападения спереди или сбоку. Нападающие сзади столкнутся только с базовым коэффициентом защиты и доспехами, исключая щит и специальные премии к ЭКЗ.

Отступление

Прежде чем начать отступление персонаж должен выйти из боя. Выйти из боя можно лишь после того, как все противники сделали по ходу и раунд закончился. Персонаж желающий отступить, не должен ни сражаться, ни осуществлять другие действия в этом раунде. Это позволит ему использовать возможность движения дважды (см. предыдущ. страницу).

Использование Карт и Миниатюр

Игроки и ведущие игры могут использовать карты и миниатюры, чтобы более наглядно представлять местность битвы и её участников.

Мы рекомендуем использовать 25 мм миниатюры, с картой в масштабе 1 дюйм для 6 футов.

Это поможет упростить игру и сделать батальные сцены более живыми и понятными. Но важно при этом помнить, что «ЛиМ» изначально, всё-таки не предназначена для игры миниатюрами. Поэтому если подходящих фигурок под рукой нет — ничего страшного, ведь это не варгейм, а ролевая игра, и здесь важнее не точное моделирование ситуации, а приключения!!!

Оружие ближнего боя



Отважная амазонка рвется в битву!

Мечи

В «ЛиМ», термин «меч» фактически относится к тому, что современные историки называли бы «короткий меч» или «гладиус». Большие и более тяжелые мечи вынесены в отдельную категорию и названы «Варварским оружием».

Мечи — почти обязательное оружие для воинов цивилизованных стран (как основное оружие или в дополнение к копью) и могут быть даже Оружием по выбору у некоторых Аристократов.

Меч универсален, на них не существует ограничений и подчиняются они стандартным правилам для оружия.

Любой меч имеет вес 1.

Копья

Копья используются копьеносцами так же как и многими другими классами воинов — аристократами, охотниками, амазонками и даже варварами.

Это оружие особенно эффективно в руках копьеносцев, что проявляется в специальных способностях этого класса (см. главу I). Кроме того длина копья может дать как некоторые преимущества, так и неудобства в разнообразных боевых ситуациях.

Копья весят 2.

Кинжалы

Кинжалы (и большие ножи) в большинстве боевых ситуаций гораздо менее эффективны, чем другое оружие. Успешная атака кинжалом причинит всего 1D3 повреждения вместо обычного 1D6, используемого для всех других типов оружия (но только с ним доступна «Атака украдкой»).

Кинжалы и ножи весят так мало, что их вес считается за ноль.

Варварское Оружие

В эту группу включают большие мечи, огромные боевые топоры и даже тяжеленные булавы и дубины. Как можно понять из названия, обычно их используют варвары. Прочие воины не особо жалуют это оружие, что и не удивительно, ведь для владения этим оружием требуется сила выше 13 единиц! Не всякому по плечу такая ноша, да и специальную премию повреждения при владении ими получают только варвары.

Персонажи с силой меньше 13 могут использовать оружие варваров, но только удерживая его двумя руками и о такой роскоши как щит им приходится забывать.

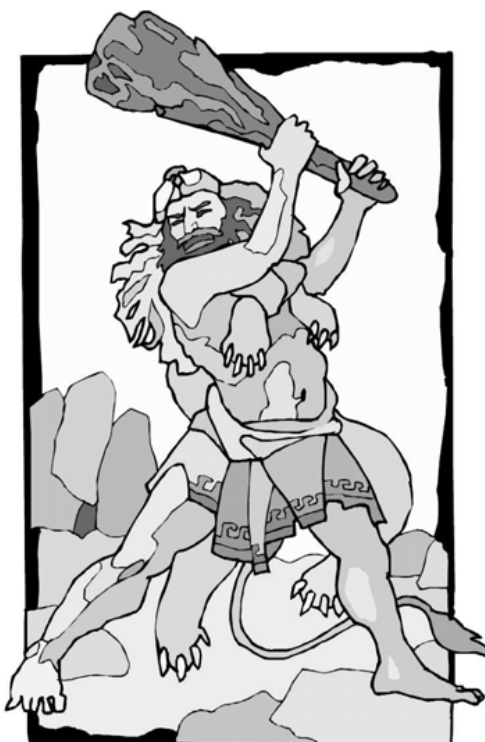
Всё варварское оружие имеет вес 2.

Другое оружие ближнего боя

Немногие персонажи настолько сильны, что смогут владеть огромным оружием, используемым лишь некоторыми большими существами (подобно Гераклу с его огромной дубиной на рисунке ниже).

Такое оружие имеет вес 4 и может использоваться только героями с силой 19-20 единиц, да и то, лишь удерживаемое обеими руками. Для определения нанесенного урона используется бросок 2D6, но все специальные премии будут не действительны. Кроме того, персонажи использующие такое оружие в бою будут иметь инициативу пониженную вдвое (округляется к меньшему).

Гигантское оружие, равно, как и оружие миниатюрных существ, абсолютно непригодно для персонажа с размерами обычного человека (разве что как кинжал или... украшение).



Вот это я называю НАСТОЯЩЕЙ дубиной!!!

Раны и Повреждения

Получение ран

Каждый раз когда ваш персонаж ранен он теряет 1D6 пункта от Общего количества Хитов. Эти повреждения могут быть увеличены за счет специальных способностей некоторых классов, подобно варварам и амазонкам.

Жизнь и Смерть

Персонажи чьи хиты упали до нуля или ниже, должны бросить D20 и прибавить к результату модификатор Силы. Если результат меньше 10 — персонаж мертв. Если результат 10 или больше — персонаж остается жив, но полностью выведен из строя. Если он получит ещё один удар, то умрет наверняка. Если результат 20 или больше — персонаж также остается жив, но умрет если перенесет хотя бы один удар. Однако пока этого не произошло, он остается в строю и будет героически (или в отчаянии) сражаться, фактически пребывая на краю смерти! Как только бой окончен, он немедленно упадет без сознания и будет полностью недееспособен.

Что представляет недееспособность персонажа?

Персонаж выведенный из строя во время боя в результате того, что его хиты упали до нуля, остаются неспособным действовать или даже говорить пока не восстановит хотя бы 1 хит.

Если никто не спасет его он почти наверняка умрет от ран. Таким образом, смертельно раненые персонажи (то есть с хитами уменьшенными до нуля) могут выжить, но только если не получают новых повреждений и им будет оказана своевременная помощь.



Да, кажется модификатор Обаяния тут бессилён



Ахх... у меня осталось только два хита...

Примечание: Однако, не смотря на это, раны не исчезают бесследно, — о последствиях тяжелых ранений читайте чуть ниже.

Постоянная Рана

Персонажи перенесшие падение хитов до 2-х и ниже, получают эффект постоянной раны. Как только приключение закончено, такие персонажи должны сделать проверку навыка «Выносливость» против 10, чтоб избежать продолжения эффектов от ранения. Если эта проверка терпит неудачу, бросьте 1D6 и воспользуйтесь таблицей 3а. В зависимости от результата это приведет к потере одного пункта Силы, Ловкости или Обаяния. Понижение характеристики вызванное такими ранами, не может быть восстановлено даже заклинаниями лечения.

Лечение и Восстановление

Каждая неделя полноценного отдыха позволят раненому сделать проверку на Выносливость против 10.

Обратите внимание: число против которого делается проверка может быть изменено по желанию ведущего игры. Это важно, так как позволит мастеру создавать адекватные условия для выздоровления персонажей, упрощая или наоборот усложняя жизнь игрокам.

Если проверка успешна, персонаж восстанавливает некоторое число хитов (1D6 + уровень персонажа). Например, персонаж 3-го уровня будет восстанавливать по 1D6+3 хита в неделю.

Обратите внимание — воины выздоравливают быстрее остальных классов из-за их более высокого значения проверки на Выносливость.

Раненые персонажи также могут быть излечены с помощью различных форм магического лечения (см. главу III).

Таблица 3а: Физические увечья

D6	Результат
1-2	Теряет 1 пункт Силы.
3-4	Теряет 1 пункт Ловкости.
5-6	Теряет 1 пункт Обаяния.



Специальные тактики ближнего боя

В течение фазы заявки персонаж может решить использовать в бою одну из специальных тактик, которая позволит получить наступательное или оборонительное преимущество перед противником.

Атака с разбегу

Прежде чем бой начнется, персонаж с Силой больше +13 может предпринять атаку с разбега. Для этого ему потребуется место для разбега — по меньшей мере 30 футов. Этот прием позволяет добавить бонус силы атакующего к инициативе и к Ближнему бою — для первого раунда боя.

Атака с разбегу не может использоваться, если между целью и атакующим меньше 30 футов.

Сдерживание

Эта тактика может применяться персонажами с ловкостью +13 и вооруженными копьями. Вместо нападения, персонаж использует копье, чтобы держать противников на расстоянии. В игре этот маневр имеет тот же самый эффект как Парирование (см. ниже). Копьеносцы не могут использовать этот маневр, так как их специальные способности и без этого позволяют им добавлять свой бонус ловкости к коэффициенту защиты не теряя при этом возможность атаковать (что подделаешь, сказывается превосходная выучка копьеносцев).

Стена Щитов

Этот маневр требует немалой подготовки, правильного выбора времени и хорошей координации. Для

того чтобы провести этот прием, требуются как минимум 2 копьеносца с копьями и щитами, сражающихся на одной линии.

Стена щитов должна формироваться в начале раунда, в течение фазы заявки. Как только стена была сформирована, каждый копьеносец находящийся на линии получает +2 к его ЭКЗ против всех нападений, включая дистанционные.

Можно попробовать объединить эту тактику с атакой с разбегу. При слаженных действиях и определенном везении это будет всепокрушающий удар!

Уловка

Персонажи с Интеллектом +13 могут попытаться одурачить противника используя финты, ложные движения и другие хитрости. Это требует наблюдательности и хорошей оценки действий противника. В игре персонаж не должен производить никаких действий в первый раунд и как только он окончится, персонаж получит премию к атаке, равную его модификатору интеллекта.

Например, персонаж с Интеллектом 16 будет иметь модификатор атаки +2.

Для последующего применения Уловки так же необходим один раунд бездействия. В течение этого раунда персонажи не могут использовать никакие другие способности, включая парирование.

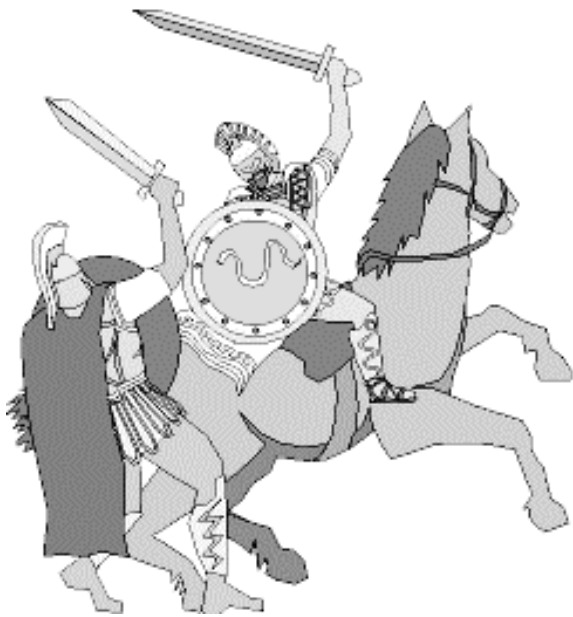
Уловка не может быть объединена ни с одной другой тактикой, кроме боя с Двумя видами оружия.

Бой с двумя видами оружия

Воины с Ловкостью +13 могут эффективно сражаться с их основным оружием в одной и кинжалом во второй руке. Это не дает им возможность бить два раза в раунд, но добавляет премию +1 броску атаки.

Воины с Силой и Ловкостью +13 могут использовать эту тактику со своим основным оружием в каждой руке, имея при этом +2 к броску атаки. Очевидно, что эта тактика несовместима с использованием щита, но может быть объединена с Атакой с разбегу, Парированием и Уловкой.





Трепещи перед моей премией +2 к атаке!

Верховой бой

Персонажи сражающиеся верхом получают премию +2 в ближнем бою против пеших противников, если те имеют средний размер. Против больших или гигантских существ верховые не получают никаких преимуществ. В бою против врагов размером меньше среднего наездник получает скорее вред, чем пользу (-2 против маленьких противников и -4 против крошечных).

Если персонаж проводит Атаку с разбегу сидя при этом на лошади, он получает премию +2 к Инициативе и броску атаки, плюс премию Силы.

Этот маневр может также быть объединен с растаптывающим нападением, действенным против существ среднего и меньшего размера. Такое нападение не требует никакого броска атаки и причиняет 1D6 повреждений (если жертва не сделает проверку на Уклонение от опасности). В случае успеха проверки, жертва нападения не получает никаких повреждений.

В бою противник может напасть не только на самого наездника, но и на его лошадь. В этом случае любое попадание снимающее больше 4 хитов требует от наездника сделать проверку на Уклонение от опасности. В случае неудачи он упадет с лошади причинив себе тем самым 1D6 повреждений. Только существа которым доступно умение Атака с разбегу способны применять эту способность.

Способность не может быть использована против существ с размером больше среднего. За одну атаку растаптыванием может быть атаковано только одно существо (обратите внимание - кентавры также способны растоптать противника, при этом они подчиняются тем же самым правилам).

Бой в стесненных условиях

В некоторых случаях персонажи могут оказаться в ситуациях, когда нет возможности использовать своё оружие как полагается (например, находясь в небольшой комнате или узкой расщелине). В такой ситуации считается, что персонажи использующие копья или варварское оружие будут иметь Инициативу разделенную на 2 (округленную до меньшего). На персонажах использующих мечи и кинжалы это правило никак не отразится. Кроме того, все персонажи сражающиеся в стесненных условиях окажутся неспособными использовать любую из специальных тактик.

Атака украдкой

Атака украдкой — нападение призванное застать жертву врасплох. Излишне говорить, что успешной такая атака может быть лишь когда жертва не подозревает о присутствии врага, что автоматически делает такую атаку прерогативой воров и охотников. Используется когда нужно, например, убрать вражеских часовых и проходит в той же последовательности, что и обычный бой. Для осуществления атаки подойдет не всякое оружие. Лучшим выбором будут мечи, варварское оружие и кинжалы, причем последние в этой ситуации оказываются ничуть не хуже любого другого оружия и причиняют 1D6 повреждений, вместо обычных 1D3.

Атака украдкой тоже требует делать атакующий бросок, но к результату при этом прибавляется премия +4 и премии от всех выгод ситуации (жертва в растерянности, не может воспользоваться щитом или специальными способностями). Кроме того, если бросок атаки превышает коэффициент защиты жертвы на 10 и более, повреждения наносимые атакой удваиваются.

Атака украдкой не может быть объединена ни с одной специальной тактикой.



Скрытная атака пришлась весьма кстати

Парирование

Персонаж избирающий эту тактику использует своё оружие не для атаки, а для отражения нападения. Такой прием может провести только персонаж с Ловкостью +13, вооруженный мечом или варварским оружием.

Он теряет возможность атаковать на этот раунд, но добавляет премию Ловкости к коэффициенту защиты против всех нападений спереди, слева и справа.

Сбивание с ног

Это специальная атака может быть выполнена только если персонаж вооружен. Не может быть использована против Больших или Гигантских противников. Может быть совмещена с «Атакой с ходу».

Персонаж может применить эту тактику вместо обычной ближней атаки, используя своё оружие, чтоб оттолкнуть противника или даже сбить его с ног, — но не ранить. Персонаж проводящий сбивание с ног получает специальную премию +2 к атаке, если он имеет щит.

Если атака успешна атакуемый не получит повреждений, но упадет. Весь следующий раунд, он не сможет действовать, так как будет подниматься с земли, а кроме того перенесет штраф -4 к ЭКЗ.

Разоружение

Это специальная атака может использоваться только персонажем с Ловкостью +13 и вооруженным мечом. Не применяется против противника с большей категорией Размера.

Вместо обычного нападения персонаж применяет этот прием для разоружения противника. Требуется сделать атакующий бросок (ближний бой) против числа 20 + собственный модификатор атаки противника (ближний бой).

Как видно, провести разоружение не так просто и на успех можно рассчитывать только в случае если ваш модификатор ближнего боя значительно выше, чем у противника. Этот маневр больше подходит в качестве эффектного показательного приема, но при везении (при очень большом везении) он может помочь и в реальном бою.

Если атака успешна противник не получит повреждений, но выронит своё оружие. На то, чтобы



Амазонки изобрели практикуют искусство верховой стрельбы.

подобрать оружие уйдет весь следующий раунд в течении которого он не сможет выполнять никаких других действий кроме защиты (со штрафом -4 к ЭКЗ).

Двойное Нападение

Персонажи обычно ограничиваются одной атакой в раунд, но воины (и только они) могут попробовать «разделить» атаку между двумя разными противниками в течение того раунда боя. Это действие требует модификатора Ближнего боя равного по крайней мере +4.

Атака проходит в порядке инициативы, персонаж должен сделать два отдельных броска для каждой атаки, но модификатор Ближнего боя будет равняться половине обычного (округленный вниз).

Эту специальную тактику нельзя использовать для нападения на одного и того же противника дважды в одном раунде. Не может быть объединена ни с одной другой специальной тактикой, кроме «Атаки с ходу» (премия от «атаки с ходу» дается обоим броскам) и «Сбивания с ног» (но сбить можно по-прежнему только одного из противников).

Верховая стрельба

Обычно никто не может стрелять из лука при езде на лошади... кроме Амазонок владеющих приемами Верховой езды!

Но даже и они во время езды будут получать штраф к стрельбе равный -2(или -4 если лошадь скачет галопом).

Использование сети

Персонажи с Ловкостью +13 могут использовать сеть как дополнительное оружие. С помощью сети можно применить специальное запутывающее на-

падение заменяющее ближнюю или дистанционную атаку.

Когда используется как дистанционное оружие, сеть может быть брошена на число футов равное Силе персонажа, но может быть использована только один раз за бой, точно так же, как любое другое метательное оружие.

Когда используется как оружие ближнего боя, сеть можно использовать для многократных нападений. Во всех ситуациях, от нападающего с сетью требуется успешный бросок Дистанционной атаки против числа равного Базовому Коэффициенту защиты цели (без премий от брони и щита).

Также обратите внимание, что обычные модификаторы для размеров существа, в этом случае не срабатывают. Наоборот, большое существо таким способом поймать намного тяжелее. Просто измените обычные модификаторы размера с точностью до наоборот (т.е. для Крошечного +4, для Маленького +2, для Большого -2, а для Гигантского -4).

Если нападение успешно, цель не получает никаких повреждений, но должна сделать бросок на Уклонение от Опасности, чтобы избежать запутывания в сети. Если бросок проваливается, цель не может двигаться, но может продолжать сражаться со штрафами к атаке и инициативе -4.

Этот штраф также относиться и к любому последующему броску Уклонения от Опасности, которые попавшему в ловушку персонажу, вероятно, придется делать каждый раунд в надежде освободиться.

«Запутанный» персонаж может попробовать вырваться на свободу согласно правилам обычным борьбы (число для проверки = 16).

В ближнем бою нападающий с сетью может попытаться повалить пойманную в ловушку жертву на землю. Чтобы сделать это, он может, используя обычные правила для борьбы, против числа равного Силе жертвы. Если бросок успешен жертва получает -4 к ЭКЗ.

В число существ которые весьма вероятно будут использовать сеть в бою входят Бронзовые Колоссы (с Силой 20 из-за их большого размера), Ихтиокентавры, Дагониты, Болотный Народ и Тритоны (см. Справочник Существ).

Применение противниками этого оружия дает +5 к Славе получаемой за их уничтожение. Во всех случаях, сеть используется с модификатором атаки равным сумме модификаторов Степени агрессии и Внимательности (с премией +2 для Больших существ, которые естественно используют большие сети).

Боевая сеть стоит 20 серебряных монет и имеет вес 1 (из-за большого размера).



Дистанционный бой

Результаты дистанционного боя рассчитываются так же как и ближнего (см. выше), но с использованием соответствующего модификатора персонажа. Диапазон и видимость стрельбы могут изменяться. Для их расчета нужно воспользоваться приведенными ниже таблицами 3Б и 3В.

Обратите внимание — щит может защитить персонажа только если он использует его конкретно против дистанционной атаки. Другими словами, если он не видит стрелка или оказывается застигнутым врасплох, щит ему не поможет.

Таблица 3Б: Модификаторы дистанционного боя

Стрельба на короткую дистанцию.....	2
Стрельба на длинную дистанцию.....	-2
Плохая видимость (туман, дым и т.д.).....	-2
Очень плохая видимость (темнота).....	-4
Перемещающаяся цель.....	-2
Стрельба на ходу.....	-2

Эти модификаторы являются совокупными (то есть двигающийся лучник, стреляющий по движущейся цели, да ещё и в туманном лесу, получит штраф к выстрелу = -6).

Таблица 3в: Дальность выстрела дистанционного оружия

Дротик.....	(Сила x 10) футов
Праща.....	150 футов
Лук.....	300 футов
Короткая дистанция = (Диапазон / 5)	
Длинная дистанция = (Диапазон x 2)	

Бой без оружия

В мире «Лабиринтов и Минотавров» бой без оружия может принимать две формы: кулачный бой и борьба. Оба эти типа используют модификатор Ближнего боя и должны использоваться в конце фазы боя, после вооруженного столкновения.

Кулачный бой

При использовании кулачного боя персонаж может надеяться только на свою силу и кулаки. В таком бою противник не получает никаких ранений (то есть не теряет 1D6 хитов), но получает множество *субдуальных* повреждений равных 1D3 + модификатор Силы.

Когда субдуальные повреждения персонажа превысят по значению общее количество его хитов — он теряет сознание и все удары полученные им после этого учитываются уже из основных хитов.

Проигравший не будет находиться без сознания вечно, поэтому каждый раунд он бросает 1D20 + Выносливость и если результат больше 10 — он приходит в себя.

После того как очнется, персонаж немедленно восстанавливает свои субдуальные повреждения на 1D6 пункта. Каждый последующий час отдыха позволит ему «излечить» их на значение равное его уровню (для воинов на уровень x 2).

Кулачный бой — техника борьбы предназначенная исключительно для людей и не может быть использована против животных или чудовищ.

Борьба

Борьба не наносит повреждений как таковых, но победа в ней означает, что противник полностью обезврежен и не представляет угрозы. Пытаясь освободиться из захвата, жертва должна сделать проверку навыка 1D20 + модификатор Ближнего боя, против Силы нападающего.

Может быть сделана только одна попытка. Проигравший персонаж фактически не может защищаться против других нападений: все проведенные против



Древняя техника борьбы со львом

него атаки получают премию +4. Обратите внимание - сам нападающий не может бить жертву т.к. занят только её удержанием.

В отличие от кулачного боя, борьба может быть использована против животных или чудовищ (исключая гигантских существ).

Критические попадания

Всякий раз, когда персонаж делает успешный бросок Ближнего или Дистанционного боя, превышающий ЭКЗ цели на 10 или больше, происходит *критическое попадание*. Критические попадания представляют из себя «прицельные» (или невероятно удачные) удары или выстрелы.

Как только персонаж наносит критический удар, он должен сделать бросок D20 и с помощью соответствующей таблицы (см. следующую страницу) определить его результат.

Это правило относится только к персонажам игроков; существа и НИП (независимо от того, насколько они сильны) не могут выполнять критические попадания. Такое ограничение подразумевает факт, что персонажи игроков являются Героями и могут таким образом совершать немыслимые с точки зрения простых существ поступки и подвиги.

Критические промахи

Всякий раз, когда при броске атаки персонаж выкидывает 1 (без учета модификаторов), эта атака считается Критическим промахом. Как только персонаж наносит критический промах, он должен сделать бросок D20 и с помощью соответствующей таблицы (см. следующую страницу) определить его результат.

Этот риск теоретически относится ко всем атакующим, кроме персонажей игроков (и главных НИП), чья Удача равна или превышает 13. Таким образом, высокоуровневые персонажи и НИП, будут избавлены от этой напасти.

Наконец, существа, использующие своё естественное оружие (когти, клыки и т.д.) также не могут совершить Критического промаха.

Комментарий переводчика

Все-таки надо дать злодеям шанс. Если нельзя каждому встреченному боевому скелету позволять наносить критические удары, то главным Не Игровым персонажам (ключевым злодеям и т.п.) их велели применять сами боги. По большому счету, они ведь тоже являются «героями».

Кроме того, уверен, самые отважные чемпионы богов, тоже иногда мажут. Не потому, что не умеют сражаться, а потому, что удача - штука очень не постоянная. Так что: да - критическим ударам, нет - притянутым за уши отговоркам!

Критические попадания (ближний бой)

1-4 = Ошеломлен! Противник получает нормальные повреждения, а также -2 к атаке и ЭКЗ в следующем раунде.

5-8 = Оглушен! Противник получает нормальные повреждения, а также -4 к атаке и ЭКЗ в следующем раунде.

9-12 = Сбит с ног! Противник получает нормальные повреждения и падает, тратя весь следующий раунд, чтобы подняться. В следующем раунде он только защищается и получает штраф — 4 к ЭКЗ.

13-14 = Потеря брони! Противник получает нормальные повреждения и теряет случай-но выбранную часть доспеха. Если противник не носит доспеха, сделайте ещё один бросок D6 для нанесения дополнительных повреждений.

15-16 = Сломанное Оружие/Щит! Оружие противника сломано — или щит (если он есть) оказывается разбит. Противник также получает нормальные повреждения. Если противник не имеет ни щита, ни оружия, сделайте ещё один бросок D6 для нанесения дополнительных повреждений.

17-18 = Тяжелая Рана! Сделайте ещё один бросок D6 для нанесения дополнительных повреждений.

19 = Калека! Противник получает 2 дополнительных броска повреждений и теряет выбранную случайно конечность.

20 = Мгновенная смерть! Нападающий просто умертвил противника одним ударом.

Критические попадания (дистанц. бой)

1-5 = ошеломлен! Противник получает нормальные повреждения, а также -2 к атаке и ЭКЗ в следующем раунде.

6-10 = оглушен! Противник получает нормальные повреждения, а также -4 к атаке и ЭКЗ в следующем раунде.

11-16 = Сбит с ног! Противник получает нормальные повреждения и падает на землю, тратя весь следующий раунд, чтобы подняться. В следующем раунде он не действует, кроме как защищаясь и получает штраф — 4 к ЭКЗ.

17-18 = Тяжелая Рана! Сделайте ещё один бросок D6 для нанесения дополнительных повреждений.

19 = Попадание в жизненно важный орган! Противник получает 2 дополнительных броска повреждений и теряет выбранную случайно конечность.

20 = Мгновенная смерть! Нападающий просто умертвил противника одним выстрелом.

Критические промахи (ближний бой)

1 = Неуклюжий шаг. Вы конечно смутились, но никаких дополнительных эффектов нет.

2-5 = Свело руку/мышцу! Нападавший получает штраф -2, к атаке и ЭКЗ в следующем раунде.

6-10 = Потеря равновесия! Нападавший получает штраф -4, к атаке и ЭКЗ в следующем раунде.

11-13 = Споткнулся/Упал! Нападавший падает и должен тратить весь следующий раунд, чтобы подняться. В следующем раунде он не действует, кроме как защищаясь и получает штраф — 4 к ЭКЗ.

14-15 = Потеря брони! Атакующий теряет случайно выбранную часть доспеха. Если «терять нечего», то считается, что он споткнулся или упал (см.)

16-17 = Выронил оружие! Оружие нападавшего отлетает в сторону на 2D6 футов в случайном направлении. Если персонаж и так безоружен, то считается, что он споткнулся или упал (см.)

18 = Сломал Оружие! Оружие атакующего разлетелось на части. Волшебное оружие нельзя сломать. Если персонаж и так безоружен, то считается, что он споткнулся или упал (см.)

19 = Дружественный удар! Если нападавший имеет союзника в пределах досягаемости, он случайно травмирует его нанося 1D6. Если союзников рядом нет, то атакующий наносит удар самому себе.

20 = Вред Себе! Нападавший поражает своим оружием самого себя (1D6 повреждений).

Критические промахи (дистанц. бой)

1 = Неуклюжий шаг. Вы конечно смутились, но никаких дополнительных эффектов нет.

2-4 = Соринка в глазу! Нападавший получает штраф -2 к дистанционной атаке в следующем раунде.

5-8 = Ничего не вижу! Нападавший получает штраф -4, к дистанционной атаке в следующем раунде.

9-10 = Свело руку/мышцу! Нападавший получает штраф -2, к атаке и ЭКЗ в следующем раунде.

11-12 = Потеря равновесия! Нападавший получает штраф -4, к атаке и ЭКЗ в следующем раунде.

13 = Потеря брони! Атакующий теряет случайно выбранную часть доспеха. Если «терять нечего», то считается, что он споткнулся или упал.

14 = Сломал Оружие! Оружие сломано или испорчено. Волшебное оружие нельзя сломать.

15-19 = Дружественный выстрел! Если нападавший имеет союзника в пределах досягаемости, он случайно травмирует его нанося 1D6. Если союзников рядом нет, то наносит удар самому себе.

20 = Вред Себе! Нападавший поражает своим оружием самого себя (1D6 повреждений).

Бросок ножа и Бой посохом

Бросок ножа

Метательный нож это не тоже самое, что кинжал. В ближнем бою, в общем-то не важно, чем именно вы деретесь — кинжалом или ножом, да и наносят оба вида оружия одинаковые повреждения — 1d3 при обычном и 1d6 при скрытном нападении. Но метнуть в противника можно только нож сбалансированный и изготовленный специально именно для этого. Такой нож будет стоить 20 монет (вместо 15 за кинжал), а для его использования необходима хорошая ловкость, т.е. использовать его в качестве метательного оружия способны лишь те, чья Ловкость превышает 13, а модификатор ловкости, соответственно больше нуля.

Воры избравшие метательный нож Оружием по выбору, получают возможность сделать бросок на попадание 2 раза, и выбрать больший результат. Нож брошенный умелой рукой может нанести повреждения не хуже копьа — 1d6 (а не 1d3).

Самый большой минус метательного ножа (кроме того, что это одноразовое оружие) это относительно небольшая дистанция на которой он может применяться — 20 футов. В отличие от другого дистанционного оружия, более близкая дистанция броска не дает ни штрафов, ни премий. Зато, так же как и в случае с другим дистанционным оружием, нож можно бросить на вдвое большее расстояние в соответствии с обычными игровыми правилами (штраф -2 к атаке на дистанции от 20 до 40 футов).

Можно ли совершить Подлую атаку с помощью метательного ножа? Можно — по обычным правилам для Подлой атаки, дополненным всем сказанным выше.

Бой посохом

Посох используемый в бою причиняет субдуальные (то есть как бокс или борьба) повреждения (то есть не приводящие к смерти, а выводящие из строя) в виде 1d6 пунктов урона. Однако в отличие от рукопашного боя, к этим повреждениям не добавляется модификатор силы нападающего.

В дополнение, персонажи сражающиеся с посохом в руках, могут применять несколько специальных тактик боя:

- Парирование (ловкость +13)
- Разоружение (ловкость +13),
- Двойной удар (модификатор ближнего боя +4).
- Сбивание с ног (ловкость +13).

Кроме всех описанных преимуществ посох в качестве оружия имеет и ощутимые недостатки. Для начала — он эффективен только против существ среднего размера (или меньше). Нападение на более крупных существ не принесет никакого эффекта — скорее уж посох сломается, чем циклоп почувствует боль от удара.

Всякий раз когда посох используется для успешного

Парирования удара боевым оружием, необходимо сделать бросок (модифицируемый любыми дополнительными свойствами отражаемого оружия). Если результат 5 и выше - посох сломан и больше не может быть использован.

Парирование и Разоружение совершенно бесполезны против противников вооруженных копиями. В качестве оружия по выбору посох может выбрать только вор (но и это маловероятно на фоне кинжалов, пращи и, конечно, метательных ножей).

Колесницы

Колесницу тянут две лошади — обычные, если это гонки или же какая-нибудь поездка, или специально подготовленные к бою, если колесница используется на войне.

Колесницы смертельны на поле битвы, обеспечивая укрытие для находящихся внутри, подвижность (их тянут лошади, не забыли?), более высокое, а стало быть, выгодное положения атакующего и конечно же разрушительную мощь атаки.

В бою «экипаж» колесницы включает возницу и одного воина. Если пассажиров три и более, они просто её раздавят.

Конечно колесница, лошади и хорошо обученный возница - недешевое удовольствие. Каждая лошадь стоит 6 золотых монет, а хорошая колесница не меньше 30! Возница часто бывает обычным незначительным НИП.

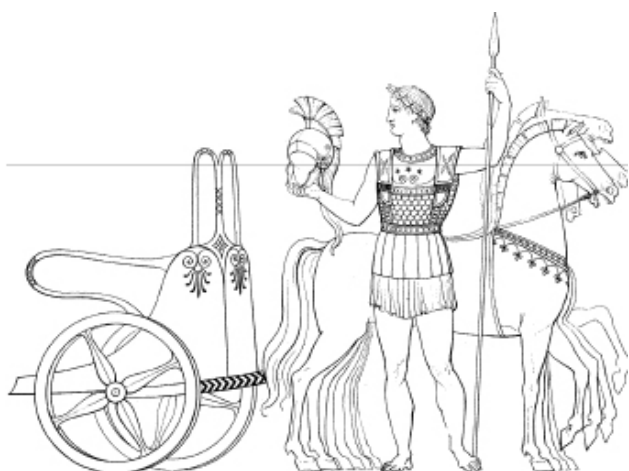
Боевые Колесницы

Персонажи сражающиеся на колесницах, получают премию +2 к ЭКЗ, поскольку колесница обеспечивает небольшое укрытие и защиту и премию +2 к ближнему бою против пеших противников, если те имеют Средний размер.

Против Больших или Гигантских существ колесница не дает никаких дополнительных премий. А в бою против меньших противников, колесница чуть ли не вредит, т.к. воин, стоящий в ней получает штрафы -2 против Маленьких и -4 против Крошечных противников.

Когда используется «Атака с ходу», возница добавляет обе премии от способностей лошадей к собственной Инициативе и броску Ближнего боя (т.е. полная премия +4) и кроме того к Силе (на основе бонуса способности «Атака с ходу»).

Хотя воин и получает достаточно много бонусов, езда в колеснице это занятие всегда сопряженное со смертельным риском. Враг легко может попытаться напасть не на воина, а на лошадей. В этом случае любая рана которая причинит лошади



Аристократ гордо позирует нам на фоне своей новенькой боевой колесницы

4 или больше пунктов повреждений, требует от животного проверки навыка Уклонение от Опасности, в случае провала которого лошадь споткнется и упадет, бесславно завершив поездку.

Именно это и объясняет почему стрельба из лука и метание дротиков пользуются среди воинов сражающихся на колесницах большей популярностью, чем нападение с копьем и мечом на перевес. Колесничник «Выбитый» (это критический удар) с колесницы получит 1D6 повреждений; бросок Уклонения от Опасности разрешен.

Что может колесница?

С помощью колесницы можно творить самые невероятные вещи! Перепрыгивать через препятствия (бревна, тела, низкие стены, канавы), нестись по склону со скоростью ветра, показывать фигуры «высшего пилотажа» (включая езду на одном колесе), сталкиваться бортами с другими колесницами, выполнять развороты на 180 ° и так далее.

Игрок делает один бросок на Уклонение от опасности для лошадей. Если бросок заканчивается неудачей, одна или обе лошади получают 1D6 повреждений, также повреждение получит и колесница.

Колесница поврежденная дважды становится более непригодной для езды; её пассажиры также получают 2D6 повреждений, если провалят бросок на Уклонение от Опасности.

Персонажи с навыком Всадника (и их лошади) получают все обычные премии, даже находясь в колеснице.

Волшебные Колесницы

Могут существовать и различные типы волшебных колесниц. В эту книгу их описания не включены, однако на сайте русской поддержки игры «Лабиринты и Минотавры» вы можете найти их среди других волшебных предметов.

БОЙ: ВЗГЛЯД НАЗАД

Повреждения от оружия

Факт, что всё оружие наносит одинаковые повреждения долго не принимался игровой общественностью. Некоторые публиковали дополнения с модификаторами для оружия (1d8 для меча, или 1d6+2 для того же меча), некоторые возмущались - «Зачем покупать дорогие мечи, если простая дубина наносит точно такие же повреждения?» — и это, пожалуй, главная причина по которой уже во второй редакции игры появилось Оружие по выбору. С другой стороны, того факта, что удар мечом, копьем или камнем по голове действительно приводит к одному результату, это не отменяет...

Ну и конечно доспехи

«Авторы реально думают, что в человека на которого надет доспех труднее попасть?» - Довольно популярная формула. Однако дело не в повышенной ловкости «одоспешенного» противника, а в том, что меньше ударов нанесенных ему достигают цели (не пробивают доспех, соскальзывают по касательной и т.п.).

Бой без оружия

Странно, но многие игроки «ЛиМ» никогда не испытывали интереса к безоружным поединкам, предпочитая решать любое дело сталью (вернее бронзой). Причем даже в ситуациях когда кулачный бой или борьба были вполне оправданным стилем действий.

Даже сейчас, с появлением нормальных правил для борьбы и боксирования, большинство все равно предпочитает хорошей драке, хорошее рубилово.

Стена Щитов

Стена щитов, пожалуй, стала самой любимой тактикой у игроков «ЛиМ». Если вы слышите ужасный крик «стена щитов!», это верная примета — где-то рядом находятся фаны «Лабиринтов и Минотавров».

III: МАГИЯ



Лики магии: лукавая фессалийская колдунья, мудрая жрица Гесты и прекрасная нимфа долин

В мире «Лабиринтов и Минотавров» магия может иметь множество форм — изменяющая сознание магия колдунов, божественные чудеса священников или природный дар нимфы — это лишь малая часть её многообразия. Но не смотря на различные формы и направления действия силы магов, их общие принципы работы схожи.

Царства магии

От царств магии зависит как работают заклинания мага, откуда он черпает силу и, что он может с её помощью творить.

Пять Царств описанных правилах (Божественное, Элементальное, Природное, Магии поэзии и Колдовское) представляют наиболее известные формы магии миров «ЛиМ». Но вполне могут существовать и другие, представленные более темными или более экзотическими формами магических знаний.

Каждое Царство дает доступ к шести различным силам. В усовершенствованной редакции правил маги сразу имеют доступ ко всем силам их Царства, независимо от уровня класса: повышение в уровнях не дает магу новых заклинаний, но позволяет использовать их более эффективно и часто.

Уровни Силы

Заклинания каждого царства разбиты на Уровни Силы, всего их шесть — от 1 до 6. Уровни Силы нельзя путать с уровнем самого мага, их номера просто указывают на то, сколько Очков силы маг должен потратить для применения заклинания.

Очки силы

Очки силы мага отражают количество доступной ему энергии для сотворения заклинаний. На первом уровне очки силы равны 4 + модификатор одной

из его основных характеристик. Каждый раз когда маг достигает нового уровня он получает 4 дополнительных очка силы. Самые мощные маги могут иметь их больше чем 20, — вот это уже действительно СИЛА!

Волшебные Таланты

Все маги имеют премию волшебного таланта, которая имеет различное название для каждого Царства магии и используется для вычисления их волшебной силы и различных аспектов их волшебства.

В зависимости от Царства волшебства, премия таланта может также иметь другие применения. Во всех случаях премия таланта мага равна сумме модификаторов двух его первичных характеристик.

Лирники имеют премию Орфический голос, олицетворяющую волшебное качество их голоса и связь с Магией поэзии. Премия Орфического голоса равна сумме модификатора Обаяния и модификатора Удачи.

Нимфы имеют премию Одилического обаяния, олицетворяющую их волшебную связь с силами природы. Премия Одилического обаяния равна сумме модификатора Обаяния и модификатора Удачи.

Священники имеют Ауру духовности, отражающую их волшебную связь с миром богов. Эта премия равна сумме их мод. Удачи и мод. Воли.

Колдуны имеют специальную премию Психического дара, отражающую их врожденную близость к скрытым силам человеческого сознания. Эта премия равна сумме мод. Интеллекта и мод. Воли.

Элементалисты имеют премию Элементального мастерства, олицетворяющую их тесную связь с элементами. Элементальная премия равна сумме



мод. Интеллекта и мод. Воли.

Узри силу моего могущества!

Волшебная Сила и Мощь

Волшебная Сила мага отражает мощь и эффективность его волшебства. Она равна $12 + \text{премия таланта мага}$. Таким образом, лирник с премией Орфического голоса +4, будет иметь Волшебную Силу 16. Очки силы мага представляют его персональный запас волшебной энергии. Их общее количество равно 4 за каждый уровень мага плюс модификатор одной из его основных характеристик: Воля для элементалистов, колдунов и священников, и Обаяние для нимф и лирников.

Например, лирник 2-го уровня с модификатором Обаяния +3, будет иметь в общем 11 очков силы. (См. описание различных магических классов в главе I для, получения более детальной информации по расчету этих характеристик).

Использование магии

Каждый раз когда маг использует одно из своих заклинаний, он должен тратить очки силы в количестве равном номеру Уровня магии, которому оно принадлежит. Таким образом, используя заклинание третьего уровня, маг расходует 3 очка силы.

Если не определено иначе, использование магии обычно занимает один боевой раунд и требует полной концентрации внимания. В это время маг не может выполнять ни одного другого действия. Если концентрация мага нарушена, процесс колдовства будет прерван.

Если два враждующих мага используют свою силу друг против друга, то считается, что заклинания срабатывают одновременно.

Вне этих основных принципов, волшебная сила мага работает согласно правилам определенным для его Царства магии. Далее по тексту мы подробно рассмотрим все ограничения, дополнительные правила и тонкости для каждого из Царств.

Сопrotивление магии

Каждый раз когда волшебная сила используется про-

тив кого-либо, это существо должно сделать проверку на Сопrotивление магии, чтобы попытаться противостоять магическому эффекту заклинания. Проверка на Сопrotивление магии проверяется по Волшебной силе мага, который произвел заклинание. Например, для успешного сопротивления магии колдуна с Волшебной силой 19, проверка навыка персонажа ($1D20 + \text{Сопrotивление магии}$), должен быть равен 19 или превышать это значение.

Восстановление сил

Каждый магический класс имеет собственную методику для восстановления потраченных очков силы. Священники возвращают силу соблюдая выполнение религиозных ритуалов их божества. Каждый час церемонии восстановит число очков силы, равное уровню персонажа.

Лирники, чтобы вернуть силу поют, играют музыку и читают поэмы. Каждый час такого времяпровождения восстановит число очков силы, равное уровню персонажа.

Колдуны и элементалисты возвращают свою силу достаточно тривиально, — во сне. Каждые два полных часа сна они будут восстанавливать число очков силы, равное своему уровню.

Нимфы восстанавливают силы, сливаясь с их естественным элементом (то есть деревья для дриад, реки для наяд и т.д.). Каждый час в таком состоянии восстановит число очков силы, равное уровню персонажа. При объединении со своим естеством, нимфа полностью осознает происходящее, но не может участвовать ни в какой деятельности.



«Оставь меня в покое!» - Говорит дриада Лирнику. «Ты же видишь, я сливаюсь со своим есте-



ственным элементом!»

Афина, богиня мудрых и смелых

Царства магии

Божественное царство магии

Первый уровень: Божественное Благословение

С этим заклинанием Священник может поместить благословение своего божества на одного из персонажей (включая себя). Для этого священник обязательно должен коснуться его головы, сердца или плеча. Божественное Благословение дает персонажу премию +2 к одной из характеристик, на число часов равное Ауре духовности священника. В зависимости от его божества, Священник может дать от трех до

Аполлон благословений:

Уклонение от опасности
Дистанционный бой
Сопротивление магии
Личное обаяние

Зевс

Уклонение от опасности
Коэффициент защиты
Сопротивление магии
Личное обаяние

Арес

Коэффициент защиты
Ближний бой
Выносливость

Гера

Уклонение от опасности
Сопротивление магии
Личное обаяние

Гермес

Уклонение от опасности
Сопротивление магии
Личное обаяние

Геста

Уклонение от опасности
Сопротивление магии
Выносливость

Артемиды

Уклонение от опасности
Коэффициент защиты
Дистанционный бой
Сопротивление магии

Афина

Коэффициент защиты
Ближний бой
Сопротивление магии
Личное обаяние

Посейдон

Уклонение от опасности
Сопротивление магии
Выносливость

Деметра

Уклонение от опасности
Сопротивление магии
Выносливость

Гефест

Коэффициент защиты
Сопротивление магии
Выносливость

Афродита

Уклонение от опасности
Сопротивление магии
Личное обаяние

того же персонажа, давая в соответствии со списком выше, премию к той или иной характеристике. За каждое благословение расходуется 1 очко силы. Например, священник Посейдона может дать три благословения, добавив выбранному персонажу премию +2 к Уклонению от опасности, Сопротивлению магии и Выносливости, потратив на это в общем 3 очка силы. Чудовища и животные не имеют никакой веры и не могут быть благословлены.

Второй уровень: Божественное Видение

С помощью этого заклинания священник может просить божество послать ему видение связанное с определенным человеком, местностью или ситуацией. В зависимости от обстоятельств, видение может прийти из прошлого, настоящего или даже будущего — но видение будущего часто принимает символическую форму, которую подчас довольно сложно интерпретировать.

Божественное Видение требует соответствующего ритуала для проведения, занимающего 10 стандартных раундов (1 минута). Божество всегда будет правдиво отвечать на вопросы священника, но не всегда в ясной форме. Количество и качество выдаваемой информации, целиком зависит от ведущего.

Третий уровень: Божественное лечение

Обладающий этой силой священник может обращаться к своему божеству с просьбой об излечении ран и других повреждений персонажа. Священник может использовать эту силу на любом человеке или существе, включая себя.

Каждое использование Божественного лечения немедленно восстанавливает (1D6 + Аура духовности) хитов у раненного. Число хитов при этом, не должно превышать норму.

Четвертый уровень: Божественный дар

Эта сила позволяет священнику даровать выбранному персонажу (включая себя) очень заманчивые способности, различающиеся в зависимости от божества.

Эффект Божественного дара может быть объединен с другими типами благословений, но его продолжительность намного меньше, — число раундов (не часов!), равное Ауре духовности священника. Чтобы благословить кого-либо с помощью этой силы, священник должен произнести имя своего божества и указать пальцем (или другим подобным жестом) на выбранного индивидуума.

Аполлон: Точность

Афродита: Внешний вид

Арес: Победа

Артемиды: Точность

Афина: Победа

Деметра: Выносливость

Гефест: Сила

Гера: Внешний вид

Гермес: Быстрота

Геста: Выносливость

Посейдон: Сила

Священник может многократно благословить одного и

Зевс: Внешний вид

Точность: персонаж добавляет +4 к броскам дистанционной атаки и +2 ко всем наносимым повреждениям от дистанционных атак.

Быстрота: персонаж действует прежде всех, независимо от инициативы, а его движение ускоряется на 50 %.

Выносливость: персонаж автоматически выигрывает все проверки на Выносливость и восстанавливает 2 хита в конце каждого раунда боя.

Внешний вид: персонаж автоматически выигрывает все проверки на Сопротивление магии и Личного обаяния.

Сила: персонаж автоматически выигрывает во всех подвигах силы, независимо от его характеристики Сила. Если персонаж использует безоружный вид боя «борьба», то пока действует этот дар его невозможно победить.

Победа: персонаж добавляет +4 к броскам Ближнего боя и +2 ко всем наносимым повреждениям во время ближнего боя.

Божественные дары различных божеств не могут одновременно использоваться на одном персонаже.

Пятый уровень: Божественный Гнев

Эта сила позволяет священнику наносить врагам удары с помощью чистой духовной энергией. Каждое использование Божественного Гнева причиняет 1D6 + Аура духовности священника повреждений выбранной цели.

Эта сила требует, чтобы на использующего её не проводилось в этот момент никаких нападений, и имеет максимальный диапазон 30 футов. Противнику позволено использовать проверку на Сопротивление магии, чтобы избежать эффекта этого заклинания.

Шестой уровень: Божественное Вмешательство

С этой очень мощной силой священник может попросить божество напрямую вмешаться в происходящие события. Применение этого заклинания расходует 6 очков силы и сопровождается броском процентной игровой кости, чтобы увидеть отвечает ли божество на просьбу.

Шанс на успех этого броска равен 2% за каждый уровень священника. Если бросок терпит неудачу, божество не отвечает и сила расходуется впустую. Священник может пробовать снова, но будет расходовать 6 очков силы перед каждой новой попыткой.

Если же Бог или Богиня ответят, то священник не имеет абсолютно никакого влияния на их действия; божество тем не менее, скорее всего будет действовать в пользу тех, кто служит и чтит его.

Последствия божественного вмешательства целиком и полностью лежат на совести Ведущего, но они должны быть настолько эффектны, насколько это только возможно (помните Посейдона в мифе о



Ясоне и аргонавтах?).

Гермес, покровитель путешественников и тех кому жизненно важно уметь уносить ноги

Есть две важных вещи о которых стоит помнить, когда имеющий дело с божеством. Первое — божество является всемогущим (по крайней мере, в пределах сферы его полномочий). Когда божество действительно хочет достигнуть чего-нибудь, он или она делает это автоматически. Второе — боги очень не любят, когда кто-то их беспокоит, а особенно по пустякам. Они не обязаны помогать смертным, а будучи разозлены глупыми просьбами легко могут наслать вместо помощи страшную кару!

Если ведущий видит, что священник призывает Божественное Вмешательство по легкомысленной или даже откровенно глупой причине, он с чистой совестью может позволять ему потратить впустую 6 очков силы, а затем послать на него вместо божественного вмешательства, божественный гнев (без всяких проверок характеристик и прочих надежд на спасение!).

Божество никогда не остается в материальном мире надолго; как только работа сделана, оно обычно исчезает в облаке из дыма, вспышке света, или другом феерическом «спецэффекте».





Кто-то просил божественного вмешательства?

ЗАЖИГАЕМ!

Элементальная магия

Элементальное волшебство (также известное как «элементализм») одна из самых захватывающих форм, которую только может принять магия. Маг-элементалист использует свои заклинания для того, чтоб крушить, сжигать и топить всё, что выступит против него.

Изучение элементальной магии фактически разделено между четырьмя различными областями, соответствующими четырем классическим элементам: Огонь, Воздух, Земля и Вода. Некоторые элементалисты также способны управлять пред-элементальными силами Света и Тьмы.

Когда персонаж-элементалист создан, игрок должен выбрать два элемента, которые и будут определять его магический «репертуар». Не все комбинации возможны: Огонь и Вода, Земля и Воздух, Тьма и Свет — вещи несовместимые и конечно же не могут быть выбраны в пары.

Один из двух элементов должен быть определен как **первичный**, — дающий дополнительные преимущества. Каждый элемент дает доступ к трем заклинаниям: таким образом, элементалист будет иметь в общем шесть заклинаний, как все другие маги. Все доступные заклинания каждого элемента, разделены на три уровня Силы (1 — 3).

Элементальная магия — очень мощная форма волшебства, но к сожалению потребляющая слишком много внутренней энергии своих адептов. Также ей не достает некой «утонченности», если сравнивать с другими магическими царствами.

Чтоб отразить этот момент в игре, все элементальные заклинания требуют более значительных затрат очков силы мага. Они равны 2 за Уровень магии: 2 очка за первый, 4 очка за второй и 6 очков за третий.

Элементализм — как уже говорилось, весьма «грубая» форма магии, действующая на «физическом» уровне, а потому проверка на Сопротивление магии, против неё бессильна. Вместо этого используется проверка на Уклонение от опасности, сделанная всегда против числа 15 (а не против Волшебной силы элементалиста).

Свет и Тьма

Элементалист может выбрать Свет или Тьму одним из элементов, но вторичным, на место первичного всегда должны выбираться только классические четыре (Воздух, Земля, Огонь или Вода). Кроме того, сила света может быть выбрана только магом, божественным-покровителем которого является Аполлон. Сила тьмы, с другой стороны, может быть выбрана только теми из элементалистов, кто поклоняется божествам типа Гадеса или Персефоны.

Воздух

Первый уровень: Кружащий ветер

Эта сила позволяет элементалисту вызывать ветер окружающий цель, тем самым увеличивая её ЭКЗ против дистанционных атак. Диапазон действия этой силы равен Волшебной силе элементалиста (в футах).

Персонаж или существо которое защищается таким способом, получает премию +4 к ЭКЗ против дистанционных атак на число раундов равное элементальному мастерству мага. Однако и сам персонаж не сможет применять дистанционные атаки в это время.

Сила может использоваться на группе в которую может входить число персонажей, равное значению элементального мастерства мага. Расстояние между членами группы должно быть в пределах 10 футов друг из друга.

Элементалист у которого воздух — первичный элемент, может защитить таким образом в два раза больше персонажей (Элемент.маст. x 2).

Второй уровень: Когти Ветра

Безжалостный вихрь налетает на выбранную цель и пытается вырвать или унести часть её снаряжения. Вихрь длится только один боевой раунд. Затронутый им персонаж или существо должны



сделать отдельные проверки на Уклонение от опасности. Иногда элементалисты могут быть такими по

зерами...

ности для каждой части их снаряжения (броня, оружие, вещи, и т.д.). Если на один из предметов проверка будет провалена — он отлетит в произвольном направлении на 2D6 футов.

Эта сила также препятствует жертве выполнять любые физические действия в этом раунде и может использоваться на группе, в которую может входить число персонажей, равное значению элементарного мастерства мага. Расстояние между членами группы должно быть в пределах 10 футов друг из друга.

Элементалист у которого воздух первичный элемент, может напасть, таким образом, на вдвое большее число персонажей (Элемент.маст. $\times 2$).

Третий уровень: Ярость Бури

С этой силой, элементалист может вызвать гигантский вихрь, способный разметать противников будто листья! Буря будет имеет радиус действия равный двойному значению Волшебной силы элементалиста, в футах.

В случае провала броска они будут отброшены на 3D6 футов в произвольном направлении, а также понесут ущерб в 1D6 хитов. Продолжительность вихря равна значению элементарного мастерства мага. Вихрь может двигаться со скоростью равной Волшебной силе элементалиста (в футах за раунд) и требует полной концентрации.

Элементалист у которого воздух первичный элемент, может создавать вихри продолжающиеся вдвое большее число времени (Элемент.маст. $\times 2$).

Земля

Первый уровень: Каменные руки

Эта сила позволяет элементалисту вызвать каменные руки, появляющиеся из пола и хватающие врага за ноги. Эффективный диапазон применения — 30 футов. Персонажи на которых она действует, лишены способности передвигаться на число боевых раундов равное элементарному мастерству мага, а их ЭКЗ понижается на 4. Кроме того, все проверки на Уклонение от опасности считаются неудавшимися.

Жертва все еще может нападать на противников в пределах досягаемости или применять метательное оружие, но со штрафом -2. Чтоб избежать захвата персонаж должен сделать проверку на Уклонение Опасности. Как только схвачен, он может пробовать вырваться, если успешно использует подвиг силы.

Элементалист может одновременно вызвать несколько пар каменных рук для захвата несколько целей в пределах расстояния в футах, равного его Волшебной силе. В этом случае, каждая пара рук будет требовать той же самой траты очков силы. Таким образом вызов трех пар рук требует расходования 6 очков силы (по 2 для каждой пары).



- Силою земли, я приказываю тебе - ИДИ!

Элементалист у которого первичный элемент земля, при использовании этого заклинания увеличивает продолжительность его действия в два раза. (Элемент.маст. $\times 2$)

Второй уровень: Бронзовая кожа

Используя эту силу, элементалист придает коже выбранного существа свойства бронзы, что делает её намного более устойчивой к повреждениям. Затронутый этой силой персонаж или существо получают +4 премии к ЭКЗ и +2 к премии к повреждению в ближнем бою.

Эффект продолжается в течение времени, равного премии элементарного мастерства мага, или вдвое больше, для элементалиста выбравшего землю первичным элементом.

Третий уровень: Живая Статуя

Это мощное заклинание позволяет элементалисту оживить большую каменную статую. Ожившие статуи имеют те же самые характеристики, что и Каменный титан. Каменный Титан будет повиноваться всем командам создателя на 5 минут \times Элементарное мастерство, после чего вновь вернется к своей первоначальной форме, то есть застынет и станет просто статуей.

Элементалист у которого первичный элемент — земля, удвоит время жизни статуи.

Огонь

Первый уровень: Огненная стрела

С этим заклинанием, элементалист может создать стрелу из чистого пламени, которую можно швырнуть во врага. Применение этого заклинания требует, чтоб на мага в этот момент не осуществлялось нападения. Проверка на Уклонение от опасности может позволить избежать попадания.

Стрела наносит 1D6 повреждения и имеет максимальную дальность Элементарное мастерство \times 5 футов. Элементалист у которого первичный элемент — огонь, удвоит дальность полета стрелы.

Второй уровень: Сверкающая Сфера

Эта сила позволяет элементалисту создать шар размером с человека, состоящий из пламени, которым можно управлять с помощью мысленных команд. Сфера может перемещаться на расстояние равное двойному значению Волшебной силы мага (в футах) и причинять повреждения 2D6 хитов любому кто находится в пределах 5 футов от неё.

Сфера может быть использована против нескольких целей, находящихся достаточно близко друг от друга. Каждая отдельная цель может быть повреждена сферой лишь единожды за боевой раунд, а также может попытаться избежать попадания, используя проверку на Уклонение от опасности.

Сфера зажжет любые воспламеняемые материалы вступающие в контакт с нею. Перемещение сферы требует от мага полной концентрации, а время её действия равно премии Элементарного мастерства. Элементалист у которого первичный элемент — огонь, удвоит время жизни сферы.

Третий уровень: Извержение вулкана

С этой силой элементалист может вызывать извержение вулкана, заставляя противников, в буквальном смысле этого слова, гореть в огне! Продолжительность заклинания равна премии Элементарного мастерства мага. Вызов этого заклинания требует полной концентрации.

Все существа в пределах зоны её действия (т.е. на расстоянии Волшебная сила \times 2 футов от центра), должны делать проверку на Уклонение от опасности раз в раунд.

Те, кто провалит проверку, получают 2D6 хитов повреждений в течение первого раунда и 1D6 дополнительных повреждений за каждый последующий. Но даже те, кто успешно сделал проверку, всё равно понесут 1D6 повреждений в первом раунде (но в последующем их не будет).

Центр извержения не может быть больше чем в 20 футах от мага, а значит он и сам попадет под его действие. Маг автоматически получает 2D6 повреждений в первом раунде (без всяких проверок навыков), но за последующие раунды не понесет никакого ущерба для здоровья.

Этот странный побочный эффект — ни что иное, как проявление прихоти Богов, решивших таким об-



разом ограничить применение этого мощнейшего заклина*Не пытайтесь изучать элементаристику самостоятельно*

ния. Элементалист у которого первичный элемент — огонь, удвоит время действия этого заклинания.

Вода

Первый уровень: Поток Воды

Эта сила позволяет элементалисту создать мощную струю воды бьющую из его руки. Он может направлять её к любой цели в пределах числа футов, равняющихся его Волшебной силе.

Персонаж или существо пораженные этим потоком должны сделать проверку на Уклонение от Опасности или будут отброшены назад на 2D6 футов и сбиты с ног. Существа больших размеров будут лишь отброшены на 1D6 футов, а на гигантских существ заклинание вообще не имеет эффекта.

Эта сила может использоваться против группы в которую входят до X персонажей, где X равен премии элементарного мастерства мага. Каждый член группы должен сделать проверку на Уклонение от опасности. Элементалист у которого первичный элемент — вода, удвоит число целей для этого заклинания.

Второй уровень: Водоворот

Элементалист может затопить некую область и создать сильный водоворот, который воспрепятствует любым действиям со стороны противников. Заклинание имеет диапазон (Волшебная сила \times 5 футов) и радиус (Волшебная сила \times 2 фута).

Все в области действия заклинания должны сделать проверку на Уклонение от Опасности или перенести штраф -4 к их инициативе, атаке и уклонению от опасности. Длительность заклинания равна элементарному мастерству мага.

Элементалист у которого первичный элемент — вода, удвоит время действия этого заклинания.

Третий уровень: Кулак Моря

Эта сила может использоваться только если рядом имеется большая масса воды (по крайней мере 20

яров шириной). Это позволит элементалисту вызвать подобный гигантскому щупальцу столб воды, заканчивающийся огромным кулаком. Кулак может ударить в цель в пределах (Элементарное мастерство $\times 10$ футов) от кромки воды, затрагивая при этом одно гигантское, двух больших или четырех существ среднего размера (и так далее), расположенных близко друг от друга (грубо говоря, в круге диаметром 10 футов). Жертва должна сделать проверку на Уклонение от опасности и в случае его провала получить 1d6 хитов повреждений и быть выведенной из строя на равное повреждениям количество раундов, поскольку будет закашливаться от воды набившейся в легкие. Истинная сила этого заклинания проявляется при нанесении удара по морским судам или береговым укреплениям. Такие цели автоматически получают 1D6 Пунктов повреждения при каждом ударе. Элементалист с первичным элементом — водой, удвоит расстояние на которое кулак может ударить.

Свет

Первый уровень: Волшебный свет

Предмет к которому прикоснется элементалист начнет светиться ярким светом, освещая всё в округе на число футов равное Волшебная сила $\times 2$. Если заклинание применено на оружие, щит, или часть доспеха - премия Элементарного мастерства мага добавляется к ЭКЗ владельца предмета против атак в ближнем бою; яркий свет просто не дает противнику сосредоточиться на цели. Эффект длится в течении количества часов равного Элементальному мастерству.

Второй уровень: Аура Гелиоса

Тело Элементалиста на мгновение вспыхивает болезненно ярким светом, так, что все находящиеся рядом в этот момент на какое-то время слепнут. Каждый в пределах числа футов равного Волшебной силе элементариста $\times 2$ (включая союзников), должен сделать проверку на Уклонение от Опасности или ослепнуть на число раундов равное Элементальному мастерству мага (или на вдвое большее время, если действие происходит в темноте). Ослепленное существо получает штраф -4 к ближнему бою, ЭКЗ и Уклонению от Опасности и не может применять дистанционные атаки. Если в момент использования заклинания кто-то перемещается со скоростью большей чем шаг, то он должен делать проверку на Уклонение от Опасности и в случае провала упасть на землю. Существа уязвимые к солнечному свету (типа Эмпузы) получают повреждения 1d6, как будто они подверглись прямому воздействию солнечных лучей в течении одного раунда.

Третий уровень: Стрелы Аполлона

Лучи солнечного света срываются с пальцев элементариста, причиняя 1D6 повреждений обычным и 2D6 иллюзорным существам. Чтоб избежать эффекта заклинания, необходимо сделать проверку на Укло-



нение от Опасности.

Применение заклинания не требует никаких бросков кубика и имеет максимальный диапазон действия равный Волшебной силе мага $\times 2$, в футах. Лучи могут поразить число целей равное Элементальному мастерству мага.

Заклинания Тьмы

Первый уровень: Плащ Тени

Фигура элементариста окутывается мерцающими тенями. Он получает премию +2 к ЭКЗ, так как тени не дают противнику сосредоточиться на цели. Он также добавляет своё Элементальное мастерство $\times 2$ ко всем броскам скрытности и к числу для проверки на обнаружение сделанные против него (если он не находится на ярком дневном свете). Заклинание длится в течение числа минут равного Элементальному мастерству мага.

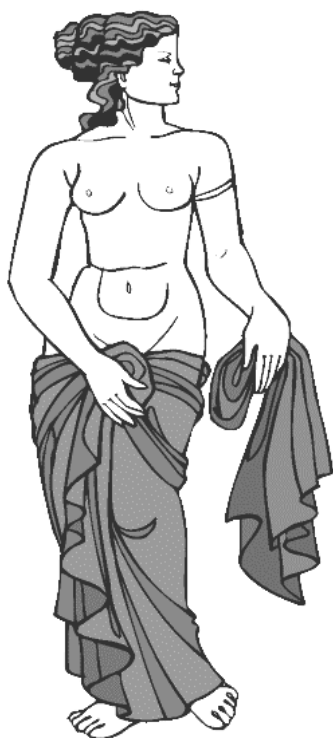
Второй уровень: Волшебное затмение

Область в радиусе (Волшебная сила $\times 4$) футов от мага полностью погружается во тьму. Тьма настолько густая, что сквозь неё не пробивается ни один источник света. Заклинание длится в течение числа минут равного Элементальному мастерству мага.

Третий уровень: Блуждающая Тень

Элементарист превращает свою тень в создание Тень, которое беспрекословно подчиняется его командам в течение числа минут равного Элементальному мастерству $\times 10$.

Если Тень убита элементарист теряет и свою «родную» и соответственно, не может больше применять это заклинание. Теперь его появление будет рассматриваться любыми людьми с суеверным опасением (-4 к броскам реакции НИП). Только Божественное Вмешательство может восстановить



потерянную тень.

Всем сделать проверку на сопротивление магии!

Природное царство магии

Заклинания нимф представлены специальными дарами, по одному для каждого уровня класса. Форма дара может меняться в зависимости от семьи к которой они принадлежат.

Первый уровень: Природная соблазнительность

Этот дар позволяет нимфе очаровать смертного, животное или чудовище, благодаря её сверхъестественному обаянию.

Чтобы использовать эту силу нимфа должна видеть объект обольщения (и быть соответственно замечена им). Чтоб избежать действия чар тот в свою очередь должен сделать проверку на Сопротивление магии. Если проверка провалилась, жертва будет не способна совершить ни одно враждебное действие против нимфы на число раундов равное сумме уровня нимфы и премии её Одилического обаяния.

Успешная атака на жертву немедленно разрушит чары. Эта сила может быть использована против нескольких существ одновременно (до максимума, равного Одилическому обаянию), с дополнительной тратой очков силы по одному на каждую цель.

Второй уровень: Природный облик

Этот дар позволяет Нимфе изменять внешность: цвет волос и глаз, оттенок кожи, черты лица и т.д. Дар не позволяет ей изменить физическую форму, но может делать ее похожей внешне (даже по голосу) на кого-то другого, если этот кто-то — гуманоидная женщина хотя бы в общем похожая на неё размера-

ми.

Косметические изменения будут действовать пока не заменены другими. Чтоб вернуться к своему естественному облику, нимфа должна потратить 2 очка силы (если она конечно этого хочет).

Третий уровень: Природный покой

Этот дар позволяет нимфе немедленно заживлять ранения персонажей (и свои) с помощью сверхъестественной силы жизни. Нимфа может излечить любую рану, для этого ей нужно лишь прикосновение. Использование этой силы немедленно восстанавливает раненому существу число хитов равное $1D6 + \text{Одилическое обаяние нимфы}$.

Четвертый уровень: Покровительство природы

С помощью этого дара (простой поцелуй), нимфа может «настроить» человека на её естественную окружающую среду. Эти эффекты длятся в течении количества часов равного Одилическому обаянию нимфы. Дар может быть дан группе персонажей, числом равных Одилическому обаянию.

Водное Дыхание (Наяды и Нереиды)

Наяды и Нереиды могут дать персонажам возможность дышать и даже говорить под водой

Камуфляж (Все Другие Нимфы)

Все другие нимфы могут дать персонажам способность оставаться совершенно незамеченными в их естественной среде.

Пятый уровень: Проклятие природы

С этим даром, нимфа может использовать свой поцелуй, чтобы проклясть выбранную жертву. Точная



форма и эффекты проклятия зависят от семьи
Девчонки в кольчужных бикини, кусают локти от

зависти при виде nereid

нимфы. Во всех случаях жертва имеет право на проверку Сопротивления магии; если он не удастся, жертва будет навсегда проклята. Единственное, что может снять проклятие - это божественное вмешательство или собственное милосердие нимфы которое будет ей стоить 5 очков силы).

Превращение (Дриады и Ореады)

Дриады и Ореады могут превратить человека, животное или чудовище в дерево (для Дриад) или камень (для Ореад). Размер и общая форма дерева или камня будут грубо подобны таковым при жизни.

Проклятие утопленника (Нереиды и Наяды)

Жертвы этого ужасного проклятия всегда будут тонуть при плавании, а их проверка на Выносливость (если они тонут) всегда будут проваливаться. Подробнее о плавании и утоплении, можно узнать из главы Подвиги и Опасности.

Несчастье (Хелеады и Напеи)

Хелеады и Напеи может проклясть жертву поцелуем, причиняя ей один из следующих эффектов:

- **Уродство** (теряет 1D6 Обаяния)
- **Слабость** (теряет 1D6 Силы)
- **Безумие** (теряет 1D6 Интеллекта)

Никакая характеристика не может быть уменьшена ниже 3. Эффекты могут быть использованы на одной и той же жертве многократно, но каждый эффект расценивается как отдельное проклятие и не может быть повторен дважды.

Шестой уровень: Управление природой

С этой силой нимфа может призывать мощные проявления природных сил, управлять элементами и даже оживлять неодушевленные предметы!

Оживить слугу (Дриады и Ореады)

Дриады могут оживить дерево, превращающееся в Деревянного Титана. Ореады могут сделать то же самое с огромной скалой или валуном, создав Каменного Титана. Оживший слуга будет повиноваться всем командам своего создателя, но будет жить только на протяжении числа минут, равного премии Одилического обаяния умноженного на 10, после чего вновь станет просто деревом или камнем.

Управление погодой (Нереиды)

Нереиды могут управлять погодой на море. Они могут умирять шторма или порождать ураганы. Для этого нимфа должна находиться в воде или на судне. Управление погодой возможно в течении количества часов равного Одилическому обаянию.

Создать Воду (Наяды)

С этой силой наяды могут создать из ничего потоки пресной воды. Эта вода может использоваться для питья, подмытия основания стен, гашения небольших пожаров или затопления небольшого замкнутого



пространства (и всех кто в нем находится).

Этот дар так же можно использовать для управления течением реки, даже повернуть её вспять! Эти эффекты могут стать постоянными, если наяда так захочет. Однако создать массу воды пригодную для плавания корабля с помощью этого заклинания невозможно.

Поцелуй Жизни (Напеи)

Поцелуй напеи может возвращать жизнь в случае, если человек был убит недавно. Эта сила не сработает если со времени смерти прошло больше боевых раундов, чем составляет величина Одилического обаяния нимфы.

Люди умершие от естественных причин (например, от старости) не могут вновь ожить даже с помощью напеи. Сила напей позволяет вернуть жизнь лишь тем кто умер «неестественным» образом.

Смертельный поцелуй (Хелеады)

Хелеады имеют дар с точностью до наоборот повторяющий дар напеи. Да, да, — нимфы болот могут убить одним лишь поцелуем! Чтоб избежать немедленной смерти жертве разрешено сделать проверку на Сопротивление магии.





*Слишком много картинок? Эй, не занудствуй.
Лирник в полном боевом облачении (то есть с лирой в руках).*

Магия поэзии

Лирники имеют доступ к специальному списку основных на музыку заклинаний.

Как можно понять из названия, лирник должен уметь петь и играть на музыкальных инструментах, для использования своих магических способностей.

Песни лирника имеют эффективный диапазон равный 5 премиям Орфического голоса в футах и могут максимально повлиять на число персонажей равное премии Орфического голоса.

Сами лирники полностью иммунны к эффектам магии поэзии, что так же означает полную невозможность применить эффекты своих песен на себя. Немертвые и не способные мыслить существа полностью иммунны к заклинаниям лирника.

Первый уровень: Песнь вдохновения

Эта песня добавляет премию +2 к одному из модификаторов (Ближний и Дистанционный бой, а также одну из четырех проверок навыков), на выбор лирника. Подобно большинству других песен, эта может повлиять на число персонажей равное премии Орфического голоса. Бонус предоставляется всем им.

Исполнение песни занимает одну минуту (10 боевых раундов), в течение которой лирник не может делать ничего иного. Очки силы снимаются в конце минуты.

Эффекты вступают в действие по окончании песни и

длятся в течении количества часов, равного Орфическому голосу лирника.

Второй уровень: Песнь свободы

Эта Песнь может использоваться дабы освободить других героев или существ от колдовского Порабощения или магии существ наделенных Психодаром. Порабощенное существо должно находиться в радиусе 5 футов х Орфический голос лирника. Эффект от песни может затронуть число существ равное Орфическому голосу лирника, без дополнительной траты Очков Силы.

Песня исполняется 10 боевых раундов после чего каждый из услышавших её должен сделать проверку на Сопротивление магии с премией равной Орфическому голосу лирника, против числа равного Волшебной Силе колдующего. Если бросок будет успешен, цель немедленно освободится от оков заклинания. Но если бросок провален Песнь Свободы лирника навсегда перестанет действовать на неё.

Третий уровень: Песнь успокоения

Эта песня позволяет лирнику очаровать смертного, животное или чудовище своей музыкой. В отличие от двух предыдущих, эта песня вступает в силу как только лирник начнет играть. Может повлиять на число существ равное премии Орфического голоса. Все они должны сделать проверку на Сопротивление магии, как только лирник начнет играть. Существа провалившие проверку будут неспособны совершать враждебные действия против лирника пока песня звучит.

Длительность песни составляет одну минуту (10 боевых раундов); лирники могут играть её снова и снова, тратя каждый раз свои очки силы (а жертвы делая очередную проверку). Успешная атака на одного из очарованных противников, немедленно разрушит заклинание для всех.

Четвертый уровень: Песнь покоя

Те, кто слышит эту песню, немедленно излечивают 1D6 хитов (но не превышая своего обычного максимума). Песня будет влиять на число персонажей равное премии Орфического голоса и занимать для исполнения одну полную минуту (10 боевых раундов). Слушая эту песню персонажи не должны заниматься любой напряженной деятельностью (например, боем или колдовством), иначе эффекта от неё не будет.

Пятый уровень: Песнь гнева

Эта песня наполнена силой гнева и ярости. Подобно песне успокоения, она вступает в силу сразу же как только лирник начинает играть и может повлиять на число персонажей равное премии Орфиче-

ского голоса. С началом песни все существа должны сделать проверку на Сопротивление магии. Те, кто его провалит будут невыносимо страдать, теряя 1 хит в боевой раунд пока песня не прекратиться. Длительность песни составляет число раундов, равное Орфическому голосу лирика.

Шестой уровень: Песнь Жизни

Восхитительная музыка, такая прекрасная, что способна вернуть дух недавно убитого назад в тело. В отличие от прочих песен эта может быть направлена только на одного человека, чье имя обязательно должно быть упомянуто в ней.

Лирник должен находиться от цели на расстоянии до 5 футов х Орфический голос, а время с момента гибели цели не должно превышать числа боевых раундов, равного Орфическому голосу. Вне этого времени душа уже покинет мир смертных и навсегда отправится в Подземный мир, что хорошо иллюстрирует известная история об Орфее и Эвридике.

Люди умершие от естественных причин (старость и т.п.) не могут быть спасены Песней Жизни, так как она может помочь лишь тем кто «ушел раньше срока» из-за какого-то несчастья — ранения, яда, магии, несчастного случая и т.д.

Исполнение Песни занимает одну минуту (10 боевых раундов), но если Лирник будет прерван песнь оборвется и душа навсегда покинет мир живых.

Не стреляйте в Арфиста!

Что случится если лирик будет прерван на половине песни? Если песня благоприятная, очки силы потеряны не будут, а если неблагоприятная (для врагов, конечно же), ничего не поделаешь — очки придется вычесть.

Акапелла

Пение акапелла означает пение без музыкального сопровождения. Руководство Игрока явно говорит — лирик должен петь и играть на арфе, чтоб его магия имела силу. Другими словами, получается, что лирик потерявший по любой причине свой драгоценный музыкальный инструмент, окажется полностью бессильным.

Это звучит немного не справедливо (ведь ни один магический класс не может быть лишен своей силы подобным образом) и немного не логично, так как талант лирика основан на таком понятии как Орфический голос. То есть арфа должна быть важным компонентом Магии Поэзии, но не жизненно необходимым.

Ведущие согласные с этой идеей могут просто разрешить лирикам использовать свои волшебные силы и без музыкального инструмента, но с двойным



расходом Очков Силы. Например, Песня Жизни из-за *Кто сказал, что женщин-лириков не бывает?*

полняемая акапелла, потребовала бы не 6, а 12 очков силы.

Потенциальные слушатели

Наконец, есть ещё и вопрос относительно того кто может быть затронут волшебством лирика, особенно в случае Песен Успокоения и Гнева, часто использующихся против нелюдей.

Здесь снова необходимы некоторые разъяснения. Описание Песни Успокоения говорит, что она может использоваться против «смертных, животных или чудовищ», что в общем-то явно исключает духов и немертвых существ. Однако в описании Песни Гнева об ограничениях ничего не сказано.

С другой стороны, общее описание самой Магии Поэзии заявляет о том, что магия лирика не действует на немыслящих существ, что определенно «накрывает» всех немертвых..., но далеко не всех духов! Призраки, Эмпузы или Какодемоны, например, вполне мыслящие.

Предлагаю вам весьма логичное (и поэтичное!) решение: духи, упомянутые выше (Какодемон и т.п.), хотя и мыслящие, но не живые, а из всех эмоций способны лишь на отчаяние, злобу, похоть и т.п. Соответственно эффектам на основе эмоций, как в Песне Успокоения, они не подвержены..., а вот



Песнь Гнева на них подействует точно.

Психическая атака!

Колдовство

В мире игры Лабиринты и Минотавры, колдовство — только одна из форм, которые может принять магия. А колдун — маг, использующий свои заклинания, чтобы обманывать, влиять и управлять умами и чувствами других персонажей и существ.

По тексту ниже, некоторые заклинания описаны как временные: они имеют некоторую продолжительность работы измеряемую в раундах, минутах или часах. В пределах этих временных рамок точная продолжительность времени их действия всегда равна Психо-дару колдуна.

Колдовство — по существу ментальная сила: оно работает только с существами имеющими разум и чувства, и стало быть, бесполезно против нежити и тех кто не имеет своих мыслей.

Первый уровень: Замешательство

Это временное заклинание позволяет колдуну дезориентировать и одурманить человека, животное или чудовище. Эффективный диапазон действия составляет 20 футов. Противник, для того чтобы избежать эффекта заклинания может сделать проверку на Соппротивление магии.

Персонаж или существо на которое воздействует это заклинание будет находиться в замешательстве в течение количества раундов, равных Психо-дару колдуна. В дополнение, существа находящиеся под властью заклинания автоматически проваливают все проверки на Уклонение от опасности и Соппротивление магии.

Это заклинание может использоваться против числа существ равного Психо-дару колдуна без дополнительных трат очков силы, но с отдельной проверкой на Соппротивление магии для каждого члена группы.

Второй уровень: Иллюзии

С помощью этого заклинания колдун использует чувства восприятия жертвы, чтобы убедить её видеть и слышать вещи которых нет. Для использования этого заклинания маг должен видеть свою жертву. Силой заклинания невозможно создать что-то материальное, но тени, шумы, загадочные огни и призрачные образы — это пожалуйста. Жертва может сделать проверку на Соппротивление магии, чтоб избавиться от наваждения, но если она провалится, то всё происходящее будет приниматься за чистую монету. Иллюзии развеются после числа раундов равного Психо-дару мага.

Это заклинание может использоваться против числа существ равного Психо-дару колдуна без дополнительных трат очков силы, но с проверкой на Соппротивление магии, для каждого члена группы. Иллюзии не сработают против животных или любого существа со специальной способностью Обостренные чувства или Шестое чувство.

Третий уровень: Плащ

Это временное заклинание дает колдуну силу скрыть своё присутствие от других, даже если он стоит, к примеру, посреди пустой комнаты. Другие индивидуумы будут абсолютно неспособны увидеть или иначе обнаружить присутствие мага, если он не нападает на них каким-либо образом, так как в этом случае действие заклинания прекращается. Если персонажи предполагают о наличии рядом с ними скрытого мага, они могут попытаться сделать проверку на Соппротивление магии. Если проверка прошла успешно, заклинание утрачивает свою силу и маг предстает перед глазами любезной публики. Если этого не произошло, заклинание само утратит свою силу через количество раундов равное Психо-дару колдуна.

Это заклинание может использоваться, чтобы скрыть не только себя, но и целую группу существ, числом равных Психо-дару колдуна. В этом случае Плащ покрывает зону с радиусом 10 футов от мага (т.е. если кто-то выйдет за пределы воображаемого круга эффект прекратит распространяться на него). Подобно Иллюзиям, заклинание Плаща не работает против животных или любого существа со специальной способностью Обостренные чувства или Шестое чувство.

Четвертый Круг: Принуждение

Это временное заклинание дает колдуну силу доминировать над волей другого существа. Эффективный диапазон равен расстоянию 5 x Психо-дар, в футах. Для того, чтоб заклинание возымело эффект, требуется, чтобы жертва и маг вошли в прямой контакт взглядами (что подразумевает, кроме того, применение заклинания только против одного индивидуума).

Жертва может попытаться оказать сопротивление заклинанию применив обычную проверку на Сопротивление магии. Если жертва не в состоянии сопротивляться, она будет вынуждена повиноваться любым командам колдуна на количество раундов равное Психо-дару мага. Эту силу можно использовать и против животных, но подобно всем другим видам заклинаний она не имеет никаких эффектов против существ не наделенных разумом.

Сила Принуждения — очень сильное заклинание, но она не превращает жертв в безмозглых зомби. Если приказы мага приведут к смерти жертвы или грозят принести вред другим людям (нападение на товарищей, попытка убить должностное лицо), она не станет им подчиняться и попытается выйти из под контроля, повторно использовав проверку на Сопротивление магии (см. «порабощение»).

Пятый уровень: Психическая атака

С этой силой колдун может ударить противника невидимым лучом чистой волшебной энергии. Так как это заклинание требует полного сосредоточения на выбранной цели, оно может использоваться только против одной жертвы.

Психическая атака причиняет (1D6 + Психо-Дар) повреждений и требует от мага предельной концентрации. Максимальная дальность действия составляет 30 футов. Жертва может попытаться оказать сопротивление применив обычную проверку на Сопротивление Магии. Подобно всем заклинаниям Колдовства, Психическое Нападение не может нанести вред существам не имеющим разума (скелеты, ожившие статуи и т.д.).

Шестой Круг: Порабощение

Это заклинание — постоянная форма заклинания *Принуждение*. Можно применить только на жертву уже находящуюся под действием заклинания *Принуждение*, причем брошенного тем же колдуном. Если жертва проигрывает проверку на Сопротивление магии она становится послушным рабом колдуна навсегда, или пока колдун сам не захочет её отпустить (иначе заклинание может быть разрушено только божественным вмешательством). Жертва колдовского Порабощения действует так будто находится под действием заклинания *Принуждения*, с теми же эффектами и ограничениями. Колдун может удерживать одновременно не более X рабов, где X — его значение Психо-дара.

Подобно Принуждению, Порабощение воздействует и на чудовищ и на духов (если они обладают разумом). Так как Порабощение может использоваться только на жертве находящейся в этот момент под действием Принуждения, каждая попытка потребует затрат в общей сложности 10 Очков силы: 4 для Принуждения и 6 для непосредственно Порабощения.

Успешная проверка на Сопротивление магии против Порабощения также рассеивает и Принуждение. Животные и чудовища успешно сопротивляющиеся

Порабощению, тут же нападают на Колдуна.

В отличие от жертв Принуждения, Порабощенные существа будут повиноваться любым приказам мага, в том числе и направленным на причинение вреда своим друзьям и союзникам. Смерть колдуна освобождает всех его порабощенных жертв.

Максимальное число индивидуумов которых колдун может держать под действием Порабощения, равно его Психо-дару — но в этом контексте слово «индивидуумы» относится только к незначительным НИП, животным и духам(мыслящим). Персонажи игроков, главные НИП и все чудовища, из-за их большей важности в картине Судьбы, могут быть поработаны только в количестве одного, т.е. одно такое существо выступает эквивалентом нескольких «стандартных» индивидуумов.

Для игровых и главных не игровых персонажей этот эквивалент просто равен их уровню. То есть, персонаж 3-го уровня будет занимать такое же «место поработы» как три «стандартных» индивидуума. Для чудовищ эта эквивалентность базируется на Размёре (1 если маленькое, 2 если среднее, 4 если большое и 8, если гигантское), с дополнительным +1 за каждую дополнительную голову.

Таким образом, гигантский циклоп — эквивалент 8 стандартных индивидуумов, химера — эквивалент 6, а пятиголовая гидра — 12-и, но это выходит за возможности даже наиболее одаренных Колдунов.

Эти ограничения могут казаться «слишком сложными» — и по большому счету это правда. Только наиболее одаренные колдуны способны Поработить сильных чудовищ, но даже их сил не хватит на то, чтоб справиться с любым из них. Однако, обратите внимание — волшебные предметы вполне могут позволить колдунам игнорировать эти ограничения («Колдун никогда не сможет подчинить себе семиголовую гидру... если он не достает Глаз Змеи!» и т.п.).



Принуждение : мысль сильнее бронзы Путешествия и Передвижения по земле

IV: ПРИКЛЮЧЕНИЯ



Путешествия и Передвижения по земле

Путешественники могут покрыть за день до 20 миль пешком или до 30 миль верхом. Обратите внимание, что под словом «день» здесь подразумевается в среднем 10 часов движения. Если необходимо двигаться строго по часам, то можно взять любой промежуток времени и поделить его на десятки.

Если вы используете для перемещения верховой транспорт, например, лошадь, то просто делите обычное время в пути на 3. При передвижении по труднопроходимым местам (горы, болота, густые леса и т.д.), время в пути увеличивается в два раза.

Путешествия и Передвижения по морю

За приключениями под парусом

Древние Греки были знаменитыми моряками и часто действия многих героев их мифов происходили вдали от родного берега (вспомните хотя бы о Ясоне, Одиссее, Тесее, Арионе или Энее). Для Одиссея или Ясона плавание, по сути, и было самым приключением! Персонажи игроков также запросто могут использовать парусное судно для достижения некоего места, перед сокровищами которого померкнет даже блеск Золотого руна (и это не говоря обо всех опасностях подстерегающих героев в пути)!

Книга Руководство Ведущего содержит всё необходимое для того, чтоб помочь Ведущему создавать таинственные острова которых нет на картах, полные скрытых опасностей, жестоких чудовищ и великих

сокровищ!

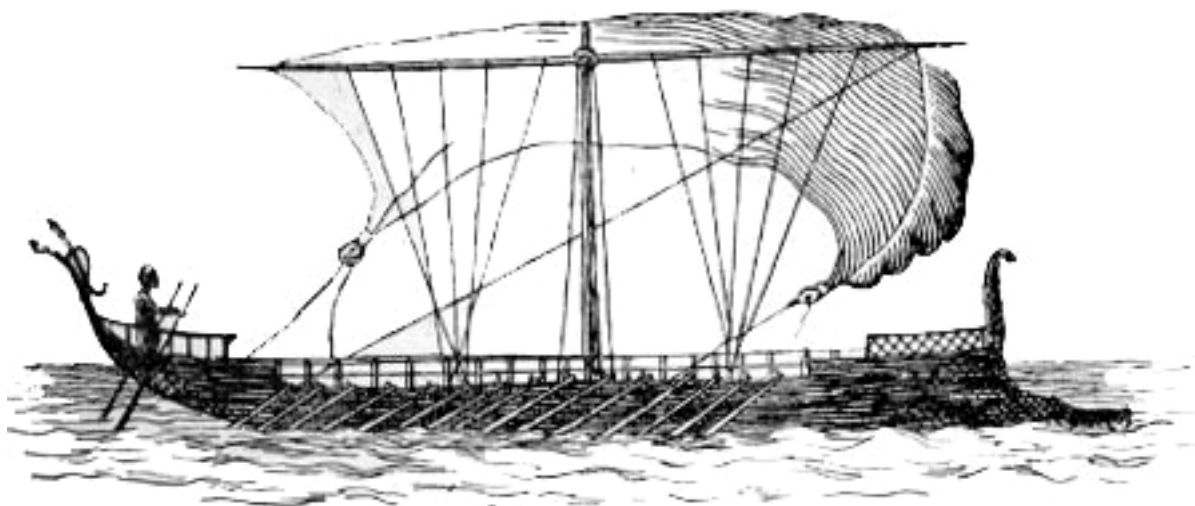
Навигация

Суда выходят в море лишь весной и летом, они не способны бороться против сильных ветров или выходить далеко в море, предпочитая всегда держать берег в поле зрения. Привычный нам компас с двухцветной стрелкой в те времена ещё не был изобретен) и навигация была самой элементарной — по звездам. Капитаны греческих судов следовали по известным ориентирам на побережье и немедленно заходили в бухты, при малейшем признаке опасности. На ночь команда в основном сходила на берег и ставила лагерь (или на сушу отправлялся небольшой отряд с целью добыть воды и продовольствия).

В «Лабиринтах и Минотаврах» суда для мореплавания выделяется в две большие категории:

Торговое судно: Такие корабли чаще всего используют торговцы. Медленные и неповоротливые, с единственным квадратным парусом, они вмещают полдюжины моряков и способны брать на борт несколько тонн груза. Эти суда часто становятся добычей пиратов (или военного корабля соседнего государства) ...или сами могут использоваться пиратами!

Боевая галера: Цари и военачальники часто располагают длинными и узкими судами вмещающими двадцать — пятьдесят гребцов (обычно гребцы = воины). Галеры могут перевозить совсем немного груза и не имеют каюты или других помещений (разве только небольшую палатку для рулевого). Дополнительно могут поднимать на мачте квадратный парус, чтоб увеличить скорость за счет силы



ветра. Так как это военные корабли, они быстроходны и часто имеют бронзовый таран на носу. Практически все греческие суда имеют на носовой части рисунок в виде пары глаз — древний символ удачи.

Два типа меньших судов, также могут использоваться искателями приключений:

Лодка: В контексте этих правил, термин «лодка» относится к маленьким судам используемыми рыбаками-одиночками или выполняющими функции вспомогательных судов. Они могут быть как гребными, так и иметь небольшие паруса.

Плот: Этот термин относится к любому плавсредству построенному из бревен или досок и связанному веревками. Плот очень не надежное транспортное средство, но иногда может спасти вашу жизнь. Подобно лодкам, плот может иметь парус (но в большинстве случаев его нет).

Характеристики Судна

Сила Судна представляет его возможность сопротивляться повреждениям и определяется в Пунктах повреждений. Она равна: 2 для плотов, 4 для лодок, 8 для торговых судов и 12 для военных галер.

Удача корабля выражена в форме модификатора равного нулю для большинства судов, но вполне может принимать плюсовые или даже минусовые значения в случае если корабль проклят или наоборот благославлен.

Погода на море

Когда группа путешествует по морю, ежедневно делается бросок D10 и по таблице 4а определяется погода на день. Ведущий может определить погоду на весь период путешествия или же делать это каждый день как указано выше.

Не исключен также вариант простого игнорирования этого эпизода и задания её «вручную», — главное помнить — эти простые правила созданы для того, чтоб ускорить продвижение по сюжету, а не чтоб посадить героев в болото.

Обратите внимание - nereиды могут использовать свою волшебную силу для управления погодой на море (см. соответствующее описание).

Таблица 4а: Погода на море

D10	Погода
1-2.....	Мертвый штиль
3-7.....	Бриз
8-9.....	Сильный ветер
10.....	Шторм!

Таблица 4б: Скорость хода

Погода	Скорость
Мертвый штиль	нет
Бриз	30 миль
Сильный ветер	45 миль
Шторм*	2d6 x 10 миль
Скорость на веслах*	20 миль/день

* Галеры не могут плыть в шторм

Штормы

Шторм длится 1d6 часов. Каждый час делается бросок 1d20 к которому добавляется модификатор Уклонения от опасности капитана, а также модификатор Удачи корабля (если они есть).

Если общее количество будет +15, — судно избегает бедствия. Иначе, судно получит пробоину и потеряет 1d6 Пунктов повреждений. Если количество Пунктов повреждений падает до нуля, это означает, что корабль начал тонуть.

Каждый час все персонажи на борту должны делать проверку на Уклонение от опасности против числа 15, также изменяемый показателем Удачи корабля. Провал броска означает падение за борт.

Если же количество Пунктов повреждений корабля упадет до нуля, то это действие автоматически



происходит со всеми находящимися на борту.

А вот теперь, ПОДВИГ СИЛЫ!

Подвиги и Опасности

Возможность избежать опасности

Во время приключения персонажи могут столкнуться с различными опасностями. Попадания в такие ситуации (включая засады, ловушки и т.д.) можно избежать с помощью проверки на Уклонение от опасности. Если не сказано иначе, то этот бросок всегда делается против числа 15.

Успех означает, что персонаж избегает опасности благодаря своей ловкости, настороженности или просто удаче. Провал напротив означает, что персонажу не повезло и опасности теперь не избежать.

Возможные последствия неудавшегося Уклонения от опасности включают мгновенную смерть, шок, физические повреждения (1D6) или серьезные физические повреждения (2D6), временный паралич (не способность двигаться или действовать в течении 10 боевых раундов), слабость (-2 ближний бой) и т.д. Такие броски могут также использоваться для избегания некоторых специальных атак существ, типа огненного дыхания химеры или ядовитого жала какого-нибудь мифического чудовища.

Подвиги Силы

Персонажи с модификатором Силы (то есть имеющие значение Силы +13) могут сделать попытку совершить экстраординарный физический поступок, — например согнуть прутья решетки или откатить огромный камень. Когда персонаж делает такую попытку, он выполняет бросок 1D10. Если результат равен или меньше значения модификатора Силы, — действие успешно, если больше — неудачно и не может быть более предпринято тем же самым персонажем. Выполнение такого подвига обычно занимает 1D6 раундов.

Плавание

Принято считать, что все персонажи умеют плавать, но только при нормальных условиях. Непокойные воды требуют проверки Сноровки. Такие броски

обычно делаются каждый раунд, против числа равного Общему количеству груза поднимаемого персонажем. Из этого становится понятно, что персонажи со щитами, в доспехах, да с мешком добра за плечами держаться на плаву несколько хуже...

Максимальная скорость плавания при успешном броске составляет 20 футов в боевой раунд. Если бросок провален — персонаж начинает тонуть. Тонущие должны делать проверку навыка на Выносливость каждый боевой раунд, чтоб не пойти ко дну. Первый из этих бросков делается против числа 10, второй против числа 15 и так далее.

Персонаж будет барахтаться до тех пор, пока не провалит бросок (задохнется и умрет) или пока не будет спасен кем-то еще. Спасение утопающего требует дополнительной проверки Сноровки против числа равного Общему количеству груза поднимаемого тонущим, чтоб не утопить своего спасателя. Наяды и Нереиды могут дышать под водой; их невозможно утопить и таким образом они никогда не делают проверку на плавание, даже если спасают утопающего. Также они перемещаются под водой со скоростью в два раза превышающей скорость плавания смертных (т.е. 40 футов в раунд).

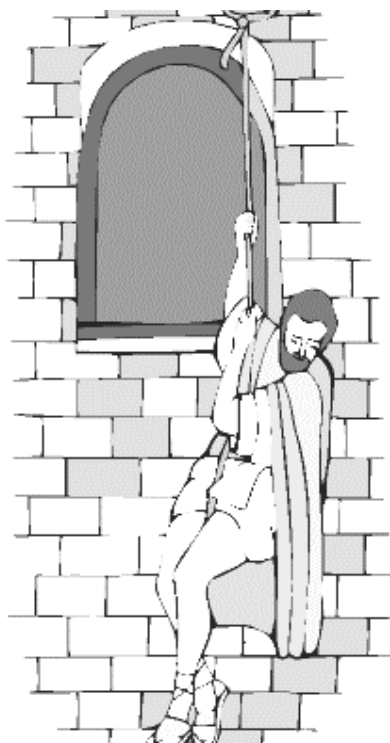
Восхождение

Персонажи могут подняться в гору с максимальной скоростью 10 футов в раунд, при условии успешной проверки на Сноровку, против числа равного Общему количеству груза поднимаемого нашим «альпинистом». Если бросок провален, персонаж останавливается и должен сделать вторую проверку на Сноровку против того же числа, чтобы избежать падения.

Воры при восхождении добавляют к результату их премию Воровства. Ореады никогда не делают при восхождении проверок; дриады освобождены от проверок карабкаясь на деревья. Аналогично, персонажи использующие веревку просто, чтобы подняться, не делают проверок навыков при условии, что они не выполняют каких-то хитрых акроба-



тических трюков.



*Кажется время для проверки навыка
Веревка - незаменимый элемент снаряжения*

Падение обычно причиняет 1D6 повреждений за 10 футов полета, но персонаж умрет, если падение причинит ему больше повреждений, чем значение его характеристики Удача.

Обнаружение

Обнаружение чего-либо всегда определяется проверкой на Уклонение от опасности. Число для проверки обычно равно 15, кроме особенно хорошо укрытых ловушек, секретных дверей и т.д. (где это число может доходить до 20).

Охотники и Воры добавляют их специальные способности Охота или Воровство как к своему броску обнаружения, так и к числу проверки для обнаружения сделанного против них.

Охотники могут использовать броски обнаружения для нахождения и следования по следам животных, чудовищ и других существ (конечно, кроме тех, которые следов не оставляют).

Скрытность

Когда персонаж пробует двигаться бесшумно и незаметно, он должен сделать бросок скрытности (1D20 + модификатор Уклонения от опасности). Этот бросок всегда делается против числа равного Общему количеству груза поднимаемого персонажем. Если бросок провален, персонаж автоматически считается обнаруженным.

Если бросок успешен, персонаж остается невидим и может быть обнаружен лишь после удачного броска

противника на Обнаружение опасности. Нимфы никогда не делают броски на скрытность если находятся в их естественной окружающей среде: лес для дриад, горы и пещеры для ореад, топи и болота для хелеад, долины, холмы и поля для напей и т.д.

Эта способность действует только если нимфа не несет лишней нагрузки.

Воры и охотники добавляют свои специальные способности (Воровство и Охота) ко всем броскам скрытности. Воры также могут использовать броски хитрости, чтобы срезать кошельки, красть небольшие вещи и выполнять другое мелкое мошенничество. Эти действия разоблачаются бросками обнаружения жертвы, согласно обычным правилам (см. ниже).

Искусство верховой езды

Поездка на лошади не требует никаких бросков, если конечно наездник не делает попытку совершить опасный маневр. В этом случае ведущий сам решает опасен ли подвиг для наездника для его коня или для них обоих. Маневры опасные для наездника требуют проверки на Уклонение от опасности, а опасные для лошади, — используют подобный бросок, только с её собственным модификатором уклонения (обычно +2).

Маневры опасные для обоих требуют двух разных бросков. Если бросок подводит лошадь, то повреждения (1D6) получает она, а если персонажа, то он падает с лошади получая при этом 1D6 повреждений (или 2D6 если лошадь скачет галопом).

Выживание.

Каждый полный день без продовольствия или воды требует от персонажа проверки на Выносливость: первый раз против числа 5, второй против 10, третий против 15 и т.д. Провал броска означает потерю персонажем 1D3 хитов в день без еды или питья, или 1D6 если нет ни того, ни другого.

Напоминаем отважным искателям приключений, — еда и вода продлевают жизнь, — не забывайте о



Первый подвиг верховой езды - поймать своего коня

Не игровые персонажи (НИП)

В «ЛиМ» не игровые персонажи разделены в две большие категории:

Главные НИП включают самых важных врагов и союзников персонажей игроков. Такие НИПы имеют полную индивидуальность и те же характеристики как у обычных игровых персонажей, включая класс, уровень и индивидуальные характеристики.

Незначительные НИП это обычные люди, безликие солдаты, безымянные головорезы, а также большинство встречных и поперечных в ваших приключениях. В условиях игры такие НИПы рассматриваются как персонажи нулевого уровня разделенные на два под-класса: воины и мирные жители.

Мирные жители представляют большинство граждан страны, крестьян и других простых людей. Они не могут нападать и имеют только 4 хита.

Воины представлены большинством солдат, моряков, головорезов и других людей, так или иначе имеющих дело с оружием. Они могут атаковать персонажей и имеют следующие боевые характеристики:

- **Инициатива** = 11
- **Модификатор ближнего боя** = +2
- **Модификатор дистанционного боя** = +1
- **ЭКЗ** = 12 + премия снаряжения
- **Общее количество хитов** = 8

Воины делают все свои проверки используя стандартный D20. Невоюющие НИПы всегда проваливают все проверки. Эти простые правила правил отражают насколько незначительна важность этих людей в великой мозаике Судьбы, что делает их намного более уязвимыми к опасностям и магии, чем ваших главных героев.

Первая реакция и Репутация

Первая реакция на персонажа

Когда персонаж (или группа персонажей) встречает не игрового персонажа (НИП) или группу НИП в первый раз, их реакция может быть определена обстоятельствами или побуждениям НИП.

В неясных ситуациях первая реакция может быть определена по таблице 5г: бросьте 2D10, добавьте Личное обаяние персонажа и получите соответствующий результат.

Репутация персонажа

В мире M&M, воины и маги наслаждаются популярностью и влиянием, которые дают им накопленные Слава или Мудрость.

Так как уровень персонажа позволяет ему увеличи-



Личное обаяние в действии

Характеристики, то изменения могут коснуться и Личного обаяния, но имя, а также известность, — не меньше, а то и больше определяют то, как персонажа будут принимать в разных местах. В игре этот эффект дает о себе знать когда персонажи встречаются с группами людей объединенных какими-то общими взглядами, что можно увидеть в описаниях некоторых классов. При этом, обратите внимание — классы-специалисты не извлекают выгоду из репутации и их слава обычно намного меньше, чем у воинов или магов (но к слову будет заметить, — они не комплексуют по этому поводу, особенно воры...).

Последователи героев

Типы последователей

Две различные категории «не игровых персонажей», могут сопровождать героев в их приключениях: слуги и наемники.

Слуги - НИП, решивший следовать за персонажем и помогать ему в приключениях. Больше всего слуги мотивируются восхищением и преданностью, а также своими амбициями. Слуги могут быть завербованы только между приключениями и экспедициями. Они подчиняются только персонажу и набираются в соответствии с правилами репутации: только кентавр может иметь слугу кентавра, в то время как аристократ может найти потенциальных спутников у себя на родине.

Персонаж не может иметь большего количества последователей, чем позволяют его очки Лидерства равные сумме уровня персонажа и Личного обаяния. Если Лидерство персонажа равно нулю или меньше, он считается недостаточно харизма-

тичным, чтоб иметь последователей.

Наемников можно привлекать только за деньги. Они имеют те же самые способности как и слуги, но обычно намного менее лояльны. Персонаж может иметь любых наемников по своему желанию, пока он может им платить.

Обычная ежедневная плата за одного наемника — 4 серебряных монеты. Таким образом, нанимая 10 наемников на три дня, будьте готовы расстаться со сто двадцатью серебряными монетами.

Некоторые наемники могут принять отсроченный платеж (в форма грабежа, долей в деле и т.д.), но с авансом 25%, который нужно оплатить заранее.

Последователи в игре

Характеристики последователей не так детализированы как характеристики персонажей. Они не имеют очков, уровней и даже определенного класса, по сути являясь воинами нулевого уровня.

Характеристики и снаряжение последователя будут изменяться согласно его главному предназначению (подробно это описано в книге Справочник Существ). В отличие от персонажей игроков, последователи могут никогда не увеличивать уровня и не получать за всю игру ни пунктов Славы или Мудрости, ни опыта.

Мораль и Лояльность

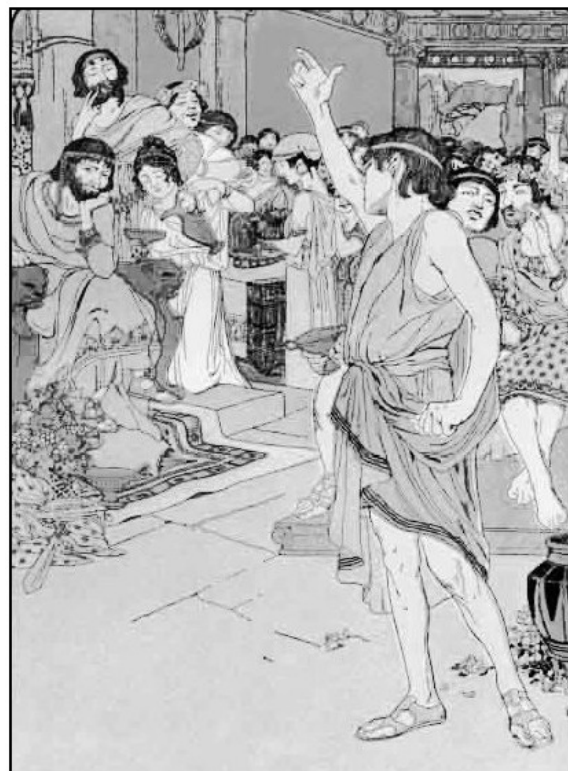
Всякий раз когда последователи персонажей сталкиваются с внушающим ужас существом или когда половина из них будет убита (выведена из строя), персонаж игрока должен провести проверку морали последователей, бросив 1D10.

Если результат броска выше значения Лидерства персонажа, последователи отступят, просто разбегутся (если отступить не получается) или даже сдадутся (если невозможен даже побег).

Если результат ниже, последователи будут продолжать сражаться.

Лояльность последователя может также воздействовать на реакцию на третье лицо. Если это третье лицо представлено как союзник персонажа-лидера, то Лидерство добавляется к броску первой реакции, делая более вероятным положительный исход дела. Если третье лицо подозревается в том, что может быть врагом персонажа-лидера, Лидерство вычитается из броска, делая более вероятной отрицательную реакцию.

Влияние на НИП



Элет Красноречивый, готовится к трудному броску на Влияние

Модификаторы Влияния

Личное Обаяние персонажа представляет его лидерские качества и харизму; также оно оказывает существенное влияние на первые впечатления о персонаже (проверка на реакцию) и конечно на лояльность и мораль его последователей.

Но власть и лидерские качества не единственный способ взаимодействовать с НИП, есть и другие методы, не менее эффективные: *Запугивание*, *Убеждение* и *Соблазнение*, каждый со своим собственным модификатором. Запугивание естественно означает собственно принуждение НИП к сотрудничеству, его пассивность или подчинение, с помощью различных средств.

В случае **запугивания**, симпатия или дружественная реакция, будут интерпретироваться как покорность или согласие. Модификатор Запугивания персонажа равен модификатору Удачи плюс удвоенному модификатору Воли.

Убеждение означает умение вести риторику, приводить логичные аргументы и т.п., чтобы завоевать доверие и внимание НИП. Ведущий может попросить игрока произнести свою речь перед броском. Модификатор Убеждения равен модификатору Удачи плюс удвоенному модификатору Интеллекта.

Соблазнение подразумевает флирт, многозначительные улыбки и другие выразительные жесты, чтобы привлечь внимание НИП и заинтересовать его. Естественно и персонаж и НИП должны хотя бы приблизительно соответствовать сексуальным пристрастиям друг друга. Броски влияния персонажа могут также добавлять премии к эффекту

репутации; таким образом, кентавры при попытке влиять на других кентавров получают премию влияния равную их уровню, а аристократы получают эквивалентную премию при попытке влиять на людей со своей родины.

Проверка влияния

Число для проверки на Влияние обычно равняется 15, но может быть изменено различными факторами описанными ниже.

Лояльность: Если НИП — последователь или служащий другого персонажа, его лояльность за-получить труднее. В таких случаях к числу проверки добавляется Лидерство его командира. Например, попытка оказать влияние на охрану тирана Склоса (Лидерство +8) требует броска на Влияние против числа 23 или даже больше, если они настроены к вам враждебно.

Решительность: На решительных индивидуумов оказать влияние сложнее, чем на обычных людей. НИП с модификатором Воли добавляют этот модификатор к числу для проверки при броске влияния, сделанном против них. Например, чтоб оказать влияние на персонажа с Волей 15 (+2), требуется для проверки использовать число 17. Напротив, на НИП с низким значением характеристики Воля (8 или меньше), очень легко повлиять (т.е. его модификатор вычитается из проверочного числа).

Обман: Влияние также может использоваться, чтобы обмануть НИП: обычно для этого применяется Убеждение (отвлечь разговором, рассказать небылицу и т.д.), но также можно пользоваться и Запугиванием (ложные угрозы, блеф и т.д.) или Соблазнением (использовать обаяние или сексуальную привлекательность, чтоб обманывать или управлять кем-то). В таком случае число для проверки также будет изменено модификатором Интеллекта НИП: более умного НИП провести намного сложнее. Всё сказанное выше относиться только к главным и ключевым НИП — незначительные НИП не имеют никаких модификаторов.

Эффекты Влияния

Сделайте бросок 1D20 и добавьте подходящий модификатор Влияния вашего персонажа. Бросок успешен если итоговое значение больше или равно заданному числу для проверки (см. ниже). Влияние может использоваться только на тех НИП, кто относиться к вам с Осторожностью, Нейтрально или с Симпатией; это не имеет абсолютно никакого эффекта на Враждебных НИП и является просто лишним в случае с уже Дружественными персонажами. Успешный бросок Влияния изменяет начальную реакцию НИП на одну категорию (то есть с Враждебной на Осторожную, с Осторожной на Нейтральную и т.д.) в пользу персонажа. Неудавшийся бросок изменит Реакцию НИП на одну



— Извините, вы пробуете меня запугать?

категорию вниз (то есть с Нейтрального отношения до Осторожного или с Осторожного до Враждебного).

Пределы Влияния

В зависимости от ситуации, бросок влияния может быть применен как к отдельному индивидууму, так и к целой группе НИП или любой её части. В последнем случае (Влияние на группу), делается один бросок на всех, однако некоторые из её членов из-за более высокого значения характеристик Воля, Интеллект и т.д., могут иметь более высокое число для проверки: по результатам броска ведущий сможет определить на кого из НИП вы оказали влияние, а на кого нет.

В большинстве ситуаций эффект влияния будет распространяться на НИП, пока он остается в присутствии персонажа или до какого-то события, которое заставит его изменить свою точку зрения. Как наглядно показано выше, броски на Влияние (особенно когда цель имеет положительные модификаторы) вряд ли будут успешными в подавляющем большинстве случаев, если конечно ваши персонажи не эпические герои, «ореол» героизма которых виден невооруженным взглядом за версту.

Помните, что главная цель этих правил состоит не в том, чтобы разыграть каждую беседу между персонажами и НИП с помощью серии бросков кубика, а в том, чтоб облегчить и игрокам и ведущему жизнь когда речь идет о наиболее важных моментах.

Ведущие должны воздерживаться от бросков на Влияние каждый раз когда персонажи хотят что-то узнать от НИП. Первая реакция и сама не плохо

показывает будут с вами говорить или нет, и, если только персонажи действительно Запугивают, Убеждают или Сворачивают стоит прибегнуть к проверкам влияния.

Любого встречного если его реакция к вам достаточно неплоха (или даже нейтральна), например, вряд ли стоит Убеждать или Запугивать, чтоб получить некую информацию, которую он может и скрывать-то не собирался.

Также запомните, влияние — это не управление сознанием НИП, потому что каждый из них живое существо и разумеется, имеет своё собственное мнение. И напоследок — влияние никогда не может быть использовано против животных, чудовищ, оживляемых существ, духов, персонажей других игроков, богов и ведущих игры.

НИП-Специалисты

Специалисты это незначительные НИП с превосходными умениями или мастерством в определенной области. В игре, всех специалистов рассматривают как невоюющие стороны: у них только 4 хита, они не могут нападать и не делают проверок навыков, однако имеют специальные способности отражающие их умения.

Навигаторы

Эти НИП опытные в управлении судном, навигации и т.п. В отличие от большинства моряков они не воины, но имеют специальные премии от +2 до +4 (сделайте бросок 1D3+1), который добавляется ко всем проверкам на Уклонение от Опасности сделанных для защиты судна от штормов и других естественных морские опасностей (опасных рифов и т.д.).

Судно может получать премию навыка только от одного навигатора в один и тот же момент времени. Кроме того Навигатор будет способен предсказать погоду на день с точностью равной 25% за каждую единицу его экспертной премии (т.е. 75 % за премию +3): бросьте 1d100, а в случае неудачи просто дайте неправильное предсказание. Навигатор обычно может быть нанят за ежедневную плату равную (9 + экспертная премия) серебряных монет.

Врачи



Два философа увлеченные дебатами о магии и логике

Врачи — доктора, хирурги и целители. В игре их навыки имеют те же самые применения и эффекты как второстепенный навык Целителя. Большинство из них ведут «сидячий» образ жизни и не станут следовать за персонажами дальше, чем до ворот своего дома.

Стоимость их услуг обычно изменяется согласно характеру этих услуг. Обычно те из них кто бывает нанят для ухода за раненым персонажем берут в качестве платы за неделю 20 серебряных монет.

Мудрецы

Мудрецы имеют обширные познания подобные второстепенному навыку Ученого. Ведущие свободны решать, какие вопросы находятся в ведении конкретного мудреца. Большинство из них ведут «сидячий» образ жизни и не станут следовать за персонажами дальше, чем до ворот своего дома (даже для получения дополнительных знаний). Зато они часто могут поделиться различной информацией совершенно бесплатно.

Философы

Философы это погруженные в свои мысли НИП, изучающие, преподающие и просто рассказывающие всем встречным сложные доктрины о Доброй воле, Истинном разуме, Универсальной логике и других понятиях, которые делают философов весьма непопулярными личностями в среде священников (и богов).

Философы весьма редки и обычно могут быть найдены во дворцах просвещенных вельмож и царей (действуя как преподаватели, ученые или даже просто наставники) или в больших городах, хотя некоторые из них выбрали жизнь в глуши, вдали от цивилизации, и обитают там подобно отшельникам. За исключением отшельников (и редких человеко-ненавистнических циников), большинство философов обычно окружены более-менее многочисленным кругом учеников находящихся под их опекой, но не имеющих никаких из описанных ниже специальных способностей (пока они не станут достаточно зрелыми, чтоб самим стать философами).

В игре все Философы имеют те же характеристики, что и незначительные НИП (4 хита, никаких бросков)..., но они имеют единственную уникальную способность, которая, кажется, бросает вызов законам мифической действительности: они полностью иммунны ко всем формам магии, независимо от Волшебной силы мага или мощи заклинаний.

Для Философов, логика — сила противоположная магии в космических масштабах. Их вера в Добрую волю дает им неизменное Сопротивление магии против Колдовства, Природной, Поэтической магии и других затрагивающих разум форм магии, в то время как их вера в Истинный разум, дает им иммунитет к заклинаниям божественной магии. И, так как они знают суть материи, то иммунны так-



- А где навигатор? Спросил как-то мудрец
врача...

же ко всем формам Элементарной магии. Однако эта магическая «непробиваемость» также имеет огромный минус, так как делает Философов невосприимчивыми и ко всем дружественным формам волшебства (типа божественного благословения или различных типов волшебного лечения).

Единственные формы магии на которые не распространяется действие «антимгии» философов, это силы самих богов, и, по некой загадочной причине, способность некоторых существ типа Горгон, Василисков и т.п. превращать взглядом в камень.

Приручение животных и чудовищ

В большинстве приключений единственная форма взаимодействия между искателями приключений, животными или чудовищами — бой.

Не смотря на это многие легенды рассказывают о героях имеющих сопровождающее их животное или пытающихся приручить какое-то фантастическое существо, как некий вид героических деяний. Здесь приведены дополнительные правила, которые помогут вам разобраться с такими ситуациями в игре. Есть три способа приручить животное или чудовище, если оно поймано живым: Ремеслом, Силой или Обаянием. Каждый из этих трех способов подробно описан далее.

Приручение Ремеслом

Только Охотники, Варвары и Амазонки (и другие классы, связанные с природой) могут приручить животных (но не чудовищ) с помощью Ремесла.

Персонаж должен сделать проверку на Уклонение от опасности против числа 14 плюс оценка *Вызова существа*. Охотники также добавляют свою премию Охоты к результату своего броска.

Оценка Вызова животного равна сумме его модификаторов Степени агрессии и Мистики.

Каждая попытка занимает такое же количество недель, как бросок наносимых повреждений для размера существа (то есть 1d3 для маленьких животных, 1D6 для средних, 2D6 для больших).

Если результат броска D20 (без модификаторов) меньше или равен половине Оценки вызова животного, то его никогда не удастся приручить (по крайней мере с помощью ремесла) и оно попросту сбежит.

Таким образом, на приручение льва (Вызов 2, средний размер) уйдет по крайней мере 1D6 недель, а бросок приручения должен быть 16 или больше; кроме того, если бросок D20 — 1 или 2, то этот лев окажется не поддающимся приручению и сбежит.

В течение этого процесса животное должно так или иначе быть привязано или обездвижено другим способом. Персонаж никогда не сможет иметь больше животных прирученных ремеслом, чем его уровень.

Приручение Силой

Любой с Силой 13+ может приручить захваченное животное или чудовище Силой. Так как предполагается, что это физическая сила, то естественно фаворитами тут будут варвары и кентавры.

Только большие существа или же существа среднего размера могут быть приручены этим способом. Существа имеют оценку Силы, которая измеряет их сопротивление данной форме приручения. Эта оценка просто равна 2 плюс модификатор Ближнего боя существа (что является прямым отражением его размера и степени агрессии).

Таким образом, бык (Ближний бой +4) имеет Силу 6, в то время как гигантский боров (Ближний бой +6) имеет Силу 8.

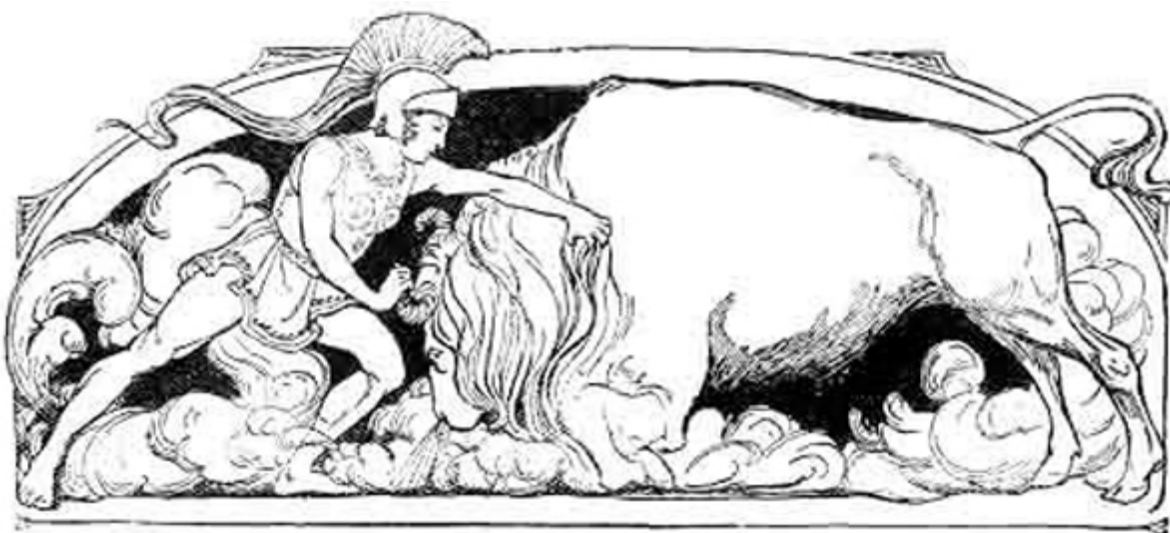
Приручая животное или чудовище силой, персонаж должен бороться с ним, согласно стандартным правилам для борьбы и продержаться в итоге существо в захвате в течении числа раундов, равного его Силе.

Это действие должно повторяться в течении числа дней, также равного оценке Силы существа. Обратите внимание, что большинство животных и чудовищ нападут на укротителя, если он потерпит неудачу или же, если они сумеют освободиться за требуемое число раундов, что делает этот метод очень опасным.

Приручение Обаянием

Наконец, Нимфы (и только они) могут пробовать приручить животное или монстра с помощью Обаяния, используя заклинания и свои сверхъестественные силы. Попытка приручения может быть предпринята только по отношению к существам обитающим в их естественной окружающей среде — морские существа для nereид, лесные животные для дриад и т.д.

Приручение начинается с броска Реакции, используя Личное Обаяние нимфы в качестве премии, а степень агрессии существа как штраф (0,-1,-2,-3). Процесс приручения может продолжиться только если результатом броска будет дружественная реакция. Если всё проходит успешно, нимфа должна проводить в компании существа некоторое коли-



*Контрольный вопрос : этот отважный искатель приключений пытается приручить быка :
(а) силой, (б) ремеслом, (в) обаянием*

чество дней, чтоб прочнее скрепить их дружбу. Это число дней равно броску наносимых повреждений для размера существа (1D6 дней для среднего или 1d3 для маленького существа).

Когда этот период закончен, нимфа делает второй бросок на Реакцию с теми же премиями и штрафами как выше.

Дружественный: существо Приручено.

Симпатия: Попробуйте снова с премиями +2.

Нейтральность: Попробуйте снова.

Осторожный: Существо убегает, возможно навсегда.

Враждебный: Существо нападает (Внезапно!).

При попытке приручить существо нимфа должна жить в естественной среде рядом с созданием. Максимальное число существ прирученных таким образом равно ее Личному Обаянию. Большие существа рассчитывают как 2, а гигантские как 4. Таким образом, Нереида встретившая морского змея и добившаяся дружественной реакции (несмотря на штраф -2 штрафа из-за степени агрессии) может пробовать стать его другом.

Это потребует от нее 3D6 дней (так как морской змей существо гигантское). Спустя это время, она вновь сделает бросок на реакцию (опять же со штрафом -2 из-за степени агрессии): и если результат броска вновь покажет дружественную реакцию, змей будет приручен.

Лояльность прирученных существ

Будучи прирученным, существо будет послушно достаточно, чтобы следовать за своим хозяином пока хватает продовольствия.

Его лояльность может быть проверена тем же способом, что и лояльность последователя-человека; однако в качестве проверочного числа будет использоваться не Лидерство укротителя, а специальная

оценка Верности.

Оценка Верности равна сумме модификаторов Воли и Удачи и изменяется согласно используемому методу приручения: -2 для Силы, 0 для Обаяния и +2 для Ремесла. Эта оценка также уменьшается на 1 для всех Чудовищ. Верность существа нужно проверять всякий раз когда существо встречает внушающего страх противника или что-то, чего само боится. Большинство животных (но лишь немногие чудовища) боятся огня и очень громких шумов, таким образом столкновение с ними, также может потребовать броска на Верность.

Прирученное существо провалившее бросок убежит на 1D6 часа. По истечению этого срока делается новый бросок и если он также потерпит неудачу, существо просто не вернется к хозяину. Если персонаж всё-таки сумеет сам найти существо, он должен сделать проверку в третий раз. Если бросок успешен, существо вернется к хозяину как только почует его. Если третий бросок неудачен, существо больше не будет подчиняться и хозяин должен будет приручать его снова. Существа с Верностью равной 10 или больше, полностью лояльны к своему хозяину и никогда не должны выполнять никаких проверок.

Наконец, стоит отметить — во все города, цитадели, храмы и частные владения, доступ персонажам которых сопровождает чудовище — запрещен, если реакция жителей отличается от дружественной или по крайней мере симпатии. Но даже в таких случаях каждое прирученное чудовище даст группе штраф к первой реакции, равный модификатору ближнего боя существа (отражающий его Размер и Степень агрессии).

Обучение прирученных существ

Прирученных существ можно дрессировать. Это занимает 1D6 месяцев на одну команду и требует броска показывающего добились ли вы результата. Для этого нужно сделать бросок 1D6 и добавить к

нему модификатор Внимательности существа с дополнительной премией +1 за каждый пункт Верности превышающий 10.

Существо обучается команде, если итоговая сумма броска больше или равна Сложности команды. В противном случае существо не может запомнить команду и никогда уже не будет способно сделать этого. Ниже приведен список самых ходовых команд и оценки их сложности.

Фас! (4): Напасть на определенную цель.

Тяговое животное (5): существо может тянуть подходящее транспортное средство. Требуется проверка на Лояльность когда существо запрягают, и всякий раз когда оно совершает попытку сделать какой-то опасный маневр.

Охрана (5): существо подает голос когда в место порученное ему для охраны попадет нарушитель (и делает бросок на Обнаружение, если необходимо). Владелец должен или присутствовать рядом или дать существу прежде, чем уйти, команду Сидеть!

Запрет (5): Не нападать на определенную цель.

Сообщение (7): существо может доставить сообщение к дому или в руки любому человеку кого принимает за своего.

Верховое животное (4): На существе теперь можно ездить верхом. Требуется проверка на Лояльность когда существо совершает попытку сделать какой-то опасный маневр.

Другой Владелец (5): Существо принимает другого человека как своего нового владельца. Новый владелец всегда будет иметь штраф -1 ко всем проверкам на Верность. Обратите внимание, что любой может приобрести прирученное животное этим способом.

Защита (7): Существо будет автоматически выполнять команду Охрана (оно уже должно знать эту команду) если её владелец заснул или потерял сознание и т.д.

Спасение (7): существо должно уметь плавать; по приказу оно будет пытаться спасти тонущего.

Поиск (5): существо активно помогает поиску (делает бросок на обнаружение).

Сидеть! (6): существо остается на одном месте в течении дня. Каждый час после этого, требует проверки на Верность.

Развитие персонажа

В конце приключения персонаж может заработать очки в качестве награды за свои героические дела и поступки. Воины зарабатывают Славу, маги Мудрость, специалисты Опыт. Накопление этих очков позволит персонажу увеличить свой уровень и как

следствие - характеристики персонажа.

Каждый раз когда персонаж достигает нового уровня он получает 2 дополнительных очка для развития одной из характеристик, приведенных в описании класса.

Так как ни одна из характеристик не может превысить 20, это означает, что персонажи начинающие игру с очень хорошими значениями ключевых характеристик будут иметь тенденцию достигать предела в развитии чуть ли не с самого начала игры. Копьеносец, начавший свою героическую карьеру с Ловкости равной 18, повысив уровень лишь однажды, уже достигнет своего предела, то есть 20! Как только предел достигнут, персонаж все еще будет способен увеличивать показатели характеристик Сила, Воля или даже Интеллект, но скажите он что, анекдоты собирается рассказывать? Нет! Ему нужно драться, а для этого интеллект ну уж никак не нужен.

Это пиковое «ограничение» характеристик — недостаток проекта, напротив, это сделано специально, да-да, именно баланса ради и спорить тут бесполезно. Однако для тех из ведущих, кто любит «погорячее», предусмотрен такой вариант, вернее дополнительное правило:

Игроки могут увеличивать две основные характеристики (то есть Силу и Волю для Варваров, Обаяние и Удачу для Лирников и т.д.) и только их, до максимально возможного уровня, т.е. 21, что соответствует модификатору +5.

Таким образом, Амазонки и Копьеносцы будут способны достигнуть беспрецедентных высот Ловкости (фактически, став «совершенными» солдатами), в то время как Аристократы, Священники, Лирики и Нимфы, поднявшие свою Удачу выше 20 (то есть став фактически «избранными» своего божества-покровителя, о чем далее).

Начисление опыта

Воины

Победы над врагами

Убийства, захваты или иные виды победы над различными существами, приносят герою некоторое количество очков Славы, равное ценности Славы Существа. Обратите внимание — пункты славы, должны быть разделены между участвующими в бою персонажами: то есть, если группа из четырех героев побеждает чудовище со значением Славы — 200 пунктов, то каждый из персонажей получит по 50 пунктов.

Совершение Героических поступков

Когда персонажи спасают города, обнаруживают неизвестные страны, уничтожают опасную угрозу или совершают великие дела, ведущий может вознаградить каждого из них 100, 200 или даже 500 пунктами Славы в зависимости от значения их поступка.

Маги

Победы над сверхъестественными противниками.

Некоторые сверхъестественные существа после победы над ними дают не только очки Славы для воинов, но и очки Мудрости для магов. НИП маги например, дают 100 пунктов мудрости в уровень. В отличие от Славы, очки Мудрости не делятся между персонажами.

Исследование неизвестного.

Исследование неизвестных стран, волшебных тайн, таинственных островов и другие странных мест может принести персонажу 100, 200 или даже 500 пунктов Мудрости в зависимости от масштабов проделанного мероприятия.

Охотники

Убийство или захват существ

Охотники зарабатывают Опыт убивая или захватывая животных и чудовищ. Опыт в таких случаях равен Славе, как если бы персонаж был воином, но удваивается за животных. Например, если два копьемосца и охотник убивают животное дающее 150 пунктов Славы, каждый копьемосец получит по 50 Славы (1\3), а охотник - двойное количество опыта (100). Обратите внимание, — охотники не зарабатывают опыт убивая или захватывая людей или духов.

Использование специальной способности Охота

Каждый раз когда Охотник делает успешный бросок Охоты в важной игровой ситуации, он получает 50 пунктов опыта.

Воры

Приобретение опыта

Каждый раз когда вор крадет, находит или иначе приобретает ценности, он получает очки Опыта, равные ценности полученной вещи в золоте. Например, украв подводу из шести мулов (по 6 золотых каждый), он получит 36 пунктов опыта.

В конце приключения вор просто высчитывает полную стоимость награбленного и преобразует «деньги в опыт». Если общее количество меньше 100 серебряных монет, то оно просто игнорируется. «Сохранить» их, чтобы добрать в следующей экспедиции — нельзя.

Использование Воровства

Каждый раз, когда Вор делает успешный бросок Воровства в важной игровой ситуации, он получает 50 пунктов опыта.

Божественное покровительство

Все игровые персонажи игры «Лабиринты и Минотавры» могут удостоиться некоторой помощи Богов, в том числе и своего божества-покровителя.

В условиях игры эта форма божественного «внимания» отражена Удачей персонажа и отражает это факт, что все без исключения персонажи увеличивают свою Удачу когда получают новый уровень. Таким



Получение нового уровня буквально изменило мою жизнь!

образом, чем больше Славы, Мудрости или Опыта накапливает ваш Герой, тем большего внимания и покровительства он получает от своего божества-заступника.

Но это ещё не всё — Боги могут предоставлять некоторым из своих последователей и еще более захватывающие преимущества. Эти редкие смертные действующие как их чемпионы и посредники в мире смертных, могут зваться разными именами, например — Глашатай Аполлона, Чемпион Афины, Военачальник Ареса или Избранник Афродиты; в игре они все известны как Агенты Божеств.

Становимся агентом!

Персонаж может стать Агентом Божества только с позволения ведущего (который управляет всеми решениями богов). Персонаж должен также иметь характеристику Удачу, равную 20 и не менее 16 в другой характеристике, индивидуальной для каждого божества и его сферы влияния (см. ниже).

Таким образом, лишь Аристократы могут начать игру как потенциальные Агенты, так как они — единственные кто может выполнить такие требования на первом уровне. Другие персонажи должны достигнуть более высоких уровней, чтоб привлечь внимание божественного покровителя.

Если все условия выполнены, божество явится к персонажу в подходящее время и даст знать, что оно выбрало именно его своим новым протеже. Обычно это происходит, как только персонаж достигает подходящего уровня. Если статус агента получен, возвращения назад нет: это обязательство пожизненное и агенты рискнувшие пренебречь им вызовут божественный гнев — но об этом, мы



Привет! Я как раз ищу храброго и благородного чемпиона ...

поговорим позже.

Божественные Блага

Специальные премии предоставляемые богом для своих агентов называют Божественными благами. Каждый агент получает их в количестве трех. Кроме того, он будет получать одно дополнительное божественное благо с каждым новым уровнем. Таким образом, персонаж ставший Агентом на четвертом уровне получит три блага сразу же, ещё одно по достижении пятого и последнее, по достижении шестого. Хотя их и предоставляет божество, выбирать блага могут сами игроки. Есть три типа различных божественных благ: Мифические характеристики, Божественный вопрос и Божественный дар.

Мифические характеристики

Это благо может быть взято, чтоб увеличить одну из характеристик, уже достигшую значения 20 до абсолютного максимума 21 (см. предыдущую страницу), даже если она не является одной из основных характеристик класса персонажа. Это благо можно взять лишь по одному разу для каждой из характеристик одобренной божеством (см. ниже).

Божественный вопрос

Это божественное благо позволяет персонажу задать Богу любой вопрос (согласно заклинию священника 6-го уровня за исключением того, что никакие Очки силы тут не используются). Может быть выбра-

но несколько раз, но каждый вопрос гарантирует только ОДИН ответ. В отличие от силы Священника, помощь Бога, вернее ответ или некую подсказку, могут получить даже находящиеся без сознания или умирающие Агенты. В этом случае решение проблемы придет к ним в виде спасительного «бога из машины».

Помните, боги не всегда вмешиваются в дела людей; часто они предпочитают действовать скрытно или через какие-то особые проявления их силы, которые могут также интерпретироваться как естественные явления (особенно в случае с богами типа Зевса или Посейдона).

Божественный дар

Божество дает персонажу волшебную вещь. Предмет выбирается ведущим игры из списка вещей связанных с божеством-покровителем персонажа (см. ниже). Стоит учитывать, что кроме предметов приведенных в этом списке могут существовать и другие, не менее удивительные, на усмотрение ведущего. На этот счет существует лишь одно правило — божественным даром не могут быть вещи, теряющие после использования свою силу (например, зелья) и Уникальные предметы, которые, как известно, можно получить только в результате эпических приключений.

Условные Блага

Встречаются ситуации, когда божество может назначить для исполнения какой-либо миссии не одного из своих Агентов, а любого другого персонажа. Обычно такие события случаются в отчаянные времена, когда персонажи игроков могут оказаться единственными существами в округе, кто более-менее подходит на роль «героя». В таких случаях, божество может снабдить каждого выбранного персонажа одним единственным Божественным даром (выбирают дар не игроки, а ведущий).

Если в итоге поиски или другая поставленная задача завершена успешно, персонажам будет позволено сохранить дар у себя, но если миссия ни к чему не приведет, божество просто заберет его назад. Прелесть этого подхода в том, что он может использоваться даже в кампаниях, где настоящие Агенты Божеств запрещены. В этом случае, персонажам всё-таки будет позволено выполнять задания находясь при этом в роли «случайных агентов», но посвящать свою дальнейшую жизнь служению божеству не придется.

Ответственность и Наказания

Как уже было замечено, Агент Божества приобретает множество мощных способностей, но как сказал один великий мудрец: «с большой властью, приходит и большая ответственность». Агенты тут не исключение, пожалуй даже, что ответственность наложенная на них тяжелее любой другой. В игре эти обязательства отражены священной миссией агента. Всякий раз, когда агент вызывает гнев свое-



Агенты должны дважды подумать, прежде, чем спровоцировать божество-покровителя на гнев го божества, он навсегда теряет одно из своих благ. Какое из них забрать и почему, решает ведущий, играющий в этот момент роль бога. Если персонаж потерял все свои блага, это принесет ему божественное проклятие, уменьшающее Удачу на 2D6 (до минимума, равного 1). С другой стороны, „экс-агент“, считается полностью освобожденным от всех обязательств перед своим бывшим богом-покровителем. Отныне, если он когда-либо сделает что-нибудь, что вызовет гнев божества, он немедленно получит Xd6 повреждений, где X равняется значению его уровня класса. Да, смертный, такова плата за неблагодарность и упрямство!

Требования для Агентов Божеств

Ниже приведены общие описания для агентов 12 главных божеств, используя такой формат:

Предпочтительный класс: персонажи этого класса скорее будут выбраны на роль агентов, чем другие. Священники и Жрицы, всегда будут поклоняться только своему собственному божеству.

Требования: Минимальные значения характеристик, требуемые для получения статуса агента божества.

Священная Миссия: Общие обязанности божественного агента перед покровителем.

Важнейшие характеристики: характеристики, к которым могут быть получены премии от блага «Мифические характеристики» (см. выше).

Божественный дар: Примеры предметов которые могут быть дарованы божеством своим агентам.

Ограничения: Каждый бог или богиня имеют свои особые ограничения относительно божественных благ предоставляемых своим агентам. Эти ограничения обычно определяют индивидуальность божества и его отношение к смертным.

Агенты Афродиты

Предпочтительные классы: Аристократ, Лирник, Жрица. Требования: Удача 20, Обаяние 16+.

Священная Миссия: Агенты Афродиты должны защищать ее жриц, последователей и священные места. Афродита, кроме того, любит впутывать своих агентов в божественные интриги, особенно если в дело вовлечены и агенты других богов.

Важнейшие характеристики: Обаяние, Удача и Интеллект.

Божественный дар: Эгида, Кинжал Афродиты, Амулет Афродиты, Туника Удачи.

Ограничения: Афродита любит вмешаться в делах смертных. По этой причине в первые три божественные блага предоставленные агенту, должен быть включен по крайней мере один Божественный Вопрос.

Агенты Аполлона

Предпочтительные классы: Кентавр, Охотник, Лирник, Аристократ, Нимфа, Священник, Элементалист (Свет).

Требования: Удача 20, 16+ в одной из характеристик : Ловкость, Интеллект и Обаяние.

Священная Миссия: Агенты Аполлона должны защищать его священников, последователей, священные места, а также различных протее, в число которых входят большинство лириков и оракулов. Кроме этого, обязаны привлекать последователей своего покровителя (даже если это абстрактное поклонение солнцу) во всем мире.

Важнейшие характеристики: Обаяние, Ловкость и Интеллект.

Божественный дар: Лук Аполлона, Доспех Аполлона, Копье Защиты, Копье Нанесения удара, Посох Света, Арфа Поэтической памяти.

Ограничения: Аполлон предпочитает, чтоб его агентами были действительно исключительные индивидуумы. По этой причине в первые три божественные блага предоставленные агенту, должна быть включена по крайней мере одна Мифическая



Охотница — агент Артемиды вместе со своим верным помощником
характеристика.

Агенты Ареса

Предпочтительные классы: Варвар, Аристократ, Копьеносец.

Требования: Удача 20, Сила 16+.

Священная Миссия: Агенты Ареса должны защищать его священников, последователей и священные места. Время от времени Арес будет приказывать агентам активно участвовать в войнах — или даже развязывать их!

Важнейшие характеристики: Сила, Ловкость и Воля.

Божественный дар: Доспех Ареса, Шлем Ареса, Копье Нанесения удара, Меч Ареса.

Ограничения: Арес презирает тех кто зовет на помощь. По этой причине бог войны никогда не отвечает на Божественные Вопросы своих последователей.

Агенты Артемиды

Предпочтительные классы: Амазонка, Кентавр, Охотник, Аристократ, Нимфа (Дриада), Жрица.

Требования: Удача 20, 16+ в одной из характеристик : Ловкость, Интеллект или Обаяние.

Священная Миссия: Агенты Аполлона должны защищать его священников, последователей, священные места, а также различных протеев, в число которых входят большинство дриад, диких животных и различных лесных народов вроде актеонов, силванов и людей-пчел.

Важнейшие характеристики: Обаяние, Ловкость и Интеллект.

Божественный дар: Лук Артемиды, Колчан Артемиды, Амулет Артемиды, Пояс Защиты, Туника Удачи, Уздечка Приручения, Пастушья Флейта.

Ограничения: Первые три божественные блага предоставленные агенту должны включать по крайней мере один Божественный Дар и одну Мифическую характеристику.

Агенты Афины

Предпочтительные классы: Амазонка, Аристократ, Жрица, Копьеносец.

Требования: Удача 20, 16+ в одной из характеристик : Ловкость, Интеллект и Воля.

Священная Миссия: Агенты Афины должны защищать её священников, последователей и священные места. Кроме того они должны помогать в распространении цивилизации, мира и мудрости во всем мире.

Важнейшие характеристики: Ловкость, Воля и Интеллект.

Божественный дар: Эгида, Шлем Афины, Копье Афины, Копье Защиты.

Ограничения: Афина — богиня защитница: первые три блага предоставленные агенту должны включать по крайней мере один Божественный Дар и одну Мифическую характеристику.

Агенты Деметры

Предпочтительные классы: Нимфа (Напея или Хелеада), Жрица. Агенты Деметры — всегда женщины.

Требования: Удача 20, Воля 16+.

Священная Миссия: Агенты Деметры защищают её священников, священные места и последователей (включая крестьян и мирных жителей).

Важнейшие характеристики: Интеллект и Воля.

Божественный дар: Кадуцей, Посох Земли, Амулет Здоровья, Амулет Защиты, Кольцо Удачи,

Туника Удачи, Пастушья Флейта.

Ограничения: Деметра редко вмешивается в дела смертных. Первые три блага предоставленные агенту не могут содержать больше чем один Божественный Вопрос.

Агенты Гефеста

Предпочтительные классы: Варвар, Священник. Элементалист (Земля и Огонь).

Требования: Удача 20, 16+ в одной из характеристик : Сила или Воля.

Священная Миссия: Агенты Гефеста должны защищать его священников, священные места и последователей (включая большинство кузнецов); должен помогать всем народам (например Меньшим Циклопам), которым покровительствует Гефест.

Важнейшие характеристики: Сила и Воля.

Божественный дар: Эгида, Оружие Гефеста.

Ограничения: Гефест не вмешивается в дела смертных. По этой причине хромой бог никогда не отвечает на Божественные Вопросы своих последователей, а в первые три блага обязательно должен входить по крайней мере один Божественный дар.

Агенты Геры

Предпочтительные классы: Аристократ, Жрица.

Требования: Удача 20, 16+ в одной из характеристик : Интеллект, Воля и Обаяние.

Священная Миссия: Агенты Геры должны защищать её священников, последователей и священные места. ...И быть готовыми к тому, что в любой момент агенту может выпасть «честь» стать участником интриг и разборок Геры со своим мужем, проходящих в мире смертных...

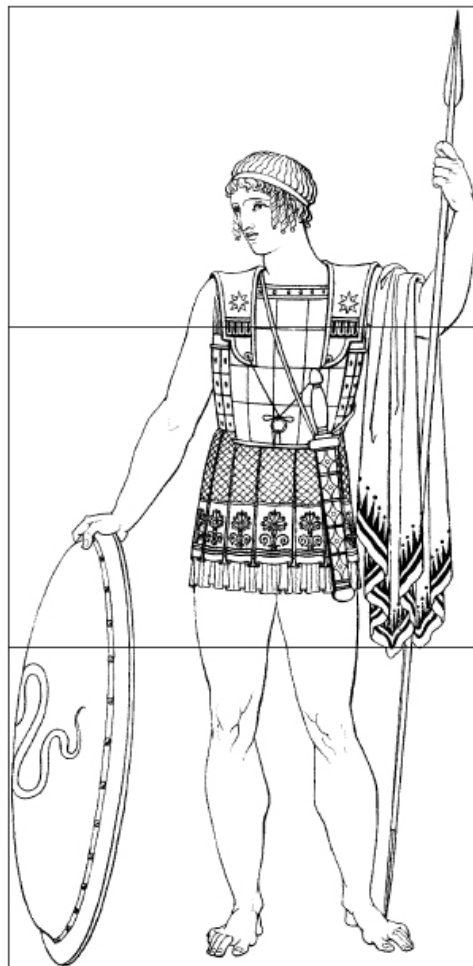
Важнейшие характеристики: Воля, Интеллект, Удача и Обаяние.

Божественный дар: Эгида, Копье Хитрости, Амулет или Пояс Защиты, Кольцо Невидимости, Плащ Маскировки, Туника Удачи.

Ограничения: Гера любит вмешаться в дела смертных используя своих агентов. По этой причине в первые три блага обязательно должен входить по крайней мере один Божественный Вопрос.

Агенты Гефеста

Предпочтительные классы: Варвар, Священник.



Доблестный и харизматичный агент Афины

Элементалист (Земля и Огонь).

Требования: Удача 20, 16+ в одной из характеристик : Сила или Воля.

Священная Миссия: Агенты Гефеста должны защищать его священников, священные места и последователей (включая большинство кузнецов); должен помогать народам (например, Меньшим Циклопам), которым покровительствует Гефест.

Важнейшие характеристики: Сила и Воля.

Божественный дар: Эгида, Оружие Гефеста.

Ограничения: Гефест не вмешивается в дела смертных. По этой причине, хромой бог никогда не отвечает на Божественные Вопросы своих последователей, а в первые три блага, обязательно должен входить, по крайней мере, один Божественный дар.

Агенты Гермеса

Предпочтительные классы: Священник, Колдун, Вор.

Требования: Удача 20, Интеллект 16+.

Священная Миссия: Агенты Гермеса должны за-

щищать его священников, священные места и последователей (включая большинство торговцев и путешественников); они должны помогать расширению и развитию мирной торговли между городами и нациями.

Важнейшие характеристики: Интеллект, Удача и Обаяние.

Божественный дар: Кольцо Удачи, Сандалии Гермеса (в особенности), Кадуцей.

Ограничения: Гермес любит давать своим агентам видимые символы божественного покровительства; по этой причине первые три блага предоставленные агенту всегда будут включать в себя по крайней мере один Божественный дар (особенно Кадуцей или Сандалии Гермеса).

Агенты Гесты

Предпочтительные классы: Жрица. Геста никогда не использует персонажей других классов как божественных агентов.

Требования: Удача 20, Воля 16+.

Священная Миссия: Агенты Гесты должны защищать её священников, священные места и многочисленных последователей.

Важнейшие характеристики: Воля и Обаяние.

Божественный дар: Кадуцей, Амулет Здоровья, Амулет Защиты, Кольцо Удачи, Туника Удачи.

Ограничения: богиня скромности и размеренной жизни, Геста выбирает своих агентов только из жриц служащих ей.

Агенты Посейдона

Предпочтительные классы: Аристократ, Нимфа (Нереида), Священник.

Требования: Удача 20, 16+ в одной из характеристик: Сила или Воля.

Священная Миссия: Агенты Посейдона должны защищать его священников, священные места и последователей (включая большинство подводных обитателей, Дельфинов, Тритонов, Русалок, Нереид и т.д.).

Важнейшие характеристики: Сила и Воля.

Божественный дар: Трезубец Ярости (те же свойства, что и у Копья Нанесения удара), Амулет Мерфолка, Амулет Нереид.

Ограничения: Посейдон не любит когда его беспокоят, однако он не отказывает в помощи своим чемпионам; первые три блага предоставленные агенту не могут включать больше чем один Божественный Вопрос.

Агенты Зевса

Предпочтительные классы: Аристократ, Нимфа (Ореада), Священник.

Требования: Удача 20 и 16+ в любой другой характеристике (да, вот такой Зевс разноплановый).

Священная Миссия: Агенты Зевса должны защищать его священников, священные места и многочисленных последователей.

Они должны делать все, что в их силах, чтоб сражаться с существами Хаоса и другими врагами Олимпийцев.

Время от времени Зевс будет давать различные задания — вмешиваться в дела царей, участвовать в интригах против жены Геры и вообще обеспечит довольно «приятное» времяпровождение.

Важнейшие характеристики: Сила, Воля, Удача и Интеллект.

Божественный дар: Эгида, Молния, Копье Хитрости, Посох Света, Посох Воздуха, Амулет Защиты, Кольцо Удачи, Кольцо Невидимости.

Ограничения: Как правитель всех богов, Зевс не имеет никаких ограничений.



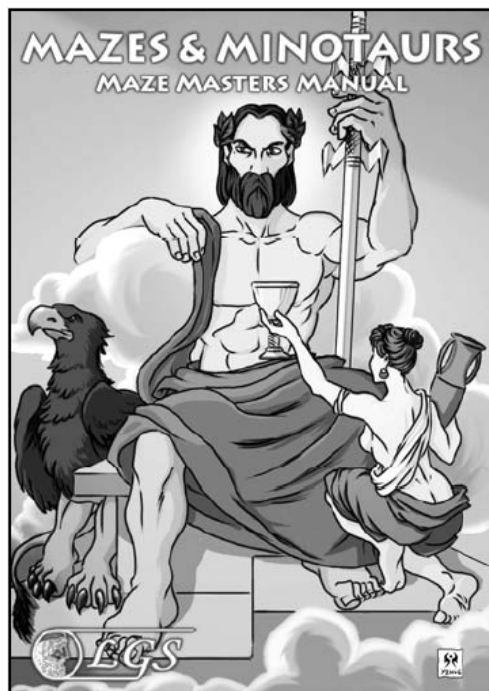
Что? Опять призыв божественного вмешательства?

Основные изменения русской редакции «серебряного» издания игры «Лабиринты и Минотавры» 2013

1. Шаги создания персонажа и описания классов теперь включают выбор дополнительных профессий персонажа. Также описания дополнительных профессий введены в книгу игрока в виде самостоятельной главы.
2. В описания классов персонажей включены божественные покровители персонажей. Также описания божественных покровителей персонажей введены в книгу игрока в виде самостоятельной главы.
3. Эффекты репутации включены в описания классов, добавлены дополнительные главы касающиеся отношений игровых и не игровых персонажей.
4. В описаниях классов Аристократа и Лирника исправлены сведения по деньгам и имуществу персонажей.
5. Добавлен целый ряд специальных боевых ситуаций и специальных тактик боя.
6. Добавлены правила скрытной атаки, боя посохом, использования метательных кинжалов.
7. Добавлены критические промахи и попадания.
8. Классы Аристократ и Амазонка полностью переработаны.
9. Заклинания Священника и Лирника оптимизированы и частично заменены на обновленные варианты.
10. К заклинаниям Колдуна и Лирника добавлены пояснения, исправляющие найденные ранее недочеты.
11. Заклинания Элементалиста расширены двумя типами магии: «Свет» и «Тьма».
12. Включены правила приручения животных.
13. Книга заново вычитана, исправлен ряд неточностей (иногда очень значительных) в описательной части, текст стал более литературным.
14. Все примеры в книге правил пересчитаны и приведены к последней версии на текущий момент.



Хотите больше?



РУКОВОДСТВО ВЕДУЩЕГО

Вторая книга правил «Лабиринты и Минотавры»
Новые сведения о магии, существах и ведении игры, а также описание игрового мира под названием Мифика, и каталог волшебных предметов!



СПРАВОЧНИК СУЩЕСТВ

Третья книга правил «Лабиринты и Минотавры»
Удивительное собрание более чем 150 видов созданий, включающее людей, животных, чудовищ, духов и других существ.