НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА О ПРИКЛЮЧЕНИЯХ ГЕРОЕВ В ЭПОХУ МИФОВ

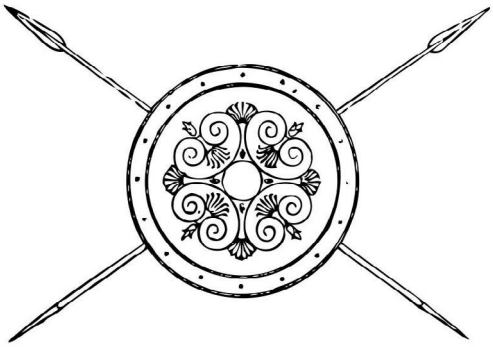
ЛАБИРИНТЫ И МИНОТАВРЫ

MAZES AND MINOTAURS

БЫСТРЫЙ СТАРТ!

ВСЕ ЧТО НУЖНО ЗНАТЬ ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ НАЧАТЬ ИГРАТЬ В НАСТОЛЬНЫЕ РОЛЕВЫЕ ИГРЫ.

КНИГА ВКЛЮЧАЕТ ТОЛЬКО САМОЕ НЕОБХОДИМОЕ: КРАТКИЕ ПРАВИЛА, 6 ГОТОВЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ НА ВАШ ВЫБОР И ПОЛНОСТЬЮ ГОТОВОЕ К ИГРЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ



Содержание

Что представляет собой эта книга? 3
Как начать играть? 3
Базовое правило 3
Проверки навыков 3
Проверочное число и число проверок 3
Боевые проверки 4
Движение и действия в бою 4
Специальные тактики в бою 4
Раны и повреждения 4
Лечения и восстановление 4
Взаимодействие с неигровыми персонажами 5
Не боевые столкновения 5
Когда проверки бесполезны? 5
О мечах и магии 5
Магия в игре 5
Развитие вашего персонажа 6
Таблица опыта 6
Почему игра называется ролевой? 6
Персонажи 6
Приключение Последнее убежище Лаодис 11
Карта для прикючения 18

«Лабиринты и Минотавры» (Mazes and Minotaurs) - свободнораспространяемая игра. Использование любых игровых материалов в коммерческих целях запрещено правообладателем.

Оригинальная идея игры: Paul Elliott
Правила игры: Oliver Legrand
Дополнения: Luigi Castellani, Reid San Filippo.
Правообладатель: Oliver Legrand
Русская поддержка, переводы, верстка этой книги: Александр «Мэлфис К.» Фролов

Эта книга посвящена всем игрокам на этой планете, кто внес свой вклад в Mazes & Minotaurs своим опытом, талантом, вдохновением, поддержкой и советами. Всем исследователям древних руин и создателям легенд, без которых эта игра никогда бы не существовала.
Франция, США, Испания, Россия, Великобритания - с нами люди со всего мира, и эта одиссея даже не думает заканчиваться!

http://stormtower.ru *(русская поддержка игры),* **http://mazesandminotaurs.free.fr** *(оригинальные правила).*

Что представляет собой эта книга?

Рад приветствовать тебя, читатель! Эта книжка – «быстрый старт», введение в настольную ролевую игру **«Лабиринты и Минотавры»**.

Несмотря на небольшой размер в ней очень коротко представлены все основные сведения о игре, достаточные, чтоб провести ваше первое приключение. Само приключение и несколько готовых персонажей для игры также входят в эту книгу.

«Быстрый старт» не может, да и не должен, заменить основные книги правил игры – **«Руководство игрока»** и **«Руководство ведущего»**. Однако, полагаю, начав знакомство с игрой с этой книги, изучение полных правил игровой системы станет ещё проще. Кроме того, если ваша цель – просто попробовать для себя какую-то новую игру, не слишком заморачиваясь и вдаваясь в детали, «быстрый старт» станет идеальным выбором.

Как начать играть?

Чтобы поиграть в игру «Лабиринты и Минотавры» вам необходимы: **Ведущий игры** – он ведет сюжетную нить, следит за соблюдением правил и создает игрокам проблемы. **Игроки** – лучше если их будет 4-5, но главное, чтобы больше одного. **Приключение** – демонстрационный сценарий входит в состав этой книги. **Игральные кости** – см. ниже.

Вы играете от лица своего **персонажа** – как подобает настоящему герою (книги, фильма, комикса) он не простой человек, и, следовательно, с ним постоянно случаются не простые истории. Персонаж и его действия (его, а не ваши) – единственная возможность игрока повлиять на мир игры, и только от его действий (и персонажей других игроков) зависит то, чем закончится приключение.

По прошествии времени, решая различные задачи, побеждая противников и продвигаясь по сюжету приключения персонаж будет набираться жизненного опыта и улучшать свои способности.

Для игры вам понадобиться набор *игральных костей* – с 4,6,12 и 20 гранями. Какие из них кидать и сколько раз определяется правилами для различных случаев и записывается в виде 1d20 (1 раз кинуть кость с 20-ю гранями) или 3d6+2 (3 раза кинуть кость с 6-ю гранями и прибавить к итогу 2).

Чтобы проще представлять различные игровые ситуации вы можете использовать *карты* – как готовые, так и нарисованные по ходу действа, со схематичным изображением происходящих событий. Положения персонажей и их противников на карте удобно показывать с помощью любых пластиковых фигурок, монет и т.п.

Базовое правило

В сердце игры «Лабиринты и Минотавры» (как и большинства настольных ролевых игр) лежит простое правило – усвоив его, вы поймете всю механику игры. Вне зависимости от того – собираетесь ли вы ударить обидчика, уговорить собеседника или незаметно улизнуть до начала драки, вам необходимо сделать **проверку**. Делается это так:

1. Решите, что должен сделать ваш персонаж и скажите это ведущему.

2. Бросьте 1d20 и прибавьте к выпавшему числу любые соответствующие цели модификаторы (они указаны в листе персонажа).

3. Если получившееся число выше или равно проверочному заданному ведущим, действие возымело успех. Если ниже – действие закончилось провалом.

Чем выше или ниже ваше число заданного проверочного – тем большим успехом/провалом закончилось действие персонажа.

С некоторыми оговорками – сейчас вы уже знаете всё, что нужно для настольной ролевой игры. Все остальные правила есть только расширение или уточнение базового.

Проверки навыков

Когда действие, совершаемое персонажем, требует четкого контроля движений (например, плаванье, преодоление препятствий и т.д.). используется **проверка на Сноровку**.

Когда требуется вовремя среагировать, быстро сориентироваться и уклониться от опасности используется проверка на **Уклонение от опасности**.

Чтобы противостоять эффектам волшебства и другим сверхъестественным явлениям используется проверка на **Сопротивление магии**.

Когда требуется собрать в кулак силы организма, чтобы противостоять отравлению, болезни, боли и т.п., используется **проверка на Выносливость**.

Все четыре проверки работают по принципу Базового правила.

Проверочное число и число проверок

Стандартное проверочное число всегда составляет **15**, но может быть уменьшено или увеличено ведущим исходя из сложности действия.

Для одного действия разрешается не более одной проверки подряд – то есть Вор проваливший попытку вскрыть замок не может «долбить» его до тех пор, пока ему не повезет и замок вдруг не откроется сам собой.

Боевые проверки

Когда ваш персонаж сражается с противником, алгоритм его действий следующий:

1. Выполняется проверка на инициативу (1d20 + модификатор Инициативы), для определения очередности ходов.

Проверку на инициативу проходят все участники поединка – и персонажи и их противники. Проверку инициативы за противников делает ведущий. Первыми ходят участники поединка с наибольшим значением инициативы.

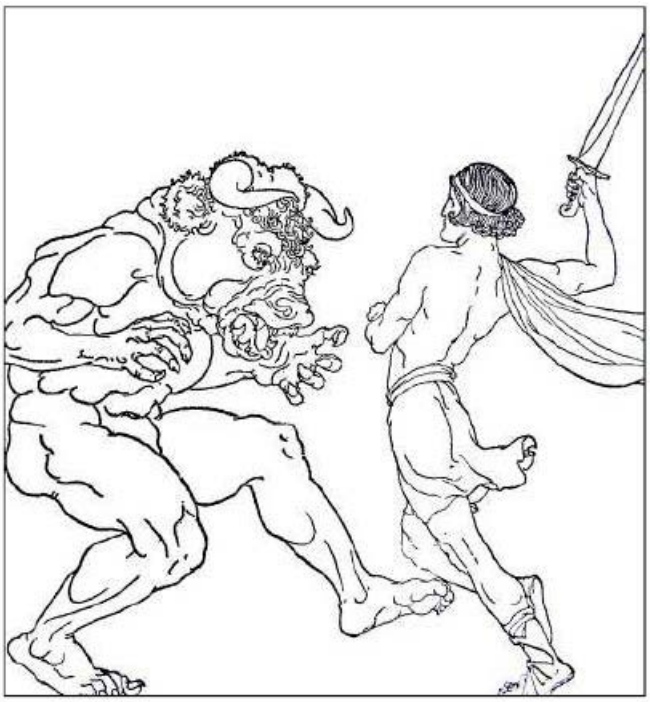
2. Вы выбираете каким способом (оружием дистанционного или ближнего боя) ваш персонаж хочет поразить противника (и какого противника) и заявляете об этом ведущему.

3. Вы делаете **проверку на попадание** *(1d20 + модификатор Ближнего/Дистанционного боя). Если итоговое число выше или равно показателю Эффективной защиты противника – ваш удар достиг цели. Если ниже – противник увернулся, удар не пробил броню и т.п. Ведущий может открыто объявить против какого числа проводится проверка, а может сказать только финальный результат – попал/промазал.*

4. В случае успеха на предыдущем шаге, вам нужно вычислить какой урон понес противник. Для этого делается **проверка на повреждения** *(1d6 + модификатор Силы персонажа) и получившееся число отнимается от Хитов противника.*

По завершению ходов всех участников поединка, цикл повторяется снова (без проверки Инициативы) до тех пор, пока одна из сторон не одержит вверх.

Полный цикл боя называется **боевым раундом** – в реальной жизни этот отрезок занимает около 6 секунд. Таким образом, хотя в игре все персонажи и их противники ходят строго по очереди, в «реальном мире» все боевые действия происходят как бы одновременно.



Движение и действия в бою

За один боевой раунд персонаж может:
- Переместиться на 120 футов.
- Переместиться на 60 (или меньше) футов и атаковать противника.
- Атаковать противника и никуда не перемещаться.

Персонаж не может бить 2 раза в один раунд, а все *стандартные действия*, типа сменить оружие, подняться с полу, кинуть целебное зелье напарнику, сотворить заклинание и т.п. занимают полный боевой раунд. *Свободные действия* – например, окрикнуть другого персонажа или переброситься с ним парой фраз – могут быть заявлены в любой момент и не заменяют стандартных.

Специальные тактики в бою

В бою, вы можете серьезно улучшить свои шансы, если будете применять особые приемы, известные как специальные тактики боя. Здесь я приведу лишь несколько, наиболее ходовых.

Атака с разбегу

Если ваш персонаж имеет силу 13 и выше, то он может атаковать противника как следует разбежавшись перед этим (требуется разбег 30 футов минимум). В этом случае, его модификатор силы добавляется к результату броска на попадание и броску на инициативу, но только для первого раунда боя.

Сбивание с ног

Вместо обычной атаки, персонаж может сбить противника с ног – в этом случае тот не будет ранен, но окажется на земле и потратит весь следующий раунд на то, чтобы подняться, а его Эффективная защита на это время, снизится на 4 пункта!

Оружие по выбору

Каждый персонаж имеет оружие по выбору – для кого-то это меч, для кого-то лук, а для кого-то копье. Сражаясь своим оружием по выбору, герои имеют одно очень важное преимущество – если результаты проверки на попадание вас не устраивают, вы можете тут же сделать повторный бросок и использовать его результат. Однако если он ещё хуже предыдущего – назад пути уже не будет.

Раны и повреждения

Когда ваш персонаж получает рану, он теряет 1D6 пункта от *Общего количества Хитов.* Если хиты упали до нуля или ниже, игрок должен сделать проверку *1d20 + модификатор Силы* против 10. Если проверка провалена — персонаж мертв. Если результат 10 или больше — персонаж остается жив, но полностью выведен из строя. Если он получит ещё один удар или не получит помощь после боя, то умрет наверняка.

Лечение и восстановление

Раненые персонажи могут быть исцелены с помощью некоторых заклинаний или особых восстанавливающих снадобий. Также персонаж может выздороветь более традиционными способами, но для этого ему нужны время, покой и уход. Каждая неделя отдыха позволяет раненому восстановить число хитов равное 1D6 + уровень персонажа, в случае успешного прохождения проверки на Выносливость против 10.

Взаимодействие с неигровыми персонажами

Игровые персонажи – те, которыми управляют игроки, не одни в мире игры. Чтобы продвигаться по сюжету им нужно взаимодействовать с окружающим миром и прежде всего с **не игровыми персонажами** (**НИП**).

НИП составляют основное население мира – это и пекари, и дворники, и аристократы, и злодеи, и герои, и даже чудовища. С тем отличием, что управляют ими не игроки, а ведущий игры. В отличие от персонажей – героев по определению, посвятивших жизни борьбе со злом (или с добром?) и совершению подвигов, НИП обычно звезд с неба не хватают и просто живут своей жизнью.

Небоевые столкновения

Если с боевыми столкновениями все понятно, то второй тип «общения» с НИП – это более-менее мирное общение – разговоры, совершение покупок в лавке, попытка узнать у трактирщика свежие слухи или разгадывание различных головоломок.

Большинству НИП глубоко все равно герой перед ними или прохожий молодец. Для того, чтоб определить, как относится к вам ваш собеседник (до начала разговора), вы можете выполнить **проверку Репутации** (*2d10 + модификатор Личного обаяния*).

Если результат 5 и меньше – будут бить, если 6-8 – к вам относятся с недоверием, 9-13 реакция нейтральна, 14-16 – дружелюбна, 17 и выше – похоже вам тут рады. Естественно проводить проверку Репутации с грабителями решившими вас ограбить – бесполезно.

Также вам пригодятся ещё три «социальные» проверки, используемые в небоевых столкновениях:

Запугивание (*мод.Воли х 2 + мод.Удачи*), **Убеждение** (*мод.Интеллект х 2 + мод.Удачи*), и **Соблазнение** (*мод. Обаяния х 2 + мод.Удачи*). Применять их нужно в зависимости от ситуации.

Когда проверки бесполезны

Конечно это было бы очень удобно, если бы можно было просто подойти к царю и сделав проверку на Убеждение сказать – «эй, ведущий, он согласен отдать мне свое царство!». Специально для таких случаев, важно понимать, что проверки просто инструмент облегчения решения спорных ситуаций, а не абсолютная сила.

Ведущий вправе не засчитывать даже успешную проверку, если игрок просто бросил кость, а его персонаж при этом попросил невозможного или вообще не предпринял никаких действий. Зажигательная речь, логичное предложение, спор – вот что действительно важно в игре, а проверка как заключительный аккорд – лишь подтверждает или опровергает слова оратора.

О мечах и магии

Игровых персонажей разделяют на три типа – **воины, маги** и **специалисты**. Воины (*Варвары, Копьеносцы, Кентавры, Аристократы, Амазонки*) – сильные и ловкие, они виртуозно владеют оружием и знают особые приемы боя. Маги (*Элементалисты, Волшебники, Нимфы, Священники, Лириники*) – часто даже не знают с какой стороны нужно браться за меч, но зато умеют управлять особыми силами, делающими их в бою и мире чрезвычайно ценными героями. Специалисты (*Воры, Охотники, Лучники*) решают задачи, которые не под силу кому-то ещё – они признанные мастера своей профессии, но не так сильны, как воины и не обладают магическими навыками.

Магия в игре

Персонажи некоторых игровых классов владеют различными формами магии и имеют доступ к различным заклинаниям – мирным и боевым. В бою применение магии происходит по обычным боевым правилам, только вместо удара оружием, маг создает заклинание. Заклинания разных уровней имеют разную «стоимость», выраженную в **очках силы** – 2, 4, а то и все 6. После применения заклинания — это количество вычитается из имеющихся у персонажа очков силы и как только маг исчерпает все очки – заклинания для него будут временно недоступны.

Восстановление очков силы обычно происходит во время отдыха – и в это время маг практически безза-

щитен. По этой причине, старайтесь экономить запас сил и не тратить заклинания по пустякам.

Развитие вашего персонажа

Выполняя задачи, борясь со злом, побеждая чудовищ и совершая открытия, ваш герой накапливает **пункты опыта**. Как только их число достигнет определенного уровня, герой немедленно получит возможность увеличить показатели своих характеристик, а следом за этим вырастут и его проверочные показатели – и боевые и мирные.

Другой способ улучшить параметры героя – магические предметы и заклинания.

Максимальный **уровень персонажа** в игре «Лабиринты и Минотавры» - шестой. Столько же раз вы сможете улучшить параметры своего героя. С ростом уровня растет и известность – если про новичка только что начавшего приключения не знает никто, что уже с третьим уровнем его слава будет греметь по всему царству, а к пятому – о нем заговорят даже в соседних странах.

Рост известности открывает доступ к более серьезным наградам, более весомым знакомствам, но предполагает большие опасности, и ответственность.

Таблица опыта

- От 0 до 999 – первый уровень
- 1000 — 1999 – второй уровень
- 2000 — 3999 - третий уровень
- 4000 - 6999 - четвертый уровень
- 7000 - 9999 – пятый уровень
- 10000 - шестой уровень

Почему игра называется ролевой?

Проверки очень важны в игре, верно? Но есть кое-что ещё, без чего ваши приключения могут быть чем угодно, хоть тактической пошаговой стратегией, но только не ролевой игрой. Эта невидимая суть, дух игры, называется **отыгрыш**. Отыгрыш — это не только соответствие поведения своего персонажа заявленному образу, сколько принятие мира игры.

Персонаж, в отличие от игрока, является частью игрового мира – он для него родной. Для игрока – земля круглая, но для персонажа она плоская и лежит на трех слонах. Для игрока Зевс – это что-то из древнегреческих сказок, для персонажа – это владыка мира, испепеляющий нечестивцев молниями.

Попробуйте на время игры взаправду побыть доблестным копьеносцем Афин, гордым магом-элементалистом или яростной амазонкой. Поглядите на мир их глазами, отключите «обычного человека» в голове, его больше нет – потому что пришло время Героев!

Персонажи

Здесь вы найдете описание шести уже готовых к игре персонажей, которых вы можете использовать без изменений для своего первого приключения. Обратите внимание – некоторые персонажи могут быть только мужчинами или только женщинами, однако для охотника, элементалиста и священника – вы можете самостоятельно выбрать пол, исходя из того, что предпочитают ваши игроки.

После описаний приведен также пример листа персонажа – достаточно просто распечатать его и вписать характеристики.

Тимса, Варвар 1 уровня, 22 года.

Пол: мужской

Дополнительные навыки: Зверолов, Борец

Описание класса: Воины с окраин известного мира, чаще всего из 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.

Описание личности: Тимса хороший воин, но молод и потому довольно заносчив и самоуверен. В тайне, он очень хочет вернуться домой героем и стать одним из ярлов, а ярлу никогда не помешают доблесть и громкое имя. Именно потребность проявить первую и заслужить второе и заставила Тимсу отправиться в приключения.

Основные характеристики:
- Сила: 16 (модиф. 2)

• Ловкость: 13 (модиф. 1)
• Интеллект: 11 (модиф. 0)
• Воля: 15 (модиф. 2)
• Удача: 13 (модиф. 1)
• Обаяние: 9 (модиф. 0)

Боевые характеристики:
• Ближний бой: 4
• Дистанционный бой: 2
• Инициатива: 11
• Коэффициент защиты: 13 (базовый), 15 (со щитом).
• Общее количество хитов: 14
• Оружие по выбору: Варварский меч или топор.

Проверки навыков:
• Проверка на Сноровку: 4
• Уклонение от опасности: 2
• Сопротивление магии: 2
• Проверка на Выносливость: 5
• Личное обаяние: 3

Магия: нет

Специальные способности:
Силовой бой: Варвары добавляют модификатор Силы к наносимым повреждениям, если используют своё основное оружие. (Повреждения = 1d6 + 2).

Ярость битвы: Варвары добавляют свой модификатор Воли к ЭКЗ, если пребывают в нормальном состоянии и не одевают доспех. (ЭКЗ = 17).

Имущество персонажа: Круглый щит, Кинжал, Варварский меч, Лук +12 стрел, 55 серебряных монет.

Кития, элементалист 1 уровня, 27 лет

Пол: женский (класс не накладывает ограничений на пол персонажа)

Дополнительные навыки: Оратор, Ученый

Описание класса: Элементалисты это маги, получающие свои способности от четырех стихий - элементов, определенных греческими философами: огонь, вода, земля и воздух.

Описание личности: Родилась в одной из отдаленных колоний и получила не только классическое образование, но и довольно свободно знакома с нравами и обычаями людей южного берега Срединного Моря. Она жаждет преобразований и изменений и часто ставит с ног на голову вполне привычные вещи, из-за что иногда попадает в неприятные переделки, выйти из которых помогает только магия.

Основные характеристики:
• Сила: 11 (модиф. 0)
• Ловкость: 11 (модиф. 0)
• Интеллект: 15 (модиф. 2)
• Воля: 15 (модиф. 2)
• Удача: 12 (модиф. 0)
• Обаяние: 11 (модиф. 0)

Боевые характеристики:
• Ближний бой: 0
• Дистанционный бой: 2
• Инициатива: 12
• Коэффициент защиты: 12 (базовый).
• Общее количество хитов: 8
• Оружие по выбору: нет.

Проверки навыков:
• Проверка на Сноровку: 2
• Уклонение от опасности: 2
• Сопротивление магии: 4
• Проверка на Выносливость: 2
• Личное обаяние: 2

Магия
• Магический талант (Элементалистика):4
• Волшебная сила:16
• Очки силы: 6

Заклинания:
Огненная стрела: может создать стрелу из чистого пламени и швырнуть её во врага. (требует 2 очка силы, наносит 1d6 повреждений)

Каменные руки: каменные руки появляются из пола и хватают врага за ноги. (требует 2 очка силы, противник обездвижен, защита снижена на -4)

Сверкающая Сфера: шар из пламени размером с человека, которым можно управлять с помощью мысленных команд. (требует 4 очка силы, наносит 2d6 повреждений)

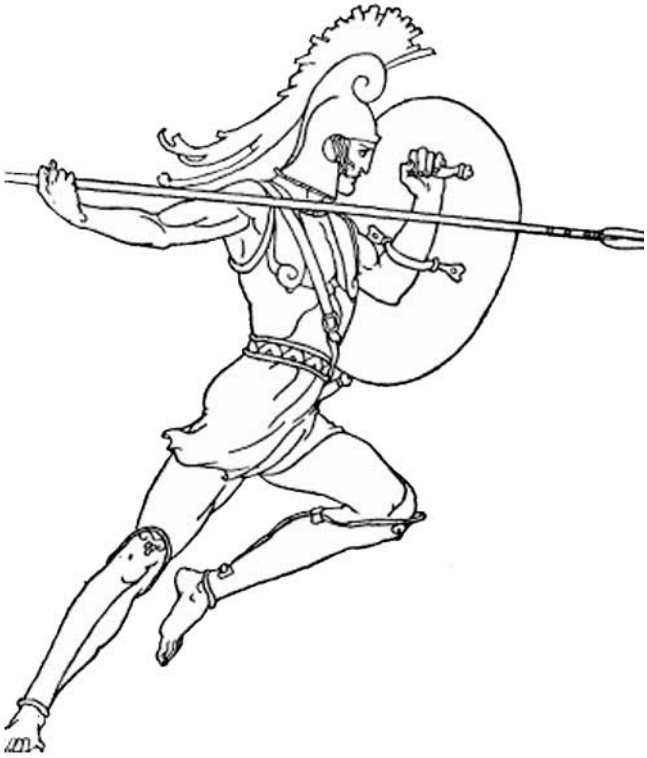
Бронзовая кожа: придает коже выбранного существа свойства бронзы, что делает её намного более устойчивой к повреждениям. (требует 4 очка силы, защита повышается на 4, ближний бой на 2)

Извержение вулкана: вызывает извержение вулкана, заставляя противников в буквальном смысле гореть

в огне! (требует 6 очков силы, наносит 2d6 повреждений за первый раунд + 1d6 за все остальные. Маг также получает 2d6 - но и только).

Живая Статуя: позволяет элементалисту оживить большую каменную статую. (требует 6 очков силы, статуя сражается за мага в течение 5 минут х на элементалистику)

Имущество персонажа: Кинжал, Посох, 60 серебряных монет.



Полиант, копьеносец 1 уровня, 25 лет

Дополнительные навыки: Оружейник, Тактик

Пол: мужской

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

Описание личности: Полиант солдат до кончиков волос, но у него душа моряка. Он уже успел отличиться в нескольких экспедициях против пиратов Умбрийского моря и судя по всему в дальнейшем его ждала блестящая карьера военного, однако этот умелый воин променял размеренную жизнь государственного стража на судьбу вольного искателя приключений – почему, может ответить только он сам.

Основные характеристики:
- Сила: 12 (модиф. 0)
- Ловкость: 16 (модиф. 2)
- Интеллект: 11 (модиф. 0)
- Воля: 13 (модиф. 1)
- Удача: 13 (модиф. 1)
- Обаяние: 11 (модиф. 0)

Боевые характеристики:
- Ближний бой: 3
- Дистанционный бой: 3
- Инициатива: 12
- Коэффициент защиты: 13 (базовый) 19 (со щитом, панцирем и шлемом).
- Общее количество хитов: 12
- Оружие по выбору: Копье.

Проверки навыков:
- Проверка на Сноровку: 3
- Уклонение от опасности: 3
- Сопротивление магии: 1
- Проверка на Выносливость: 2
- Личное обаяние: 2

Специальные способности

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 (Защита = 21).

Армейская дисциплина: Копьеносцы, атакуя копьем, добавляют модификатор Воли к Инициативе. (Инициатива = 13).

Магия: нет

Имущество персонажа: Шлем, щит, панцирь, копье, кинжал, меч, 50 серебряных монет.

Сэлея, амазонка 1 уровня, 19 лет

Дополнительные навыки: Всадник, Целитель

Пол: женский

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

Описание личности: Жизнь в родной стране всег-

да казалась Сэлее скучной и однообразной. Будучи очень лояльно расположена к новым знакомства, особенно с интересными людьми из далеких земель и с жадностью впитывая все новое, после совершеннолетия она не задумывалась покинула Амазонию, чтобы повидать мир.

Основные характеристики:
• Сила: 13 (модиф. 1)
• Ловкость: 14 (модиф. 1)
• Интеллект: 9 (модиф. 0)
• Воля: 14 (модиф. 1)
• Удача: 14 (модиф. 1)
• Обаяние: 16 (модиф. 2)

Боевые характеристики:
• Ближний бой: 3
• Дистанционный бой: 2
• Инициатива: 11
• Коэффициент защиты: 13 (базовый) 15 (со щитом).
• Общее количество хитов: 13
• Оружие по выбору: Лук.

Проверки навыков:
• Проверка на Сноровку: 3
• Уклонение от опасности: 2
• Сопротивление магии: 3
• Проверка на Выносливость: 3
• Личное обаяние: 4

Специальные способности

Смертельный Выстрел: Амазонки добавляют свой модификатор Ловкости к наносимым повреждениям при использовании лука. (Повреждения = 1d6 + 1).

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

Магия: нет

Имущество персонажа: Щит, копье, кинжал, меч, лук + 12 стрел, 35 серебряных монет.

Хрисикрат, священник 1 уровня, 26 лет

Дополнительные навыки: Оратор, Навигатор

Пол: мужской (класс не накладывает ограничений на пол персонажа)

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

Описание личности: Странствующий жрец Посейдона, Хрисикрат успел побывать в далеких землях и вдоволь поплавать на различных судах. Его странствия – божественная миссия. Хрисикрат считает, что его божественный покровитель сам ведет его туда, где больше всего нужна помощь.

Основные характеристики:
• Сила: 12 (модиф. 0)
• Ловкость: 11 (модиф. 0)
• Интеллект: 13 (модиф. 1)

• Воля: 16 (модиф. 2)
• Удача: 15 (модиф. 2)
• Обаяние: 12 (модиф. 0)

Боевые характеристики:
• Ближний бой: 2
• Дистанционный бой: 3
• Инициатива: 11
• Коэффициент защиты: 14 (базовый).
• Общее количество хитов: 8
• Оружие по выбору: нет.

Проверки навыков:
• Проверка на Сноровку: 2
• Уклонение от опасности: 3
• Сопротивление магии: 3
• Проверка на Выносливость: 4
• Личное обаяние: 4

Магия
• Магический талант (Аура духовности):4
• Волшебная сила:16
• Очки силы: 6

Заклинания

Божественное Благословение: Божественное Благословение дает персонажу премию +2 к одной из характеристик: Уклонение от опасности, Ментальный щит, Выносливость (требует 1 Очко силы)

Божественное Видение: Священник может просить божество послать ему видение связанное с определенным человеком, местностью или ситуацией. (требует 2 Очка силы – эффект (довольно туманный намек) на усмотрение ведущего игры)

Божественное лечение: Каждое использование Божественного лечения немедленно восстанавливает (1D6 + Аура духовности) хитов у раненного (требует 3 Очка силы).

Божественный дар: Позволяет священнику даровать выбранному персонажу (включая себя) Силу (требует

4 Очка силы, позволяет автоматом выполнить силовую проверку)

Божественный Гнев: Эта сила позволяет священнику наносить врагам удары с помощью чистой духовной энергии. (требует 5 Очков силы, 1d6 повреждений).

Божественное вмешательство: С этой очень мощной силой, священник может попросить божество напрямую вмешаться в происходящие события! (6 Очков силы – эффект на усмотрение ведущего игры)

Имущество персонажа: Кинжал, посох, 60 серебряных монет.

Эвфира, вор 1 уровня, 18 лет

Дополнительные навыки: Акробат, Актер

Пол: женский (класс не накладывает ограничений на пол персонажа)

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

Описание личности: Детство Эвфиры прошло на городских улицах Аргоса. Девчонка была просто одержима жаждой победы и всегда старалась превосходить остальных. Вскоре она поняла, что каким бы классным специалистом ты не был – выше своей головы прыгнуть нельзя. Однако можно значительно расширить свои навыки за счет магических предметов и артефактов. Именно с целью разжиться подобными полезными инструментами, она и выбрала карьеру искателя приключений.

Основные характеристики:
- Сила: 10 (модиф. 0)
- Ловкость: 16 (модиф. 2)
- Интеллект: 16 (модиф. 2)
- Воля: 13 (модиф. 1)
- Удача: 18 (модиф. 3)
- Обаяние: 11 (модиф. 0)

Боевые характеристики:
- Ближний бой: 5
- Дистанционный бой: 7
- Инициатива: 14
- Коэффициент защиты: 13 (базовый).
- Общее количество хитов: 10
- Оружие по выбору: Лук.

Проверки навыков:
- Проверка на Сноровку: 5
- Уклонение от опасности: 7
- Сопротивление магии: 3
- Проверка на Выносливость: 4
- Личное обаяние: 4

Специальные способности

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 (**Воровство** = 5).

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 (ЭКЗ = 15).

Магия: нет

Имущество персонажа: Кинжал, лук + 12 стрел, 30 серебряных монет.

Где взять дополнительную информацию?

Хотите получить ещё больше игровых классов, ещё больше способностей и спецприемов боя, научиться создавать персонажей, познакомиться с громадным список из 300 достойных (и не очень) противников для ваших героев, а также десяткам магических предметов и новым приключениям?

Все это, а также полные книги правил по игре «Лабиринты и Минотавры» вы можете найти на наших сайтах:

На английском языке
- **http://mazesandminotaurs.free.fr**

На русском языке
- **http://stormtower.ru**

Последнее убежище Лаодис

Подводная экспедиция для группы смелых искателей приключений, подготовленная Эндрю Трентом (с некоторыми дополнениями Оливера Леграна).

Рассказ о Лаодис

(только для ведущего)

Где-то далеко на западе от Афин, на одиноком утесе, едва выступающим из-под поверхности Срединного Моря, стоит одинокое иссохшее оливковое дерево, окруженное кольцом камней.

Это дерево отмечает вход в ряд подземных пещер, однажды служивших укрытием для величайшего вора Эры Магии — Лаодис Минойской, слава о которой гремела когда-то по всей Мифике. Не было такого места в мире где-бы не побывала отважная воровка и не прихватила бы с собой какой-нибудь «сувенир» на память, будь то бриллиант величиной с яйцо, или волшебная вещь наделенная чудесными свойствами.

Лучшие морские разбойники служили ей, ибо всякий кто видел её неземную красоту уже не мог даже помышлять о предательстве. Она и её команда не знали страха (или не задумывались над этим?) и грабили и проезжих купцов и храмы с одинаковым рвением.

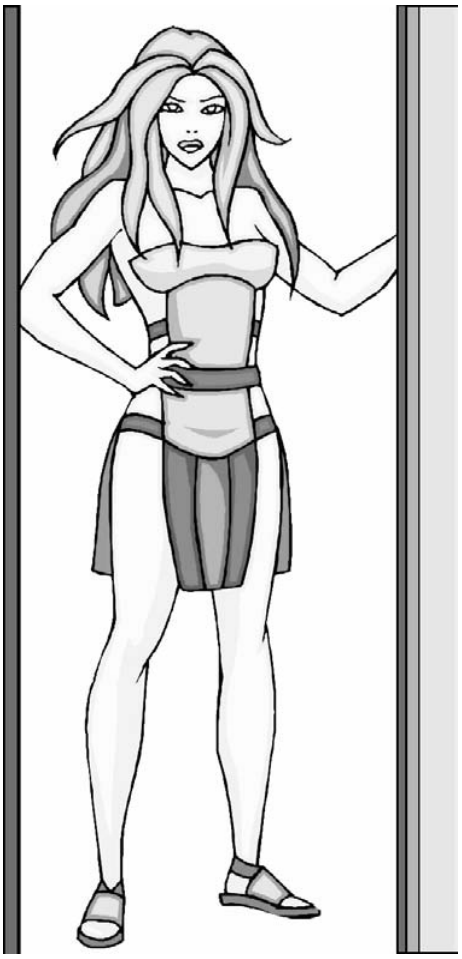
Но... всему приходит конец и карьера Лаодис оборвалась в пику её славы — воровка так много возомнила о себе, что посмела хвастать тем, что является лучшей на свете в своем ремесле и даже самому быстроногому Гермесу, богу воров, не тягаться с ней.

Гермес быстро разыскал Лаодис и хотел наказать её за гордыню, но вместо того, чтобы обрушить на неё божественный гнев, он бросил ей ответный вызов и попросил украсть трезубец самого Посейдона и разящее копье Афины, чтоб доказать свои способности!

И таково было мастерство безрассудной воровки, что она практически справилась с заданием, однако это не входило в планы Гермеса. Он просто взял да и рассказал о «задумке дерзновенной смертной» богам.

Оскорбление так возмутило Посейдона и Афину, что они мгновенно обрушили свои проклятия на Лаодис и её банду. Землетрясения, которое послал Владыка океана, превратило в щепки их корабли и по камням разметало укрытия, а Афина в это время повсюду выискивала друзей и союзников Лаодис, и не было места на Мифике, где можно было бы укрыться от мести двух разгневанных богов...

Но самую страшную кару боги приготовили для самой прекрасной Лаодис. Наслав ужасные чары они превратили её в омерзительное чудовище и навеки заключили в тюрьму в пределах её полуразрушенного, полузатопленного убежища, заполненного самыми любимыми призами воровки. Однако, некоторые из них они прокляли, а некоторые просто сломали. Теперь все, что осталось от Лаодис Минейской — её последнее убежище, находящееся ниже уровня океана и состоящее из сети полузатопленных пещер,



надежно скрывающих сокровища, такие близкие и всё же невозможно далекие...

Эта красивая легенда подразумевает, что история падения Лаодис может быть известна Лирникам, Ворам, всевозможным рассказчикам или ученым. Она абсолютна правдива, но в ней отсутствует важная часть: в какое «омерзительное чудовище» боги превратили Лаодис?

Ответ: в Морскую Горгону, а наказание к которому два разгневанных бога приговорили её -повсюду в пещерах попадаются те, кто был когда-то горячо предан и любим Лаодис, а теперь представляет из себя не больше, чем просто холодные глыбы камней.

Жаль, что единственный способ получить эту информацию — встретиться с Лаодис лично...

План Галлоса

(начало приключения)

Болтаясь в местном порту персонажи издали замечают располагающего к себе молодого человека, рассказывающего захватывающие истории. Парень представляется **Галлосом** и начинает трагический

рассказ о воре Лаодис. Вскоре после этого, он покажет свои истинные занятия и цели: хотя он хороший рассказчик, Галлос Смелый — не просто уличный трепач, а талантливый и очень честолюбивый *Вор*.

Галлос недавно получил довольно ценную информацию, которая, как он догадывается, может помочь в нахождении легендарного убежища Лаодис. Где его только не искали, облазили всю Мифику, а посмотреть возле дома, как водится никто не догадался, ведь, по его словам, нужное место находиться лишь в нескольких милях от берега.

Галлос решил совершить «дружественный визит» к месту где покояться останки несчастной Лаодис и ... невероятные сокровища, часть из которых он твердо намерен получить в вечное пользование. Кроме того, он не забывает вскользь упомянуть о том, что мгновенно станет живой легендой среди воров Мифики.

Галлос мудро полагает, что логово Лаодис заполнено всеми видами смертельных существ (включая и саму Лаодис), так что он ищет группу «товарищей», чтобы сопровождать его в этой рискованной, но чрезвычайно выгодной экспедиции — особенно это касается сильных воинов и могущественных магов, которые могли бы справиться с подстерегающими на пути опасностями.

Он так же добавляет (как бы между делом), что уже имеет двух обязательных партнеров: это *«заслуживающий доверие моряк»* (читай: мелкий контрабандист) по имени **Баррос**, который поможет группе добраться до места назначения на своем судне, и, нереида по имени **Ава**, которая согласна поцеловать всех в группе, чтоб на время совершения набега все они могли свободно дышать и действовать под водой.

Если искатели приключений решают присоединиться к Галлосу в его смелом предприятии, он будет настаивать на немедленном заключении договора «о разделе добычи», так как лучше сделать это до, а не драться после.

Вот условия Галлоса:

• *Все деньги и драгоценные камни будут разделены на две равные части между искателями приключений с одной стороны и Галлосом, Барросом и Авой с другой.*

• *Волшебные вещи и другие «уникальные предметы» будут принадлежать тому, кто их первым найдет.*

Персонажи вольны оспорить условия, но Галлос будет чрезвычайно неохотно идти на понижение своей (и партнеров) доли. На деле, он вообще намеревается взять себе большую часть, но это уже другая история.

Если персонажи соглашаются присоединиться к Экспедиции Галлоса, можно начинать приключение!

Как заявлено ранее, два других «партнера Галлоса по бизнесу» это Баррос «Одноглазый», скользкий тип покрытый татуировками (моряк, 2 уровень) с чешуйчатой заплатой на левом глазу, и Ава, своенравная морская нимфа (2 уровень) со стройным силуэтом и довольно незрелым отношением к миру.

Ава «одала своё сердце» Галлосу (имеющему неслабое плутовское обаяние) и кажется готова сделать для него всё. Она напоминает наивную девочку-подростка, влюбленную до беспамятства в типичного «плохого парня». Ава пока ещё не поняла, что ее «вечный возлюбленный» главным образом видит в ней очень полезный (и к тому же крайне приятный) товар.

Судно Барроса быстро доставит персонажей до одинокого утеса в котором скрывается логово Лаодис, но сам моряк не будет сопровождать Галлоса ниже поверхности. Ава будет держаться подальше от пещер, но поцелует Галлоса и всех искателей приключений прежде чем они пойдут внутрь, что позволит им дышать и действовать под водой свободно в течение числа часов, равных её Одилическому обаянию (**= 5**).

Благодаря Аве, Галлос и Баррос имеют при себе довольно большое количество *Искрящихся Жемчужин*, которые можно помещать в специальные ожерелья, чтоб получить достаточно света в течение всей экспедиции: каждый искатель приключений будет великодушно снабжен ожерельем с тремя такими жемчужинами (свет в радиусе 30 футов).

Галлос Смелый

- Вор, Уровень 3
- Сила 10
- Ловкость 15
- Удача 18
- Интеллект 17
- Воля 13
- Обаяние 14
- Инициатива 15
- ЭКЗ 16* (ближний 19 *)
- Общее количество хитов 14
- Ближний бой +6*
- Дистанционный бой +9*
- Уклонение от Опасности +8*
- Ментальный щит +6*
- Выносливость +5*
- Сноровка +6*
- Личное Обаяние +6*

- Воровство +7* (скрытность и обнаружение +15 *)
- Второстепенные Таланты: Актер, Оратор.
- Оружие по выбору: Праща
- Другое Оружие: Меч, кинжал.
- Волшебные предметы: Ожерелье искрящихся жемчужин, Кольцо Везения.

** Эти значения принимают во внимание премию +1, которую дает Галлосу Кольцо Везения.*

Галлос молодой, но уже весьма опытный вор. Он имеет бойкий язык, хорош собой и достаточно обаятелен; честолюбив, предприимчив и самонадеян, в общем похож на саму Лаодис в былые дни...

Логово Лаодис

Для перемещения по пещерам используйте карту приведенную в конце приключения.

A. Вход в пещеры

Вход находиться ниже уровня моря и плотно зарос морскими водорослями. Обнаружить его не трудно, но лишь зная, что он должен там быть, так как растения довольно надежно защищают убежище от незваных гостей. Чтобы обнаружить его без знания Галлоса, потребовалась бы много времени на поиски (*проверка на обнаружение, против 15*).

B. Гостиная

Это обширное помещение ясно дает понять, по внутренней обстановке, что однажды здесь была гостиная, и до сих пор, в большей степени ничего не изменилось. В центре помещения расположен большой каменный стол и массивные каменные сидения. Повсюду разбросаны обломки разбитой посуды и предметов обстановки, густо покрытые наростами кораллов.

У западного входа, сидит наклонившись вперед полуистлевший скелет. Пара **Рыб-Убийц** (*характеристики приведены в конце приключения)* считает это место своим домом и пока наблюдает за искателями приключений из скрытого мраком угла пещеры. Их скорость и скрытность, практически гарантируют, что персонажи игроков будут застигнуты врасплох. Рыбы ужасно голодны и будут сражаться до смерти, но могут время от времени отвлекаться на еду, прямо во время боя.

C. Статуя Посейдона

Эта мраморная статуя размером с человека изображает разгневанного Бога Морей. Его голова запрокинута назад, рот открыт в беззвучном крике, весь вид скульптуры внушает благоговейный трепет.

Персонажи у которых Посейдон — божество-покровитель, могут остановиться и отдать дань уважения в виде краткой молитвы перед статуей.
Это даст им эффект тройного Божественного Благословения и поднимет Сопротивление Магии, Уклонение от Опасности и Выносливость всех членов экспедиции на +2.

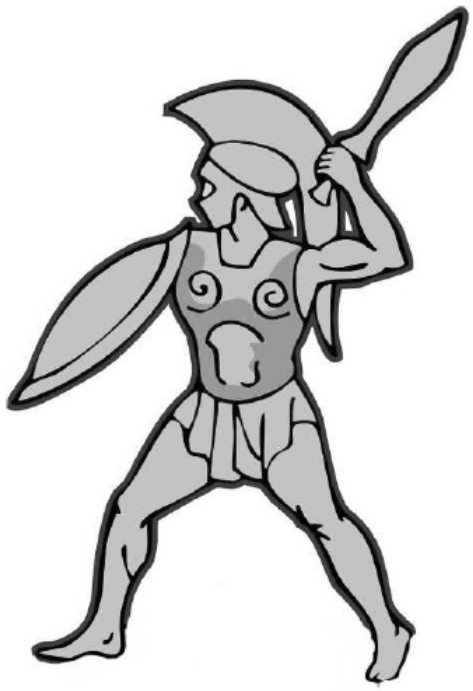
D. Статуя Афины

Эта алебастровая статуя Афины Паллады изображает девственную богиню на отдыхе, под сенью оливкового дерева на ветвях которого сидит мудрая сова. Персонажи, у которых Афина божество-покровитель могут остановиться и отдать дань уважения в виде краткой молитвы перед статуей.

Это даст им эффект тройного Божественного Благословения и поднимет значение параметров Сопротивление Магии, Коэффициент защиты и Ближний бой всех членов экспедиции на +2.

Замечание для ведущего: премии предоставляемые статуями Афины и Посейдона своим последователям отражают тот факт, что логово Лаодис всё ещё находиться под действием силы этих двух божеств.

Премия к сопротивлению магии окажется особенно нужной во время сражения с самой Лаодис, послужив замечательным подспорьем против её взгляда обращающего в камень. Эти премии вступят в силу как только персонажи войдут в следующее помещение и прекратят действовать, когда минуют статуи на обратном пути.



E. Зеленый Бронзовый Автомат

Эта каменная палата содержит одно из наиболее ценных приобретений Лаодис: полностью исправный **Автомат** сделанный из странного зеленого металла, имеющего полную защиту от ржавчины.

Это удивительно искусно сработанное творение рук неизвестного мастера, было создано, чтоб увековечить в металле память Агенора из Аргоса, благородного воина Эры Магии.

Автомат с готовностью нападает на всех, кто пытается пройти мимо него в комнату F.

Если персонажи сумеют нанести автомату поражение, обломки его тела могут быть использованы для создания единственного, зато уникального, нержаве-

ющего доспеха зеленого металла (прочие характеристики как у обычного доспеха).

F. Саркофаг

В этой комнате помещается саркофаг содержащий в себе мумию. Кажется, что вода не оказала на неё никакого разрушающего действия, подобно автомату из соседней комнаты.

Это скорее всего натолкнет персонажей на мысль, что мумия — не мертвое существо, возможно даже магическое! Но это не так — это обычное, иссохшееся и давно мертвое тело.

Очевидно, что сверхестественно хорошая сохранность трупа легко объяснима, это «побочный эффект» **Амулета Защиты** надетого на её шею (+1 к Защите). Если амулет снять мумия не будет сопротивляться (это мертвец, помните?), но мгновенно рассыплется в пыль, что почти наверняка сильно подействует на возбужденных игроков и заставит понервничать (а!!! эта вещь проклята!!! и т.п.).

G. Статуя Богини-Кошки

Одно из приобретений Лаодис добытое во время одного из самых дерзких набегов в Пустыню Царей. Эта статуя выглядит как человеческая женщина с головой кошки. В данный момент эта, по всей видимости очень дорогая вещь выглядит довольно жалко, она лежит на полу, некоторые крупные куски откололись при падении и в беспорядке раскиданы по полу.

По стенам ползает пара больших улиток, а по полу, среди необузданно разросшихся морских водорослей, деловито снуют туда-сюда небольшие крабы-альбиносы.

Персонаж, решивший поближе рассмотреть водоросли и осколки камня, должен сделать *проверку на обнаружение (против числа 15)*. В случае успеха, он заметит тяжелый, круглый медный щит тускло поблескивающий на стене. В середине щита, почти стертое от времени, можно разглядеть лицо горгоны. Этот щит — **Эгида** (+3 к Защите).

H. Надписи на стенах

Стены этого длинного, уходящего под наклоном вниз коридора сплошь покрыты различными надписями, некоторые из них вырезаны, другие написаны краской, третьи мелом... Большинство из них практически невозможно разобрать, но самые внимательные читатели будут способны прочитать полустертые имена, фрагменты грязных шуток, строфы похабных стишков и т.п.

Из общей массы выделяются пожалуй три ключевые момента, где-то на полпути, встречаются две фразы, многократно повторенные и выведеные изящным женским почерком: *«Посейдон импотент»* и *«Афина — дура»*. Последователи Афины и Посейдона, будут очевидно чувствовать себя чрезвычайно оскорбленный этими неприятными каракулями.

Третья осмысленная надпись попадается в самом конце коридора, она нацарапана неровным и сбивчивым почерком: *«Она наконец уснула. Не разбудите её!»* В этой области нет ничего, что представляло бы хоть какую-либо ценность.

I. Бараки

Эта комната является «перевалочной базой» для разведывательного патруля **Дагонитов**.

Первоначально их было семеро, хотя трое пали жертвой Лаодис (их каменные изваяния могут быть найдены дальше). Те четыре, что скрывались здесь, мгновенно нападут на персонажей.

Помещение когда-то служило бараками для множества подручных Лаодис. Каменные кровати, столы и сундуки рассеяны по всему её пространству. Если здесь и были какие-то ценности, их уже давно разграбили.

J. Живая водоросль!

В этом тихом месте, укрытом густым пологом непроглядной тьмы, нашла себе приют **живая водоросль**. Местоположение дает ей дополнительные +2 к *проверке на обнаружение (Скрытность 14)*. Число водорослей, равно числу персонажей в группе.

Весь пол у основания растения усеян костями, в основном это кости рыб, но также угадываются и останки жертвы — человека. Среди разбросанных костей, можно обнаружить **Кольцо Везения** (+1 к Удаче), найти его очень сложно (обнаружение против 20).

K. Логово Осьминога

Большой Осьминог обосновался здесь. Он не агрессивен, но будет защищаться в случае нападения.
В этом помещении могут быть найдены три маленьких сосуда: выточенный из камня в Стигийской империи, выдолбленный из дерева где-то в джунглях Харибдии и вырезанный из костей какого-то морского животного представителями Атлантиды.

Любой коллекционер редкостей с удовольствием даст за эти вещи целое состояние. Однако, предметы весьма хрупки и одно неосторожное движение (или бой с осьминогом) рискует повредить их. Каждое резкое движение рядом с ними, даст 60%-ый шанс (1-12 на d20) на поломку.

Альтернативой этому ведущий может заменить эти вещи на какой-либо предмет искусства (баснословно дорогой) с уникальными волшебными свойствами.

L. Окно в верхний мир

Через отверстие в потолке этой пещеры, струиться солнечный свет с поверхности. Вода здесь немного более теплая и всё пространство плотно заполнено скопищем морских водорослей.

Передвигаться здесь можно только с трудом и всякая попытка сражаться в этом месте, приведет к штрафу -2 к Инициативе (если это не морское существо).

M. Статуя Дагона

Статуя ужасного морского бога Дагона, размером с человека стоит у стены этого помещения. Эта статуя и является причиной того, почему встреченные ранее дагониты рискнули жизнью и сунулись сюда: они хотели возвратить украденного идола. Любой осматривающий эту статую должен сделать *проверку на Уклонение от опасности*, чтобы избежать попадания острых игл из ловушки, которая была встроена в основание статуи.

Воры могут, конечно, легко могут обнаружить эту западню применив свои способности. Неудавшийся бросок Уклонения от опасности, закончится получением 1d6 повреждений нерасторопной жертвой.

N. Штаб Лаодис

Здесь вы натыкаетесь на три каменных статуи дагонитов. Они расположены обособленно, двое в напряженных позах и с оружием в руках, в то время как третий сидит сжавшись в комок чуть поодаль и кажется просит проявить милосердие.

Конечно это не статуи, а жертвы магии Лаодис. Стены этого места покрыты запутанными картами, рисунками и графиками. Многие из самых великих планов и осуществленных деяний Лаодис запечатлены здесь, оставаясь и по прошествии веков немым свидетельством её преступного гения.

Воры, решившие потратить немного времени на расшифровку этих записей, получат по 100 дополнительных пунктов Опыта.

O. Статуя элементалиста

Статуя человека-элементалиста стоит прямо посреди уходящего вниз коридора. Её лицо перекошено гневом, рука с посохом выброшена вперед, будто каменный маг собирается прочесть какое-то заклинание. Конечно это не обычная статуя, а очередная жертва Лаодис.

При жизни, элементалист имел при себе Посох Земли (или Воды); из-за его магической природы, посох не был превращен в камень и может быть свободно взят из руки статуи (сокращает в 2 раза стоимость заклинаний элементалиста в очках силы).

Если в группе нет элементалиста, посох стихии может быть заменен на Посох Света (освещает окрестности).

P. Подводное Кладбище

Этот большой зал завален грудами разного хлама густо поросшего кораллами, разбитыми и раздавленными остатками когда-то прекраснейших в мире вещей, а также обломками каменных статуй и останками давно мертвых людей — бывших товарищей Лаодис.

Едва икатели приключений войдут в зал, как с пола поднимутся несколько Скелетов, которые даже после смерти остаются верны Лаодис и нападают на всех, кто входит в палату. Ведущий сам должен определить колличество восставших противников, исходя из сил партии. Нам нужно, чтоб герои остались живыми, помните?

Среди костей и обломков этого места, могут быть найдены сокровища, стоимостью (3d6 x 100).

Q. Логово Лаодис

Эта маленькая комната служит местом жительства самой Лаодис. Вся обстановка комнаты — циновка из морских водорослей, на которой она спит и статуя Гиперинора, самого верного последователя Лаодис, её последний возлюбленный и её первая жертва. Когда боги подвергли её наказанию, Гиперинор не посмел отступиться от своей любви и первым быть превращен в камень ее ужасным взглядом. Это трагедия, оказалась для Лаодис сильнее, чем даже сам гнев богов.

Достигнув комнаты, искатели приключений находят Лаодис, стоящую на коленях в ногах этой статуи, она плачет и вздрагивает, что-то бессвязно бормоча. Лаодис нападает на всё, что входит в ее последнее пристанище, но будет пытаться в первую очередь уничтожить того, кто приближается или делает по-

пытку повредить статую Гиперинора. Лаодис имеет характеристики Морской Горгоны. Как только будет убита, Лаодис превратиться назад в человека, вернув себе свою первоначальную форму.

Хотя довольно трудно говорить точно, ведь действие приключения происходит под водой, но по щекам статуи Гиперинора в этот момент катятся слезы...

Последствия

Персонажи, сумевшие закончить это приключение, получат свои обычные вознаграждения: так как Лаодис это Морская горгона, её убийство даст 300 очков Славы и 90 Мудрости.

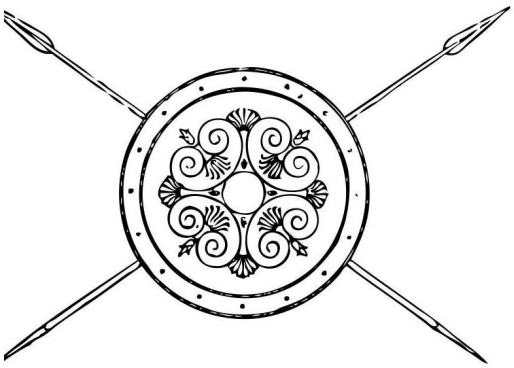
Ведущий может совершенно по разному использовать Галлоса, — он может вернуться назад героем, может красиво умереть мученической смертью, а может просто нагадить вашим игрокам под конец игры смывшись с деньгами (какая честность? он же вор!)...

Баррос, изворотливый Моряк, также мог бы стать интересным «мини-приключением», особенно учитывая то, что своего корабля у искателей приключений нет. Он например, может иметь огромный долг перед местными контрабандистами и чтоб расплатиться с ними, просто выведет их на след наших авантюристов...

Напротив, Ава вряд ли будет пытаться отобрать у вас ваши кровные, но она ведь просто девчонка, а согласитесь, мало ли, что может придти в голову своенравной и взбаламошной девчонке? Она может переосмыслить какие-то моменты своей жизни или даже влюбиться в одного из участников группы искателей приключений!

В общем Ава может оставить целую кучу вариантов для внимательного ведущего, действуя одновременно как симпатичная неприятность и магнит для неприятностей...

Особая прелесть этого приключения состоит в том, что оно абсолютно универсально и масштабируемо, в него можно играть и с 2-я и 7-ю игроками, любого уровня — от 1 до 6-го, достаточно просто варьировать число встречаемых существ. Одолеть морскую горгону — деяние героическое, но вполне под силу и героям 1-го уровня.



Противники из приключения

Рыба-убийца

Эти огромные и хищные шестифутовые рыбы обитают в глубинах Западного океана. Обычно перемещаются в группах от 1 до 6 особей.

- Размер: Средний
- Движение: 90 футов
- Инициатива: 16
- Ближний бой: +5
- Повреждения: 1D6 (зубы)
- Коэффициент Защиты: 14
- Общее количество хитов: 12
- Обнаружение / Уклонение: +4 / +6
- Сопротивление магии: 0
- Вознаграждение: Слава 100

Автомат

Механический человек. Первые автоматы были созданы Дедалом, величайшим изобретателем Эры Магии.

- Размер: Средний
- Движение: 60 футов
- Инициатива: 11
- Ближний бой: +2
- Повреждения: 1d6 (оружие)
- Коэффициент Защиты: 17
- Общее количество Хитов: 12
- Обнаружение / Уклонение: 0
- Сопротивление магии: +2
- Награда: Слава 50, Мудрость 20

Живая водоросль

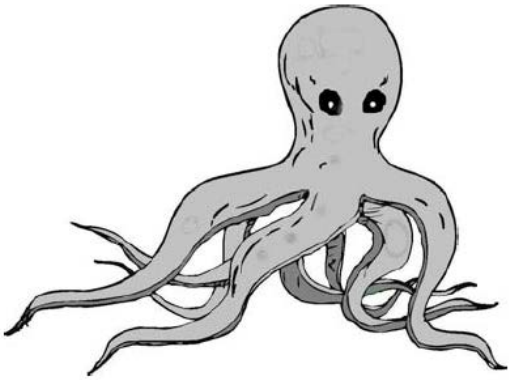
Большая, плотоядная морская водоросль.

- Размер: Средний
- Движение: 60 футов
- Инициатива: 11
- Ближний бой: +2
- Повреждения: 1d6
- Коэффициент Защиты: 12
- Общее количество Хитов: 8
- Обнаружение / Уклонение: 0
- Сопротивление магии: 0

Дагониты

Злые рыбоголовые амфибии, иногда оставляющие подводное царство, чтобы нападать на суда и изолированные поселения рыбаков. Большинство из них сражается трезубцами и имеет при себе щит.

- Размер: средний
- Движение: 60 футов (плавание 60 футов)
- Инициатива: 11
- Ближний бой: +2
- Повреждения: 1d6 (трезубец)
- Коэффициент Защиты: 14 (16 со щитом)
- Общее количество Хитов: 8
- Обнаружение / Уклонение: 0
- Сопротивление магии: 0
- Награда: Слава 15 (20 со щитом).



Большой осьминог

Всем известный морской обитатель. Только очень уж большой!

- Размер: Большой
- Движение: 90 футов
- Инициатива: 12
- Ближний бой: нет
- Повреждения: см. ниже
- Коэффициент Защиты: 15
- Общее количество хитов: 24
- Обнаружение / Уклонение: 0
- Сопротивление магии: +2
- Вознаграждение: Слава 280.

Осьминог не бьет, а душит жертв - каждый раз когда жертва провали Уклонение от опасности она будет схвачена, а после этого, каждый раз когда провалит проверку на Выносливость, будет зажата сильнее. Следующая проверка пройдет с увеличенной на 2 сложностью проверки и как только проверочное число достигнет заведомо «нереального» для персонажа значения, он будет считаться задушенным. Осьминог может нападать на 4 противников сразу.

Морская горгона

Морская горгона внешне похожа на обычную горгону, разве что змеи „украшающие" голову у неё заменяют водоросли.Из-за этого она не производит такого отталкивающего впечатления, однако её взгляд обращающий в камень и неуживчивый характер от этого не становяться мягче.

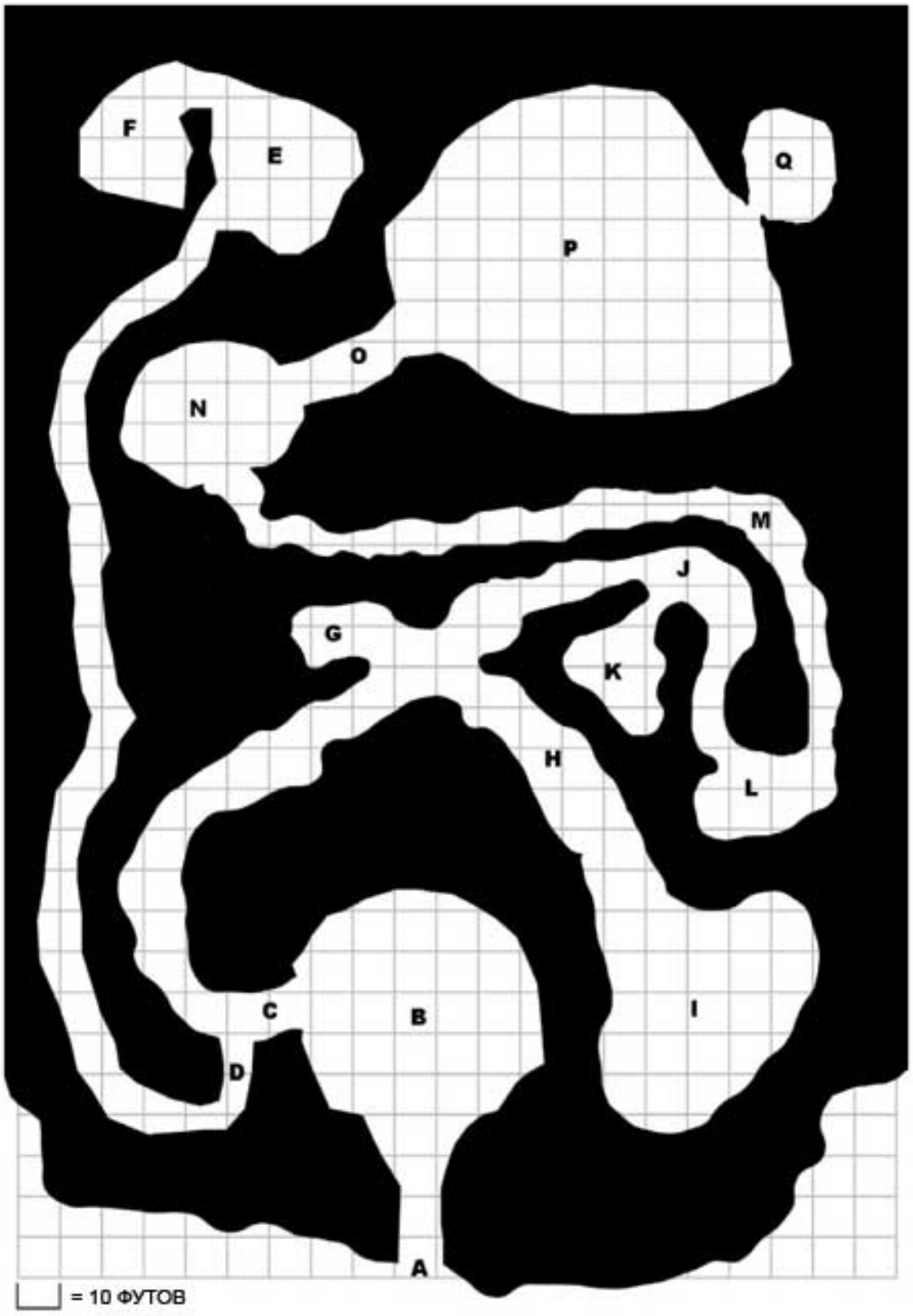
По слухам, „ничейные" каменные статуи иногда встречаемые на дне морей и океанов и есть творение их рук... вернее глаз!

- Размер: Средний
- Движение: 60 футов
- Инициатива: 15
- Ближний бой: +6
- Повреждения: 1d6 (когти)
- Коэффициент Защиты: 22
- Общее количество хитов: 20
- Обнаружение / Уклонение: +8 / +6
- Сопротивление магии: +8
- Вознаграждение: Слава 300.

Взгляд превращает в камень, если провалена проверка на Уклонение от опасности (+2 если со щитом), против числа 15.

Если она провалена, жертва должна пройти проверку на Сопротивление магии против 20 и в случае неудачи, обратиться в камень... навсегда.

Карта подводных пещер для приключения Последнее убежище Лаодис



карта Мэтью Роджерса

ЛАБИРИНТЫ & МИНОТАВРЫ Лист Персонажа

Имя персонажа_____ Класс_____

Пол_____ Возраст_____ Навыки_____

Описание_____

_____

_____

Уровень_____ Очки Славы, Мудрости и Опыта_____

ХАРАКТЕРИСТИКА	ОЧКИ	МОДИФИКАТОР	БОЕВЫЕ МОДИФИКАТОРЫ		ПРОВЕРКИ НАВЫКОВ	
СИЛА	_____	_____	Ближний	_____	Сноровка	_____
ЛОВКОСТЬ	_____	_____	Дистанцион.	_____	Уклонение от опасности	_____
ИНТЕЛЛЕКТ	_____	_____	Инициатива	_____	Сопротивление магии	_____
УДАЧА	_____	_____	Всего хитов	_____	Выносливость	_____
ВОЛЯ	_____	_____	Восстановление	_____	Личное обаяние	_____
ОБАЯНИЕ	_____	_____				

ЭКЗ = Базовый Коэф.защиты ( ) + Щит ( ) + Шлем ( ) + Доспех ( ) + другое ( ) =_____

Хиты = 00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43

Специальные способности :

ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ	ПОВРЕЖДЕНИЯ	ВЕС
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

ОРУЖИЕ ДИСТ. БОЯ	ДАЛЬНОСТЬ	ПОВРЕЖД.	ВЕС
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

БРОНЯ	ПРЕМИЯ	ВЕС
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

ПРЕДМЕТЫ	ВЕС
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Общий вес поднимаемого груза =

Вес	Состояние	Движение	
_____	норма	_____	футов/раунд
_____	перегружен	_____	футов/раунд
_____	перегружен полностью	_____	футов/раунд

МАГИЯ

Магический Талант ( )

Волшебная сила = 12 + Талант _____

Очки силы = (Уровень x 4) + Талант_____

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10
11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
21 22 23 24 25 26 27 28 29 30
31 32 33 34 35 36

Очков восстанавливается = 1d6/_____

ДОСТУПНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ (СИЛЫ)

_____

_____

_____

_____

_____

_____

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

_____

_____

_____

_____

_____