

Варварский Принц

Книга правил

Перевод: Юрий («Uri») Шаповалов urishap@mail.ru (09.11.2005 г.) Поддержка: Lex Rem (lexrem@mail.ru)

Предисловие переводчика

Я люблю настольные игры. Я люблю настольные ролевые игры. Я люблю фэнтези. Сейчас уже не так, как чуть раньше – все больше теоретически. ;) Время от времени забираюсь в Интернет поискать какие-нибудь хорошо забытые старые или не очень хорошо известные новые игры: нравится мне вникать в игровые системы, восхищаться удачно найденным решением между возможностями/играбельностью, изяществом правил.

Не так давно попал я на сайт «карликовой звезды» (<http://dwarfstar.brainiac.com/>) и обнаружил там несколько игр, изданных в дремучих 80-х годах прошлого века. Время, как мне кажется, для настольных игр – золотое (с одной стороны компьютеры были еще ой как редки, а с другой – уже существовал хороший пласт опыта/знаний/индустриальной поддержки для создания игр любого жанра). Надо сказать, что в те времена в нашей стране если и были настольные игры, то либо советский вариант уровня «лестницы и змеи», либо «шашкоподобные» стратегии, выдержанные в духе «социалистического реализма». Что такое фэнтези, а тем более фэнтези в играх – знали, пожалуй, единицы. И вот в конце 80-х, на страницах журнала «Техника молодежи» промелькнула статья про польские журналы фантастики и фэнтези, в которой, буквально в двух словах были упомянуты настольные игры фантастической тематики. О как это будоражило детское воображение! Точнее – с точностью до наоборот, – ставило в полный тупик. Главным был вопрос – «а как это?». Были попытки сделать что-то свое, но все сводилось к тем же «лестницам и змеям» и «шашкоподобным стратегиям», только, например, на тему космических сражений ;)

С тех пор я уже неоднократно успел «наверстать упущенное» – познакомился с огромным количеством разнообразных игр (и даже в некоторые успел поиграть ;)), но, когда увидел игры «карликовой звезды», то что-то внутри встрепенулось – «вот оно! это то самое!». Ныне «наивный» дизайн правил, отпечатанных «стандартным типографским шрифтом» со скуными черно-белыми иллюстрациями, поспешная акварель обложки и карты – что-то во всем этом было ностальгическое, создающее ощущение, что долго этого ждал и отчаялся, но чудо случилось. «Barbarian Prince» привлек внимание особенно – интересным в игре было то, что это была игра для одного игрока.

Игра мне понравилась. Понравилась идеей и духом – духом еще «девственной», не обросшей грузом «оригинальных нововведений» фэнтези, духом достаточно натуральной жестокости и романтической любви (да, да, до этого я не встречал, чтобы любовь составляла часть игровой механики игр подобного жанра!), духом преданности и предательства, геройства и подлости, а главное – неистребимого духа приключений! Игра, с одной стороны, похожа на так называемые «книжки-игры» (только куда разнообразнее), с другой – на «стандартное ролевое приключение со случайными энкаунтерами» (только без ДМ-а и без чрезмерно замороченных правил). Механика игры и проста и сложна одновременно. С современной точки зрения правила изложены громоздко, но организованы вполне продуманно (у «них» вообще умеют так делать) и позволяют начать игру не требуя их предварительного изучения и даже прочтения.

Все это вместе и побудило меня заняться переводом (надеюсь, в хорошем смысле этого слова ;)) игры на русский язык – очень она для меня оказалась «значимой», – так пусть и другие порадуются, если смогут ;).

Я не профессиональный переводчик, более того – «ролевик со стажем» ;). И это дало свой «отпечаток» на перевод. С одной стороны я пытался максимально отойти от «ролевого» жаргона, используя русские слова взамен так и просившихся калек с английского, но с другой стороны, я не удержался от замены некоторых понятий (не в ущерб смыслу), хотя и стремился именно к переводу, а не «пересказу» правил. Например, мне показалось «не стильным» переводить слово “hex” как шестиугольник, шестигранник, гекс и т.п. Коль уж правила игры постулируют погружение в образ с первых строк и предлагают мыслить реальными (а не игровыми) категориями, то и шестиугольники, на которые разбита карта я перевел, как «шестиугольная область», а в дальнейшем использовал просто «область» – как мне кажется так намного естественнее. Возможно, неверным было переводить слово «party» как «группа», а не привычное уже многим «партия», но я решил остановиться на первом варианте. Перевод названия игры – тоже не блещет красотой (так и представляется себе принц-самодур с жестоким выражением лица ;)), но и его эквиваленты («принц-варвар», «принц варваров») не многим лучше, а формально (если я не ошибаюсь) менее правильны (в конце концов мы же говорим Русский царь, а не царь-русич или царь русских ;)).

В общем как смог, так и перевел, но я старался. Правда. ;)

Юрий («Uri») Шаповалов



Barbarian Prince

INSTRUCTIONS – READ FIRST

Варварский принц

Инструкция

Это необычная игра. Вы становитесь персонажем истории – истории, которая меняется с каждой новой игрой. Вы – варварский принц. В эту игру играют в одиночку. Эта «игра-история» складывается из пронумерованных секций, каждая из которых описывает новую ситуацию или дает правила выбора действий, которые вы можете сделать. В ней свыше сотни событий и ситуаций, так что каждая игра будет новой и запоминающейся.

Секции делятся на события (трехзначные номера, перед которыми стоит буква «с»), которые представляют собой «нить» рассказа, и на правила/разъяснения (трехзначные номера, перед которыми стоит буква «п»), которые описывают общие или часто встречающиеся ситуации.

Вы можете изучать правила в процессе игры – просто начните с события с001 и читайте другие секции по мере необходимости. Для удобства все правила собраны в начале этого документа, а основные часто используемые таблицы – на отдельном листе. Наиболее важные секции правил – это п203, п204, п215, п220, и п225. Прежде чем начать игру вы можете ознакомиться с ними, если хотите узнать основы механизма игры. Если вы опытный игрок, вы можете сначала прочитать все правила (секции с п201 до п228), а потом, во время игры, просто сверяться с ними во время игры по мере необходимости.

Для обозначения вашего текущего положения на карте используется небольшая металлическая фигурка.

(По вполне понятным причинам в комплект _этой_ игры такая фигурка не входит, но применение вместо нее монетки или фишки, с лихвой восполнит этот недостаток. Наиболее «эстетствующие» игроки могут взять любую доступную (покупную или самодельную) фигурку варвара. Сейчас это не проблема. Например я играл «берсеркером» фирмы «Звезда» – прим. переводчика).

Как играть

«Варварский принц» – это реалистичная приключенческая игра. Вы играете в нее «по дням». Каждый день начинается с того, что вы выбираете действие (п203), например движение в другую область на карте. В зависимости от выбранного действия вы сверяетесь с таблицей, для которой нужно будет бросить 1 или 2 кубика. Результат броска кубиков и сверки с таблицей может указать на секцию события, которое должно произойти.

После того, как все события во время «сегодняшнего» действия прошли (если были), вы должны поужинать, как описано в разделе правил по еде (п215), и если находитесь в области с городом, замком, или храмом – вы также должны заплатить за ночлег (п217).

День закончен, и ваша игра продолжится началом следующего дня, выбором вами нового действия и т.д. Игра продолжается до тех пор, пока вы не убиты, или пока не пройдет 70 дней (10 недель). Если вы не смогли победить в течение 70 дней, игра считается проигранной!

Многие события могут привести к битве, описанной в правилах боя (п220). К вам могут также присоединяться другие персонажи (п201). Эти персонажи полезны чаще всего в битвах, но некоторые из них могут обладать особыми знаниями или способностями, полезными в различных ситуациях. Очень полезные для вашей группы персонажи – это маги, волшебники, ведьмы, жрецы и монахи.

Все события имеют пояснения и ссылки на основные правила, в которых описано, как эти события должны происходить. Прочитав правила несколько раз, вам не нужно будет сверяться с ними потом все время, до тех пор, пока не появится какой-либо специфический вопрос. Помните – «варварский принц» – реалистичная игра, так что если возникают сомнения во время какой-то ситуации, – представьте свои действия в этой ситуации в действительности и выбирайте действие, которое бы вы выбрали в реальности.

Для начала игры перейдите к событию с001.

Игровые принадлежности

Для игры нужно иметь буклет правила и справочный буклет (секции п200 и выше), буклет событий (секции с001 по с195), цветную карту, металлическую фигурку, изображающую варварского принца (вас) и 2 кубика.

Буклеты: каждый буклет содержит пронумерованные секции. Эти числа не обязательно идут последовательно – некоторые числа пропущены. Например: секции с с001 до с163 – события, с с180 до с195 – предметы или ссылки на них, п200 и далее – секции правил, п300 и далее – пояснения к правилам для различных ситуаций.

Карта: для упрощения движения и определения местонахождения карта разделена на шестигранные области. Каждая из областей пронумерована четырехзначным числом. Часть карты внутри области считается однотипной и неделимой территорией. Вы не можете выходить за край карты и, в случае возникновения такой ситуации, должны остановиться на крайней области. Некоторые области могут содержать дополнительные структуры, такие как города, замки, храмы, руины, и/или дороги. Реки протекают между областями по их границам.

Треки: в игре есть 2 трека для отображения состояния игры: один показывает запасы продовольствия, а другой – игровое время. На них фишками или монетами отмечается текущее состояние. Например, если у вас есть 47 порций продовольствия, то вы кладете фишки на клетки «40» и «7». Вы начинаете игру в первый день первой недели. Когда закончится одна неделя – переместите «недельную» фишку на следующую неделю, а «дневную» на 1-й день. Игра заканчивается после 7-го дня 10-й недели.

(На листе с треками есть дополнительные треки для отображения состояния выносливости и денег. Почему о них не сказано в правилах? Об этом можно только догадываться... – прим. пер.).

Фигурка: при неаккуратном обращении металлическая фигурка может испортить карту. Для увеличения срока службы карты мы предлагаем наклеить кусочек картона или ткани на подставку фигурки. Вы также можете раскрасить фигурку для придания ей большей реалистичности.

Дополнительные принадлежности: для записи информации о вашем персонаже, находках, других участниках вашей группы, имеющихся деньгах и т.д. вам понадобятся карандаш и бумага. Некоторые игроки могут пожелать отмечать игровые деньги при помощи настоящих монет – в этом случае одна копейка (в оригинале «один цент» - прим. пер.) обозначает одну золотую монету.

Выход с игровой карты

На протяжении игры варварский принц не может покидать карту. Если в результате события или по правилам вы должны это сделать, просто остановитесь на крайней области карты. В случаях, когда спрятанные сокровища или другие области, на которые будет указано в событиях, оказываются за пределами карты, считается, что эти области недоступны для варварского принца и просто игнорируются.

Авторы

Barbarian Prince is copyright 1981 by Heritage USA. Designed and developed by Arnold Hendrick, Cover painting by Frank Cirocco, map, rule illustrations and graphics by Cynthia Sims Millan, typography by Arnold Hendrick, figure design by Max Carr, map hexgrid and number system courtesy of Simulations Publications, inc.



Приложения и особые правила

п201 Персонажи

В игре каждый персонаж имеет следующие характеристики: боевое умение, выносливость, богатство. Каждая из них выражена числом – чем больше, тем лучше. Если богатство не указано, это значит, что оно равно нулю (персонаж не имеет имущества).

Вы (варварский принц (см. п202)), любой ваш последователь, присоединившийся к вашей группе, любые мужчины, женщины, существа или животные, встреченные вами во время игры – все они персонажи. Персонаж может быть дружественным или враждебным, разумным или неразумным.

Если персонаж присоединяется к вам, запишите его необходимые характеристики. Вы можете по желанию отпускать или бросать членов вашей группы (иногда это приходится делать во время бегства или при недостатке денег или продовольствия). Нет необходимости записывать характеристики всех встреченных вами во время игры персонажей. Если они не присоединяются к вашей группе, они просто продолжают идти своей дорогой и «исчезают» из игры.

Для определения своих характеристик в начале игры см. п202

п202 Ваш персонаж

Вы начинаете игру как варварский принц Каль Арах - законный наследник трона Североземного Королевства. Мало кто может сравниться с вами в умении владеть вашим верным полторным мечем «Костегрызом»: ваше боевое умение 8. Жизнь в суровых северных землях сделала ваше тело мощным, а телосложение великолепным: ваша выносливость 9. Увы, во время вашего бегства вы успели захватить с собой всего несколько монет: ваше богатство 2 (см. п225 для точного определения количества имеющихся золотых монет).

Кроме того, вы имеете еще один параметр – «сообразительность», показывающий вашу способность быстро реагировать в ситуациях, находить выход из затруднений и убеждать людей. Для определения сообразительности бросьте кубик. Если выпала единица, то она заменяется на 2. Если вы играли в игру и выиграли и желаете встретить больше трудностей на своем пути, то можете взять предыдущее значение сообразительности и уменьшить его на 1. Если вы проиграли в предыдущей игре – увеличьте предыдущее значение на 1.

п203 Однодневные действия

В начале каждого дня вы выбираете одно из своих действий. Все ваши последователи будут совершать тоже самое действие (поддерживая вас и помогая вам) – они не могут совершать собственные действия! Для каждого из действий есть отдельное правило, описанное в соответствующей секции.

Возможные действия:

Действия, возможные в любой области -

- Отдых для лечения ран (п222) и подготовленной охоты (п215);
- Движение в другую область (п204) по вашему выбору;
- Поиски ранее сделанного тайника (п214);

Действия, возможные только в области определенного типа –

- Поиск новостей и информации (п209) в городах, замках или храмах;
- Поиск наемников и последователей (п210) в городах или замках;
- Поиск аудиенции с местным правителем (п211) в городах, замках или храмах;
- Пожертвование (п212) в храмах;
- Обыск развалин (п208) (только в развалинах).

Каждое действие имеет свои правила и таблицы с ссылками на события, связанные с возможными встречами с новыми персонажами или с какой-либо опасностью. После того, как все события завершатся, вы должны обеспечить пищу свою группу (см. п215). Если вы находитесь в городе, замке или храме, в большинстве случаев вы должны обеспечить свою группу жильем для ночлега (см. п217).

После всех действий, событий, питания и расквартирования день заканчивается. Передвиньте фишки по треку времени на следующий день. Так будет продолжаться до конца 10-й недели, когда игра закончится.

Игра может быть закончена раньше, если варварский принц будет убит. Пусть повезет в следующий раз!

Вы можете по желанию выполнять одно и то же действие изо дня в день, а можете каждый раз менять действия. Обычно вы ограничены выбором только одного действия в день, но некоторые события позволяют вам сделать дополнительное действие в тот же самый день. Другие события могут потребовать от вас передвинуть отметку дней на несколько клеток вперед без возможности совершения каких-либо действий.

п204 Движение

Одним из ваших однодневных действий (п203) можете быть движение в другую область. Ваше движение отмечается перемещением фигурки по карте из области в область. Вы не можете пропускать области или перепрыгивать через них, если это не позволяет сделать какое-либо особенное событие.

Скорость движения (п204а): если какой-либо персонаж в вашей группе не имеет верхового животного (пеший), то считается, что вся группа идет пешком со скоростью одна область в день. Если все персонажи в группе имеют верховых животных (как правило это лошади, мулы и подобные животные), то группа может ехать верхом со скоростью одна или две области в день. Если вся ваша группа едет на летающих верховых животных, то группа может перемещаться по воздуху до трех областей в день. Если группа летит, то она летит весь день и приземляется только в последней области, чтобы стать там лагерем на ночь. Если вся группа на летающих животных, то вместо полета вы можете выбрать верховую езду или «короткие перелеты» со скоростью одна или две области в день, как и при обычной верховой езде. В этом случае вы будете входить в каждую область по земле.

Потеря пути (см. п205): каждый раз, когда вы пытаетесь выйти из области, вы можете сбиться с пути (заблудиться). Более подробно - см. п205. Если вы заблудились, это значит, что вы не смогли выйти из области выбранным путем и остаетесь в ней до конца дня. В этот день никакие другие действия выбирать нельзя.

События в пути (п204б): каждый раз, когда вы пытаетесь войти в новую область, может произойти событие. В таблице движения (п207) найдите тип местности в которую вы пытаетесь войти и посмотрите значение в столбце «События». Бросьте 2 кубика. Если сумма выпавших значений равна или больше этого значения, то событие происходит. Бросьте кубик. Пересечение строки с типом местности и столбца с выпавшим на кубике значением дадут ссылку. Перейдите по этой ссылке.

Дороги (п204в): если вы покидаете область по дороге, вы никогда не заблудитесь – вы просто пойдете по дороге. Для определения новых событий по таблице движения (п207) выбирайте строку «По дороге». Если никакого события не происходит, то проверьте событие еще раз, но по строке с типом местности для области в которую вы входите. Если «дорожное» событие происходит, то вам нет необходимости проверять событие для типа местности, если вы того не пожелаете.

Движение по воздуху (п204г): если вы летите (но не короткими перелетами), для каждой области, в которую вы влетаете, проверяйте события по строке «По воздуху». Если в последней области, в которую вы попадаете этим днем, события «По воздуху» не происходит, то проверьте событие по типу местности той области, где вы приземляетесь (последняя область, в которую вы входите). В отличие от движения по дороге, событие по типу местности должно проверяться в последней области, в которой вы окончательно приземлились (и которая, кстати говоря, из-за событий в воздухе, может отличаться от той области, где вы планировали приземлиться!).

Переправа (п204д): если ваш путь лежит через реку, то сначала, до проверки потери пути (п205), надо по таблице движения (п207) проверить возможность переправы через реку, а затем, если переправа возможна, - события при переправе по строке «Переправа». Если ничто не помешало вам переправиться на другой берег, то вы входите в соседнюю область с другой стороны реки, и должны проверить потерю пути при движении в эту область и возможные события в пути для этой области. Если вы летите, вы просто пролетаете над рекой и все проблемы, связанные с переправой вас не касаются (не производите проверку потери пути при переправе и не проверяете события при переправе).

События в пути и время (п204е): если во время движения происходит событие, то обычно оно длится до конца дня. Вы больше нигде не можете двигаться в этот день, за исключением тех случаев, когда само событие позволяет вам (или требует) совершить дополнительные перемещения. Единственное исключение из этого – события, в которых была только битва (п220) и вы вышли из нее победителем. Еще события, которые окончились лишь небольшим разговором или игнорированием встречи займут всего несколько минут. Вы сможете продолжить свое движение, если имеете запас скорости и желание это делать.

Транспорт (см. п206): возможности транспорта и процедуры транспортировки золота, еды и т.д. см. в п206.

п205 Потеря пути

Всякий раз, когда вы пытаетесь выйти из области (при движении в соседнюю область) существует опасность заблудиться. В таблице движения (п207) найдите тип местности, которую вы покидаете. Бросьте 2 кубика и сравните с числом из колонки «Потеря пути». Если сумма выпавших значений равна или больше этого числа, то вы заблудились. Если вы за один день проходите больше чем одну область, то вы должны проверять потерю пути перед каждым перемещением (до того, как вы войдете в новую область).

Если вы заблудились, то в этот день вы не можете больше двигаться. Вы остаетесь в области из которой пытались выйти. Вы должны проверить событие в пути (см. п204б) для области в которую пытались войти, как будто вы вошли в нее. Это отражает ваше пребывание где-то на границе с этой областью и возможность встретить что-либо из нее.

Проводник (п205а): в группе ваших последователей может оказаться проводник. Если это так, то вычитайте единицу (-1) из суммы выпавших на кубиках значений всякий раз, когда проверяете потерю пути. Это означает, что с проводником заблудиться сложнее. Однако, если вы заблудились, несмотря на помощь проводника, бросьте кубик. Если выпало 4 и больше, то проводник покидает вас, униженный неудачей или испугавшись вашего гнева! Если в вашей группе несколько проводников, то только один из них покидает вас (тот, кого вы сегодня выбрали проводником), но вы все равно теряете путь, даже если у вас есть другие проводники.

Направленное движение (п205б): если вы выходите из области по дороге, то вы никогда не заблудитесь. Если вы сплавляетесь по реке (п213, возможно только в результате некоторых событий) вы так же никогда не заблудитесь. Нет необходимости бросать кубики для проверки потери пути, хотя во время движения могут происходить разные события.

Полет и потеря пути (п205в): Если вы летите (используете движение по воздуху), то для определения потери пути по таблице движения (п207) берите результат из строки «По воздуху», а не по типу местности. Если вы заблудились во время полета, то возникает опасность дополнительного «смещения» и «отклонения». Бросьте кубик, и если выпало 4 и выше, бросьте кубик еще раз и, прежде чем приземлится, сместитесь на одну соседнюю область в указанном кубиком направлении:

Выпавшее на кубике число	1	2	3	4	5	6
Направление	С	С-В	Ю-В	Ю	Ю-З	С-З

Переправа (п205г): Если вы пытаетесь переправиться через реку, то сначала проверьте потерю пути для переправы. Если вы «заблудились», то это говорит о том, что вы не смогли найти удачное место для переправы (брод, удобное место для преодоления вплавь, материалы для плота и т.д.). В этом случае никаких событий в пути не происходит. Если вы идете по дороге или летите по воздуху, то вы пересекаете реку автоматически. Пересечение реки по дороге подразумевает, что в этом месте есть мост (например, как между областями 1318 и 1319). Однако, как только вы пересекли реку, вы должны проверить потерю пути для той области, в которую вы пытаетесь попасть. Если вы заблудились после переправы, считается, что вы удачно переправились, но остались в той же области, в какой были. На следующий день вы сможете снова попытаться попасть в область с другой стороны реки. Например: если вы двигаетесь из 1017 в 1118 и удачно пересекаете реку, но теряетесь в 1118, вы заканчиваете свое движение возвратом в 1017. Однако, поскольку вы уже находитесь на другом берегу реки, то завтра сможете попробовать попасть в 1016, 1117 или 1118, так как эти области расположены по ту же сторону реки и рядом с той же областью, в которой вы находитесь.

п206 Транспорт

Когда вы двигаетесь, вы должны нести с собой пищу, золото, вещи, накопленные в результате произошедших событий и т.д. Многие из этих предметов имеют вес, который условно считается в «грузах». Вы можете нести только определенное количество груза. От лишнего груза нужно избавиться. Предметы можно спрятать в тайнике (подробнее см. п214).

Вес (п206а): одна порция еды считается за один (1) груз. Каждые полные или неполные 100 золотых монет считаются за один (1) груз. Каждое человекоподобное существо считается за двадцать (20) грузов. Вес оружия в расчет не берется.

Грузоподъемность (п206б): любой пеший человек, включая носильщиков, может нести до 10 грузов. Два человека вместе могут нести, соответственно, 20 грузов. Верховое или вьючное животное может нести 30 грузов, или человека и 10 грузов (один человек считается за 20 грузов).

Примечание: Таблицу движения п207 см. на отдельном листе

п208 Обыск развалин

При этом однодневном действии вы и ваша группа тратит день на обыск развалин. Что бы узнать, что случилось во время этого обыска, бросьте 2 кубика:

Сумма чисел на кубиках	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Событие	c133	c135	c136	c137	c139	c131	c132	c134	c138	c135	c035

п209 Поиски новостей и информации

При этом однодневном действии вы тратите день на посещение кабаков, улиц, базаров, выспрашивая и слушая. Бросьте два кубика и найдите сумму выпавших чисел в приведенной ниже таблице. Если вы потратите 5 или больше золотых монет, то добавьте единицу (+1) к сумме чисел, выпавших на кубиках. Если ваша сообразительность 5 и более, то прибавьте еще единицу (+1) к этому числу.

2-	Не узнали ничего примечательного и полезного.
3	Обнаружили воровской тайник и нашли в нем 50 золотых монет.
4	Услышали, что в ближайшем храме проходят тайные обряды. Теперь, если там сделаете пожертвование, прибавьте единицу (+1) к броскам кубиков во время этого действия.
5	Чувствуете себя как дома. Ничего не узнали, но в дальнейшем, в этой области всегда прибавляйте единицу (+1) к броскам кубиков во время поисков новостей и информации (п209) или наемников и последователей (п210).
6	Узнали, что в этом городе стоит большой караван. Если решили сегодня его посетить, см. c129.
7	Обнаружили дешевое жилье и пищу. Теперь в этой области они вам будут стоить в половину от обычной стоимости.
8	Карманник срезал ваш кошелек. Вы теряете половину богатства.
9	Привлекли внимание местной стражи - см. c050.
10	Обнаружили резиденцию местного волшебника. Если вы желаете его сегодня навестить – см. c016, раздел «Дружественный визит».
11	Обнаружили местную воровскую гильдию и вас «пригласили» присоединиться. Если вы согласны, то сегодня после ужина (п215) участвуете в краже 200 золотых монет. После проделанной работы вам нужно будет бежать (п218). Если вы заплатите 10% (20 золотых монет) гильдии после кражи, то в дальнейшем вы сможете вернуться в эту область, в противном случае вы вызовете гнев гильдии и никогда уже не сможете попасть в эту область.
12+	Неизвестный осведомитель предлагает ценную информацию за 10 золотых монет. Если вы платите, то бросьте

	один кубик: 1 – информация оказалась ложной; 2 – с147; 3 – с143; 4 – с144; 5 – с145; 6 – с146.
--	--

п210 Поиски последователей и наемников

При этом однодневном действии вы тратите день на объявления, визиты к агентам и торговцам, расспросы в тавернах о доступных для найма людях. Бросьте два кубика и найдите в приведенной ниже таблице сумму выпавших чисел:

2-	К вашей группе готов бесплатно (только за еду и жилье) присоединяется свободный гражданин. Его боевое умение 3, выносливость 4.
3	За 3 золотых монеты в день можно нанять верхового копейщика (лансера) со своей лошастью. Его боевое умение 5, выносливость 5.
4	Один или два наемника могут присоединиться к вам за 2 золотых монеты в день каждому. Каждый имеет боевое умение 4, выносливость 4.
5	В этой области продавец ездовых лошадей продает их по 10 золотых монет за лошадь.
6	Можно нанять проводника (см. п205) за 2 золотых монеты в день. Его боевое умение 2, выносливость 3.
7	Есть сторонники. Их количество определите броском кубика. Каждый из них имеет боевое умение 3, выносливость 3 и просит 1 золотую монету в день.
8	Рынок рабов, см. с163.
9	Ничего не нашли, но смогли узнать кое-какие новости и информацию: см. п209, но вычитите там единицу (-1) из броска кубика.
10	Честный продавец лошадей. Можно купить верховых лошадей по 7 золотых монет за одну.
11	Беспризорник бесплатно (только за еду и жилье) присоединяется к вам. Имеет боевое умение 1, выносливость 3.
12+	Носильщики в любом количестве за пол монеты (1/2) в день каждый. Еще можно нанять проводника (см. п205) за 2 золотых монеты в день. Его боевое умение 1, выносливость 2.

п211 Поиск аудиенции с местным правителем

При этом однодневном действии вы тратите день на то, что бы получить допуск на разговор с правителем города, высшим жрецом храма или владельцем замка. Бросьте два кубика и найдите сумму выпавших чисел по таблице:

Поиск аудиенции в городе:

2-	Городскому совету нанесено сильное оскорбление, с062.
3	Вас обвинили в клевете на жену градоправителя, с060.
4	Вас встречают враждебно настроенные стражники, с158.
5	Встреча с мажордомом, с153
6, 7, 8	Сегодня аудиенция невозможна. Попробуйте в другой день.
9, 10	Аудиенция дозволена, с156
11	Встреча с дочерью градоправителя, с154
12+	Аудиенция дозволена, с156

Поиск аудиенции в храме:

Примечание: если в вашей группе есть хотя бы один жрец или монах, добавьте единицу (+1) к результату броска кубиков; если в вашей группе есть хотя бы один волшебник, маг или ведьма, вычитите два (-2) из результата броска двух кубиков либо прогоните их из группы.

2-	Храмовая охрана разгневана, с063.
----	-----------------------------------

3	Жрица возмущена вашими непристойными высказываниями, с060.
4	Встреча с враждебно настроенной охраной, с158.
5	Сегодня аудиенция невозможна. Попробуйте в другой день.
6	Вы должны очиститься, с159.
7	Сегодня аудиенция невозможна. Попробуйте в другой день.
8	Аудиенция состоится, если вы пожертвуете храму глаз дракона. В этом случае перейдите к с155, в противном – встреча с мажордом, с153.
9	Дозволено засвидетельствовать свое почтение, с150.
10	Вы должны очиститься, с159.
11+	Аудиенция дозволена, с155.

Поиск аудиенции с бароном Гульдарского замка (Huldra Castle) (1212)

Примечание: Если вы прогнали магов, волшебников или ведьм из своей группы, что бы услужить барону, то прибавьте единицу (+1) к результату броска кубиков.

2-	Аудиенция отклонена навсегда. Новые попытки невозможны.
3	Встреча с дочерью барона, с154.
4	Надо узнать дворцовые манеры, с149.
5	Конфликт с враждебно настроенной стражей, с158.
6, 7	Сегодня аудиенция невозможна. Попробуйте в другой день.
8	Встреча с мажордомом, с153.
9	Сенешаль требует взятку, с148.
10, 11	Дозволено засвидетельствовать свое почтение барону, с150.
12	Снискали расположение барона, с151.
13+	Барон становится вашим благородным союзником, с152.

Поиск аудиенции с графом Дрогатом в Дрогатском замке (Drogat castle) (0323)

2-	Вы стали очередной жертвой графа, см. с061.
3	Капитану стражи не понравилась ваша прическа, см. с062.
4	Встретилась графская дочь, с154.
5	Встреча с мажордомом, с153.
6	Конфликт с враждебно настроенной стражей, с158.
7	Аудиенция состоится (с161), если вы дадите швейцару Ключ птицы Рок, в противном случае вас сочтут недостойным и неразумным и вы будете арестованы (с060).
8	Сенешаль требует взятку, с148.
9	Надо узнать дворцовые манеры, с149.
10	Снискали расположение графа, с151.
11+	Аудиенция с графом состоялась, с161.

Поиск аудиенции с Леди Аэравир в Аэравирском замке (Aeravir Castle) (1923)

2-	Вы оскорбили достоинство Леди и арестованы, с060.
3	Сначала вы должны очиститься, с159.
4	Неудачно сказанная фраза настраивает стражу против вас, с158.
5	Надо лучше изучить дворцовые манеры, с149
6	Встреча с мажордомом, с153.
7	Аудиенция состоится (с160), если вы дадите когти грифона. В противном случае аудиенция сегодня невозможна, попробуйте в другой день.
8	Аудиенция сегодня невозможна, попробуйте в другой день.
9	Сенешаль требует взятку, с148.
10	Аудиенция дозволена, с160.
11	Повстречали дочь Леди Аэравир, с154.
12+	Аудиенция дозволена, с160.

п212 Пожертвование в храме

Вы тратите день на подготовку и ожидание в очереди, что бы в конце-концов положить на алтарь храма свое пожертвование. Это действие возможно совершить только в храме. Вы должны потратить хотя бы одну золотую монету для приобретения соответствующих трав и жертвы. Если вы тратите более десяти (10) золотых монет на самые лучшие травы и жертву, прибавьте единицу (+1) к результату броска кубиков. Что бы узнать результат, бросьте два кубика:

2-	Вы совершили непоправимую ошибку в обряде, из за чего храм стал осквернен и будет всеми покинут. Храм теперь не может исполнять свои функции до конца игры. Вы арестованы и приговорены к смерти, с061
3	Хорошие предзнаменования, но без особого результата.
4	Плохие предзнаменования – вы ходите под проклятием. Бросьте кубик для каждого из ваших последователей, любой результат, кроме «1», означает, что последователь поверил знамению и покидает вас. До конца игры в этой области вы не можете искать последователей и наемников (п210).
5	Ваши варварские манеры оскорбили верховного жреца, вы арестованы, с060.
6	Хорошее знамение. На сегодня вас бесплатно обеспечат едой (п215) и жильем (п217).
7	Благоприятные предзнаменования для будущего прихода. Если завтра вы принесете жертвование, то к результату кубика прибавьте единицу (+1).
8	Боги благосклонны к вашим деяниям, жрецы дают вам в помощь монаха. Его боевое умение 2, выносливость 3, может служить проводником, но только при выходе из этой или соседних с ней областей.
9	Необычные знамения и предсказания дают вам ключ к сокровищам, см. с147.
10	Вы и одна из жриц влюбились друг в друга (см. п229). Вы немедленно бежите с ней (п218) и никогда уже не сможете вернуться в эту область. Ее боевое умение 2, выносливость 4, богатство 100 (его составляют похищенные из храма сокровища!).
11	Верховный жрец требует вас для аудиенции, см. с155.
12, 13	Верховный жрец долго беседует с вами и дает вам ключи к разгадке некоторой тайны, бросьте кубик: 1,2 – с144, 3,4 – с145, 5,6 – с146. Или, если вы отказываетесь от информации, вы можете воспользоваться его влиянием и во время завтрашнего жертвования в этом храме прибавьте три (+3) к броску кубиков.

14+	Из-за произошедших с вами событий Боги объявляют религиозный поход и дают вам в руки Повелевающий Жезл. Если вы появитесь с ним севернее реки Трагос (Tragoth River), вы сможете объединить Североземное Королевство, вернуть трон и игра будет выиграна. Кроме того, вам в помощь дается пара боевых монахов (боевое умение 5, выносливость 6) верхом на лошадях.
-----	--



п213 Сплав по рекам

У вас может появиться возможность вместо обычного однодневного движения по суше плыть на плоту по реке. Когда эта возможность доступна, вы сможете плыть на плоту до тех пор, пока не пожелаете с него сойти (т.е. в качестве однодневного действия выбираете что-нибудь другое), или пока на двух кубиках, которые надо кинуть в конце каждого дня, не выпадет «12», что будет означать, что плот останавливается на длительное время для разгрузки, погрузки, или разборки.

Когда вы плывете на плоту, ваш путь будет проходить по «речным» границам двух соседних областей (граням шестиугольника). Ваша скорость будет составлять три грани в день, если плывете по течению, и две грани в день – против течения. В конце каждого дня плот останавливается на ночь и вы располагаетесь лагерем в одной из двух, смежных с гранью, на которой окончилось движение, области. Вы сами выбираете эту область. Каждый раз во время движения, при переходе на новую грань, проверьте событие (п204) в таблице движения (п207) по строке «По реке», а затем, во время остановки на ночь - проверьте событие для области, в которой останавливаетесь на ночь.

Река Трагос (Tragoth River) протекает с востока на запад. Река Нессер (Nesser River) протекает с севера на юг, а Даинстальский приток (Dienstal Branch) впадает в нее, беря свое начало в болотах. Река Лагрос (Largos River) течет из болот на северо-восток, где уходит за край карты.

п214 Тайник

Если вы бросаете имущество или деньги, вы можете положить их в тайник. Это означает, что они остаются в скрытном месте, под защитой магических или жреческих заклинаний, и т.п. Еду нельзя оставлять в тайнике – она быстро испортится и пропадет. Если не будет запрещено, то в тайник можно спрятать золото и любое другое имущество. Сделайте пометку, в какой области вы оставили тайник и что в нем находится.

Позднее, во время игры, вы можете вернуться в эту область и попытаться отыскать тайник. Для поиска вашего тайника нужен весь день (п203). При этом в области, где вы ищите тайник может произойти событие (п207). Когда событие прошло, бросьте один кубик:

1, 2, 3, 4	Тайник найден и вы получаете все имущество, находящееся там.
5	Вы никак не можете найти тайник – оставленные вами знаки исчезли, но можно продолжить попытки в другой день.
6	Вы нашли место тайника, но сам тайник разграблен и пуст.

п215 Еда

После того, как на сегодня сделаны все действия, пройдены все события и столкновения, вы и ваша группа должны основательно поесть. Для этого можно пойти на охоту, взять еду из своих припасов, или купить (в городах, замках или храмах). Также надо накормить животных, идущих с вашей группой. Если вы не можете накормить последователей и животных, см. правило «Голод» (п216).

Порции еды (п215а): для удобства пища считается в «порциях». Одной порции достаточно для того, что бы накормить человека на один день. Ездовые животные потребляют две порции еды в день, если нет подножного корма. Если поблизости не может быть воды (в областях пустыни без оазиса), то потребление пищи увеличивается в два раза, как для людей, так и для животных, что отражает необходимость нести с собой дополнительные запасы воды.

Охота (п215б): Вы можете добывать пищу при помощи охоты в областях с полями (пахотой), равниной, лесом, холмами или болотами. Охотником может быть любой персонаж из вашей группы. Прибавьте к его боевому умению половину (1/2) его текущей выносливости (выносливость минус раны) округленной вниз и вычитите из этой суммы результат броска двух кубиков. Получится количество порций еды, добытой на охоте. Если персонаж может быть проводником, то добавьте к результату еще одну порцию. Если итоговое число ноль или меньше, значит охота оказалась неудачной. Если при броске кубиков, сумма выпавших чисел была равна 12, значит охотник сам получил раны, независимо от результата охоты, бросьте один кубик, что бы узнать количество полученных им ран. Если охотник упал без сознания или убит, то охота автоматически считается неудачной, и охотник умирает, если охотился в одиночку.

Если ваша группа сегодня отдыхает в этой области, то вы можете отправить на охоту дополнительных персонажей. Каждый дополнительный персонаж добавляет единицу (+1) к охотничьему умению (боевое умение+1/2 выносливости) первого охотника. Боевое умение и выносливость дополнительных охотников роли не играют. Однако, если среди них есть проводники, добавьте по единице (+1) за каждого из них.

Населенные области и охота (п215в): Если вы охотитесь в области с полями (пахотой), всякий раз после охоты, но перед ужином бросьте один кубик для определения возможных событий: 1, 2, 3, 4 – ничего не происходит; 5 – крестьянин в обносках, см. п017; 6 – приближается патруль стражников, см. п050 и добавьте два (+2) к броску кубиков в этом событии.

Охота в городах, замках и храмах невозможна.

Покупная еда (п215г): Если вы находитесь в городе, замке или храме, то для своей группы еду вы можете купить. Обычная цена дневной порции еды на человека – 1 золотая монета. Дневная порция фуража для каждого животного, поставленного на постой в городе/замке/храме, так же стоит одну золотую монету. Если вы не можете купить еды, вы можете питаться только из своих продовольственных запасов, так как охота в этих областях невозможна.

Продовольственные запасы (п215д): вы, другие персонажи или животные могут носить с собой (п206) запасы еды. Продовольственные запасы можно пополнять в городах, замках или храмах за 1 золотую монету за порцию, но только если вы проведете в этой области целый день. Каждая порция еды транспортируется как один (1) груз.

Подножный корм (п215е): животные могут пастись и находить себе пропитание в тех областях, где возможна охота, кроме болот (т.е. на полях, равнинах, лесах и холмах). Для их прокорма не нужно охотиться, тратить продовольственные запасы или покупать еду. Если вы проводите целый день в области с городом, замком или храмом, то вы можете поставить животных на постой и платить за корм одну (1) золотую монету в день, а не кормить из своих запасов (две порции на животное в день).

Примечание: стоимость еды и стоимость жилья это не одно и то же. В городах, замках и храмах вы должны так же платить и за жилье. см. п217.

п216 Голод

Если вы не можете обеспечить персонажей или животных ежедневным питанием, то голод может отразиться на их преданности и возможностях.

Голодание последователей (п216а): если последователи не накормлены, то они могут покинуть вас. Для каждого последователя бросьте два кубика и вычитите из суммы выпавших чисел вашу сообразительность. Если получилось 4 и больше, то персонаж покидает вашу группу. Иначе он остается, но у него начинаются последствия голодания персонажа (см. п216б). Если у вас есть запасы пищи или деньги для покупки пищи (в городах, замках или

храмах), вы не можете добровольно не давать пищу последователям и не есть сами. Если не хватает еды и денег, что бы накормить всех, то вы можете никого не кормить (включая себя) или разделить остатки доступной еды на всех (это предотвратит последствия голодания персонажа (п216б), но не избавит вас от риска ухода от вас людей, описанного выше).

Голодание персонажа (п216б): если персонаж один день не поест, то на следующий день его грузоподъемность (п20б) уменьшится в два раза (с округлением вниз) и его боевое умение снизится на единицу. Если не поест и в следующий день, грузоподъемность и боевое умение снизятся снова. Когда еда вновь станет доступной, то за каждый день нормального питания, исчезнут последствия одного дня голодания. Что бы снять последствия двух дней голодания, можно съесть двойную порцию еды, но потребление большего количества еды не даст видимого результата. На протяжении игры персонаж не может умереть от голода, но после некоторого времени прогрессирующего голодания он станет абсолютно ни на что не способным!

Голодание животных: если животные (верховые) в вашей группе не получают корм, то их грузоподъемность падает в 2 раза (с округлением вниз) за каждый день голодания, точно так же, как и у персонажей. Когда грузоподъемность падает до нуля, то животное умирает. Если летающее верховое животное не получает корм, то оно не сможет летать. В отличие от персонажей, как только животное нормально поест, оно полностью избавится от последствий всего периода голодания.

п217 Жилье в городах, замках и храмах

Если ваша группа остановилась в конце дня в области с городом, замком или храмом, то после еды, обычно, снимается жилье для ночлега. Каждая комната стоит одну золотую монету за ночь. Вы, любой маг, волшебник, жрец, монах или ведьма нуждаются в отдельной комнате. Все остальные, если вы того захотите, могут разделить одну комнату на двоих. Животные размещаются в стойлах по одной золотой монете за животное.

Если вы не снимаете жилье (испытывая недостаток средств или желая сэкономить), то для каждого персонажа в группе нужно бросить два кубика и вычесть из суммы выпавших значений свою сообразительность. Если получилось «4» и выше, то этот персонаж покидает вас – он не желает служить бедняку или скупцу! Если животное осталось без стойла, то для каждого такого животного бросьте кубик, и если выпало «4» и больше, то это животное ночью украли конокрады и оно потеряно для вас навсегда.

п218 Бегство и укрытие

Не раз события приведут к тому, что вам и вашей группе придется спастись бегством или прятаться от встреченных персонажей.

Бегство (п218а): Если ваша группа бежит, то она перемещается в одну из шести соседних областей. Для определения этой области бросьте кубик:

Выпавшее на кубике число	1	2	3	4	5	6
Направление	С	С-В	Ю-В	Ю	Ю-З	С-З

После этого ваша группа будет находится в этой области до конца дня. Никаких новых событий при перемещении в эту область не происходит, но события, которые начались до этого и продолжают действовать, должны произойти и, после завершения всех событий, вы должны съесть дневную норму пищи (п215).

Бегство через реки невозможно. Если такая ситуация произошла – перебросьте кубик для определения иного пути. Однако, если вся ваша группа имеет летающих верховых животных, то вы можете бежать через реку и кубик не перебрасываете. Аналогично вы не можете бежать за край карты – перебросьте кубик для определения нового направления.

Укрытие (п218б): иногда вы можете избежать встречи при помощи укрытия. В этом случае вы остаетесь в той же области, где произошло событие, но прячетесь в ней до конца дня. В этот день вы не можете больше ни двигаться, ни совершать другие однодневные действия. Когда вы спрятаны, вы не можете охотиться (п215), но животные могут пастись подножным кормом (п215), если он есть в этой области. Даже если вы спрятались, вы все равно должны поесть (п215) в этот день, а в городах, замках и храмах – снять жилье для ночлега (п217).

п219 Движение следам

В результате некоторых событий вы можете следовать или следить за встреченными персонажами. Если они

верхом, то для преследования ваша группа тоже должна быть верхом, если летающие – ваша группа тоже должна иметь возможность летать.

Если вы решили преследовать, бросьте один кубик для определения направления движения:

Выпавшее на кубике число	1	2	3	4	5	6
Направление	С	С-В	Ю-В	Ю	Ю-З	С-З

Ваша группа передвигается в эту область весь день. Поскольку вы заняты следованием, то никакое другое движение или другие однодневные действия в этот день невозможны (или оставлены незавершенными).

Далее, по таблице в событии проверьте, что случится потом. Это обычно требует броска кубика или кубиков.

Иногда возможно, что после перемещения во время преследования в другую область, в этот же день вы должны будете преследовать и дальше. В этом случае бросьте кубик для определения дальнейшего движения. Если не произойдет чего-нибудь особенного, то в конце дня преследования вы можете напасть (п306) или оставить преследование и стать лагерем для ужина (п215).

п220 Сражение

Когда вам и вашей группе предстоит сражение со встреченными персонажами, применяйте следующие правила сражения:

Процедура сражения (п220а): сражение разделено на раунды и продолжается до тех пор, пока одна сторона не будет уничтожена или убежит. В начале каждого раунда вы назначаете каждому своему персонажу противника из встреченных персонажей. После того, как противники расставлены друг против друга, все персонажи одной стороны наносят удары и определяется результат этих ударов. В зависимости от условий события, каждый раунд вы и ваши персонажи можете бить или первыми или последними.

Выбор противников (п220б): каждый персонаж из вашей группы сражается с одним из противников из встреченных персонажей. У каждого должен быть свой противник. Если численность одной из сторон превосходит численность другой, то вы расставляете дополнительных противников. Они могут все напасть на одного противника, или каждый на своего, но любой персонаж с любой стороны должен иметь не менее одного противника.

Удары (п220в): Если на персонажа нападают несколько противников, то в один раунд он может ударить только по одному из них, но может выбрать по кому именно. Если два и более персонажей атакуют одного, то они все наносят по одному удару в раунд, и удар каждого считается отдельно.

Для определения результата удара надо взять боевое умение атакующего и вычесть из него боевое умение атакуемого. Если атакуемый имеет большее боевое умение, то результат будет отрицательным. Теперь бросьте два кубика и прибавьте к сумме результатов выпавших значений разность боевых умений. Теперь прибавьте или отнимите от результата дополнительный модификатор:

+2	Количество ранений атакуемого равно или превышает половину его выносливости.
-1	Атакующий имеет хотя бы одну рану.
-1	Количество ранений атакующего равно или превышает половину его выносливости (в добавок к предыдущей строке).

Полученный результат найдите в таблице сражения (п220в). Если он там есть, то атакуемый получает указанное там количество ран. Если его там нет, то это означает промах и никаких ран не наносится.

Пример: Гном (боевое умение 6, выносливость 7) бьет по Варварскому Принцу (боевое умение 8, выносливость 9), который имеет две раны. Из умения Гнома 6 вычитается умение Принца 8 и получается -2, затем бросаются кубики и выпавшая на них сумма равна 10. Дополнительные модификаторы не учитываются, поэтому окончательный результат будет 8, что означает одну рану. Теперь Принц имеет две раны и наступает его очередь бить. Принц выбрасывает 7, что после всех вычислений даст результат $8-6+7-1=8$, и это тоже одна рана. Заметьте, что две раны, которые есть у Принца, дали дополнительный модификатор «-1».

Таблица сражения (п220в):

-1,3,5,8,11	Одна рана
-------------	-----------

10,12,13,17	Две раны
14	Три раны
16,18,19	Пять ран
20	Шесть ран

Внезапность (п220г): Если персонажи внезапно напали, то перед началом сражения они получают возможность нанести по одному дополнительному удару. Затем, когда начнется первый раунд сражения, они будут бить первыми в каждом раунде.

Бегство (п220д): в течение раунда, вместо того, что бы бить, ваши персонажи могут попытаться бежать от противника. Бежать могут либо все, либо никто, т.е. часть ваших персонажей бежать не может. Когда вы пытаетесь бежать, то никто из ваших персонажей в этом раунде не бьет. Вместо этого бросьте кубик. Если результат 4 и выше, то бегство удалось – см. п218. В противном случае битва продолжается. Если вы пожелаете, то можете пытаться бежать раунд за раундом, пока у вас это не получится.

Обращение в бегство (п220е): по желанию вы можете попытаться запугать вашего противника в надежде, что он побежит. Каждый раз, когда вы убиваете одного вражеского персонажа и после того, как будут сделаны все ваши удары, бросьте один кубик. Если выпало «6», значит враг разгромлен и сражение окончено. Все уцелевшие противники бегут, так что вы не сможете собрать с них трофеи. С другой стороны, разгром равносителен полной смерти всех противников. Персонажи противника с боевым умением или выносливостью 9 и выше никогда не бегут, и будут биться до смерти.

п221 Раны и выносливость

Каждый персонаж имеет выносливость. Это количество ран, которые надо нанести персонажу, что бы его убить. Раны могут быть получены как в сражении, так и в других ситуациях.

Серьезное ранение (п221а): когда количество ран, полученных персонажем, равно или превышает половину его выносливости, то персонаж серьезно ранен. В сражении для него будут применяться дополнительные модификаторы.

Потеря сознания (п221б): когда количество ран на единицу меньше, чем выносливость персонажа, то он падает без сознания и становится полностью беспомощным. Его боевое умение становится равным нулю (0). Он больше не в состоянии сражаться, но противник может продолжать нападать на него. Если Варварский Принц (вы) падает без сознания, бросьте один кубик для проверки отношения последователей: 4 и выше означает, что они унесут его, 3 и меньше, что они бросят его, забрав с собой все его деньги и имущество (и оставив его умирать). Если последователи понесут его, то действуют обычные правила по грузоподъемности (п207), и принц считается как 20 грузов.

Смерть (п221в): когда количество ран равно или превышает выносливость персонажа, то персонаж умирает. Если Варварский Принц умрет, то вы проиграли игру!

п222 Отдых и лечение ран

Вы и ваша группа может отдыхать весь день (п203). Прежде чем начать отдых вы должны проверить событие как будто бы вы вошли в эту область (см. п207). Если событий, окончившихся сражением или бегством не произошло, каждый персонаж в группе излечивает одну рану. Вы можете продолжать отдыхать день за днем, пока все раны не будут излечены. При помощи отдыха нельзя излечить больше ран, чем у вас было.

Еще, в результате некоторых событий, можно получить различные вещи, обладающие способностями к излечению ран.

Пока персонаж жив, он может получать ранения и излечивать их сколько угодно раз.

Отравленные раны: отравленные раны нельзя вылечить обычным способом. Они остаются ранами даже после отдыха, пока особенные предметы не дадут противоядие, или пока персонаж не умрет от ран.

п225 Добыча сокровищ

Если во время какого-либо события вы убьете всех противников, то вы сможете взять их имущество себе. Для определения точного количества трофеев надо для каждого побежденного противника взять его параметр «богатство» и для этой строки в таблице сокровищ (п226) бросить кубик. В результате вы получите количество золотых монет.

(параметр «богатство» примерно равен среднему значению).

Разные события могут дать вам разные виды сокровищ. Это может быть некоторое число золотых монет, а может быть ссылка на другой параметр «богатство», тогда надо еще раз бросить кубик по таблице сокровищ (п226) с учетом этого параметра.

Необычное имущество: иногда в таблице сокровищ (п226) будет дано не только количество найденного золота, но и буквенный код. Это означает, что дополнительно был найден некоторый предмет. Бросьте кубик еще раз и найдите в таблице сокровищ (п226) по строке с этим буквенным кодом ссылку на событие, которое вам даст новый предмет.

Раздел имущества: вы можете отдать часть имущества другим персонажам. Вы можете ничего не давать, а все нести с собой.

Если вы даете другому персонажу деньги или сокровища, то они становятся его собственностью. Вы никогда их не получите назад, разве что после смерти этого персонажа вы сможете собрать его имущество, если в этот момент будете находиться там же, где и его труп.

Историческая справка: Такая система хранения богатства, когда вождь или лидер забирал себе все богатство, включая военные трофеи, а последователи могли получать от него подарки за особые заслуги, была в ходу в древних кельтских и германских общинах.

п226 Таблица сокровищ

богатство	выпавшее на кубике число					
	1	2	3	4	5	6
0	У персонажа нет ни денег, ни имущества					
1	0	0	1	1	2	2
2	0	1	2	2	3	4
4	2	3	4	4	5	6
5	2	3+A	4	6+A	7	8+A
7	3	4	6	8	10	11
10	6	8	9	11	12	14
12	5	9+B	11+A	12	15+A	20
15	10	12	14	16	18	20
21	15	18	20	22	24	27
25	20+A	22	24+A	26	28+A	30
30	23	27	29	31	33	37
50	40	45	48	52	55	60
60	45+A	50+B	55	60+B	70+A	80
70	55	60	65	70	80	90

100	85	90	95	100	110	120
110	80+Б	90+В	100+Б	110+А	130+В	150+А
А	с180	с181	с182	с183	с184	с185
Б	с180	с186	с187	с188	с190	с193
В	с186	с188	с189	с191	с192	с194

п227 Замки с ловушками

Для того, что бы открыть предмет с замком, в который встроена ловушкой, вы должны пережить ее действие. Кто-нибудь может сделать это за вас, но тогда он будет иметь права на сокровища, найденные внутри. Для определения результата открытия замка с ловушкой бросьте кубик:

1	Отравленная игла наносит одну отравленную рану.
2	Взрыв обжигающей кислоты. Определите количество ран броском кубика.
3	Выброс ядовитого газа. Определите количество ран броском кубика.
4	Зараженная пыль вызывает болезнь. Бросьте кубик и разделите результат на 2 с округлением в большую сторону. Такое количество ран вы получите в конце дня. Пока вы не исцелитесь, вы будете получать такое же количество ран в конце каждого дня. Для определения исцеления, каждый раз, как вы получите эти раны, бросьте один кубик. Если выпало 4 и выше – вы исцелились. Иначе – болезнь продолжается.
5	Град шипов и лезвий. Чтобы узнать количество полученных ран, бросьте кубик и прибавьте три (+3).
6	Ловушка не сработала. Никаких ран не получено.

п228 Настоящая любовь

У вас может возникнуть взаимная любовь с какой-либо женщиной. Это «настоящая любовь» - редкая, но замечательная ситуация. Ваша любимая всегда будет сопровождать вас до смерти или пока непреодолимые обстоятельства не разлучат вас. Она никогда не покинет вас, даже при нехватке еды, денег и т.д. Вы никогда не сможете добровольно покинуть ее, и она не оставит вас, даже если вы прикажете ей это сделать!

В некоторых случаях вы можете быть насильно разлучены со своими последователями, например, когда вас приговорили к смерти или заточили в тюрьму. Ваша любимая тоже будет разлучена с вами. Но если вы освободитесь, то встреча станет возможной. В конце каждого дня бросьте два кубика. Если сумма выпавших чисел «10» или «11», то ваша любимая наконец-то нашла вас. Если результат ровно «12», то вы узнаете, что она погибла во время поисков или пытаясь защитить вас. Когда вы вновь вместе, снова бросьте два кубика. Если результат «9» или больше, значит ваша любимая приехала к вам верхом на лошади. Если результат «12», то она прилетела на своем летающем верховом животном (Пегасе).

Преимущества любви: пока ваша любимая с вами, то ваша сообразительность увеличивается на один (+1) за счет дополнительных положительных эмоций, которые вы испытываете от нее, не говоря уж о мудрых советах и подсказках при затруднениях!

Любовный треугольник: если у вас уже есть любимая, а вы влюбляетесь в другую, то возникает сложная ситуация. Поскольку вы разрываетесь между двумя, то никакой «настоящей любви» быть не может, поэтому все вышеописанные в этом разделе эффекты больше не применяются. Однако ни одна из них не уйдет от вас по вашему желанию. Когда возникает ситуация, что потенциальная «настоящая любовь» может от вас уйти, бросьте кубик, и если выпало 3 и больше, это значит, что женщина остается с вами, а 2 и меньше – что она уходит. Таким образом вы можете потерять всех претенденток, сохранив одну, которая и станет вашей единственной «настоящей любовью».

Разделов п229 и пп282-299 не существует. Разделы с п230 по п281 вынесены на отдельный лист.

п300 Внезапная атака

Ваша группа внезапно нападает на противника (п220).

п301 Внезапная атака

Бросьте кубик. Если ваша сообразительность равна или превышает выпавшее число, то ваша группа внезапно нападает на противника, иначе вы наносите удары первыми (п220).

п302 Внезапная атака

Бросьте кубик. Если ваша сообразительность превышает выпавшее число, то ваша группа внезапно нападает на противника, иначе вы наносите удары первыми (п220).

п303 Внезапная атака

Бросьте кубик. Если количество персонажей в вашей группе меньше, чем выпавшее число, то ваша группа внезапно нападает на противника, иначе вы наносите удары первыми (п220).

п304 Атака

В сражении (п220) ваша группа наносит удары первой.

п305 Атака

Бросьте кубик. Если ваша сообразительность равна или превышает выпавшее число, то в сражении (п220) ваша группа наносит удары первыми, иначе – противник.

п306 Атакованы

Бросьте кубик. Если ваша сообразительность превышает выпавшее число, то в сражении (п220) ваша группа наносит удары первыми, иначе – противник.

п307 Атакованы

В сражении (п220) ваш противник наносит удары первый.

п308 Неожиданно атакованы

Бросьте кубик. Если ваша сообразительность равна или превышает выпавшее число, то вы почувствовали опасность и в сражении (п220) противник наносит удары первым, иначе на вас внезапно напали.

п309 Неожиданно атакованы

Бросьте кубик. Если ваша сообразительность превышает выпавшее число, то вы почувствовали опасность и в сражении (п220) противник наносит удары первым, иначе на вас внезапно напали.

п310 Неожиданно атакованы

На вас внезапно напали (п220).

п311 Бегство

Ваша группа бежит в соседнюю область (п218).

п312 Бегство верхом (врх)

Вы скачете прочь: если вся ваша групп имеет верховых животных, вы можете бежать в соседнюю область (п218), если лошадей не хватает на всех, то вы должны бросить пеших персонажей или не сможете убежать, вместо бегства см. п330.

п313 Бегство по воздуху (взд)

Вы можете улететь: если вся ваша группа имеет крылатых верховых животных или может лететь, то вы убегаете в соседнюю область (п218); если кто-то из вашей группы не может лететь, то он не сможет бежать и должен быть брошен или вся группа не может бежать, вместо бегства см. п330

п314 Бегство

Хотя на это надежды мало, но вы говорите, что бы вас пропустили. Бросьте кубик. Если ваша сообразительность равна или больше выпавшего на кубике значения, ваша группа убегает в соседнюю область (п218), иначе вернитесь к разделу произошедшего события и выберите другую опцию.

п315 Бегство

Быть может удастся найти правильные слова, что бы встречные пропустили вас – по крайней мере можно попытаться. Бросьте кубик. Если ваша сообразительность превышает выпавшее на кубике значение, то ваша группа

убегает в соседнюю область (п218), иначе вернитесь к разделу произошедшего события и выберите другую опцию.

п316 Укрытие

Ваша группа смогла спрятаться в этой области (п218).

п317 Укрытие

Вы быстро прикидываете, где можно спрятаться. Бросьте кубик. Если ваша сообразительность равна или больше выпавшего на кубике значения, то ваша группа смогла спрятаться в этой области (п218), иначе вернитесь к разделу произошедшего события и выберите другую опцию – вы не смогли быстро найти хорошего места.

п318 Укрытие

Вы пробуете спрятаться. Бросьте кубик. Если ваша сообразительность превышает выпавшее на кубике значение, то ваша группа смогла спрятаться в этой области (п218), иначе вы не смогли придумать, где спрятаться, вернитесь к разделу произошедшего события и выберите другую опцию.

п319 Укрытие

Вы осматриваетесь в поисках укрытия, способного спрятать всю группу. Бросьте кубик. Если количество персонажей в вашей группе меньше или равно выпавшего значения, вы можете спрятаться (п218) в этой области. В противном случае вернитесь к разделу произошедшего события и выберите другую опцию. Вы не можете спрятать часть вашей группы – оставшиеся выдадут ваше укрытие!

п320 Укрытие

Вы осматриваетесь в поисках укрытия. Бросьте кубик. Если количество персонажей в вашей группе меньше выпавшего значения, вы можете спрятаться (п218) в этой области. В противном случае вернитесь к разделу произошедшего события и выберите другую опцию. Вы не можете бросить часть своей группы, что бы спрятать остальных.

п321 Плата за проход (сумма)

Если вы заплатите указанную сумму золотом встреченным персонажам, то они позволят вам пройти и событие завершится. В противном случае они станут враждебны по отношению к вам и попытаются вас остановить – см. п330 и прибавьте один (+1) к броску кубика в этом правиле.

п322 Плата за проход (сумма)

Встреченные персонажи не выглядят дружелюбно, но если вы заплатите указанную сумму золотом, то они позволят вам пройти и событие закончится. В противном случае готовьтесь к битве (п330).

п323 Плата за проход (сумма)

Трудно сказать, чего можно ожидать от встреченных персонажей. Ясно только то, что если заплатить требуемую сумму, то персонажи пропустят вас и событие закончится. В противном случае есть риск засады и внезапной атаки – перейдите к п330 и вычтите один (-1) из броска кубика.

п324 Плата за проход (сумма)

Оружие встреченных персонажей уже обнажено, что делает ваше положение менее выгодным. Вы можете заплатить требуемую сумму и завершить событие, или они нападут первыми (п220).

п325 Проход

Персонажи потеряли к вам всякий интерес. Встреча и событие завершены.

п326 Проход

Вы думаете, что сможете не вызвать подозрений. Бросьте кубик. Если ваша сообразительность равна или превышает выпавшее значение, то вас пропускают и событие завершается. В противном случае см. п330 и вычтите один (-1) из броска кубика.

п327 Проход

Встреченные персонажи ужасны на вид, но, похоже, не очень хорошо соображают – вы пытаетесь уговорить пропустить вас. Бросьте кубик. Если ваша сообразительность равна или превышает выпавшее на кубике значение, то персонажи пропускают вас и событие закончено. Иначе см. п330.

п328 Проход

Встреченные персонажи ведут себя грубо, но вы пытаетесь заговорить с ними, чтобы пройти не вступая в сражение. Бросьте кубик. Если ваша сообразительность превышает выпавшее на нем значение, то вы проходите и событие завершается. В противном случае см. п330.

п329 Проход

Встреченные персонажи недобро смотрят на вас, но вы пытаетесь произвести на них благоприятное впечатление. Бросьте кубик. Если ваша сообразительность превышает выпавшее на нем значение, то вы проходите и событие заканчивается. В противном случае см. п300 и вычитите один (-1) из броска кубика.

п330 Ссылки на битвы

Вы вынуждены сражаться со встречными персонажами. Бросьте два кубика и перейдите к соответствующему разделу: 2 (и ниже) – п310; 3 – п309; 4 – п308; 5 – п307; 6 – п306; 7 – п305; 8 – п304; 9 – п303; 10 – п302; 11 – п301; 12 (и больше) – п300;

п331 Плата за присоединение (сумма)

Встреченные персонажи выглядят как искатели легких денег. Если вы заплатите им требуемую сумму, то они присоединятся к вам. Если вы не заплатите, то бросьте кубик: 1,2,3 – персонажи игнорируют вас и событие заканчивается; 4 – п321; 5 – п322; 6 – п323.

Если вы заплатили и они присоединились, то они будут оставаться с вами до тех пор, пока вы будете поровну делиться с ними любым вновь приобретенным и найденным золотом (давать им столько же золота, сколько оставляете себе), или пока какой-нибудь персонаж не будет убит или вами брошен. Если такое произойдет, даже во время сражения, то эти ненадежные наемники тут же покинут вас!

п332 Плата за наем (сумма)

Если вы заплатите указанную сумму сразу, то персонаж(и) готов стать вашим последователем за 2 золотых в день. Дневная плата начинается завтра. Персонаж(и) будет с вами до тех пор пока вы платите или до тех пор пока не покинете его(их). Если вам встретился не один персонаж, вы должны нанять либо всю группу, либо никого. Первоначальная сумма вознаграждения платится для всей группы. Если вы бросаете кого-либо из этой группы, то вся группа покидает вас, поскольку они работают вместе.

Если вы не желаете их нанимать – бросьте кубик: 1,2 – персонаж(и) игнорируют вас и событие заканчивается; 3 – п321; 4 – п322; 5 – п323; 6 – п324.

п333 Наемники

Встреченный персонажу(и) ищет работу! Он готов присоединиться к вашей группе за 2 золотых в день, если вы прямо сейчас дадите ему сегодняшнюю плату. Он будет оставаться с вами до тех пор, пока вы платите каждый день во время ужина (п215). Если персонажей несколько, то по своему желанию вы можете нанять любое доступное количество.

Если вы их не нанимаете – бросьте кубик: 1,2,3,4 – п325; 5 – п326; 6 – п327.

п334 Союзники

Встреченный персонаж(и) знает о вас и вашей миссии по возвращению трона и у него есть личная злоба на узурпатора. Он присоединяется к вам как последователь и остаются с вами бесплатно (за исключением еды и жилья).

п335 Беглецы

Встреченный персонаж от кого-то скрывается. Если вы согласитесь взять его с собой, то он присоединится к вам бесплатно (за исключением еды и жилья), но сбежит как только вы войдете в область с городом, замком или храмом.

п336 Просьба о товариществе

Вы просите встречного персонажа(ей) присоединиться к вам, поскольку он кажется сочувствующим и заинтересованным. Бросьте кубик. Если ваша сообразительность равна или больше выпавшему на нем значению, значит персонаж присоединяется к вам как последователь; в противном случае он уходит и событие завершается.

п337 Просьба о товариществе

Персонаж(и) смотрит с сомнением, но охотно идет на разговор и вы пытаетесь убедить его присоединиться к вам. Бросьте кубик. Если ваша сообразительность превышает выпавшее на нем значение, то персонаж присоединяется к вам как последователь, иначе бросьте кубик снова: 1 – п325; 2 – п330; 3 – п340; 4,5 – п341; 6 – п342.

п338 Убеждение наемника

Встреченный персонаж(и) смотрит на вас с недоверием, но вы пытаетесь его уговорить присоединиться к вам в качестве последователя. Бросьте кубик. Если ваша сообразительность равна или превышает выпавшее значение, то персонаж присоединяется к вам как наемник. Вы должны платить ему одну золотую монету в день, если выпавшее на кубике значение меньше вашей сообразительности или две монеты, если равно. Сегодняшняя плата должна быть дана немедленно. Если персонажей несколько, то вы вольны нанять одного или нескольких. Те, кого вы не наняли или не смогли убедить уходят и событие заканчивается.

п339 Убеждение наемника

Встреченный персонаж(и) косится в вашу сторону, но пройдет мимо (событие завершается), если вы первым не начнете разговор.

Если персонаж(и) остановлен для разговора, то вы можете убедить его присоединиться к вашей группе в качестве последователя. Бросьте кубик. Если ваша сообразительность превышает выпавшее значение, то персонаж присоединяется к вам за 2 золота в день. Сегодняшняя плата должна быть дана немедленно. Если персонажей несколько, то вы вольны нанять одного или нескольких.

Если вы остановили его поговорить, но убедить присоединиться к вам не смогли, то бросьте кубик для определения реакции: 1,2,3 – п325, 4,5,6-п330.

п340 Грабитель

Похоже, что встреченный персонаж(и) не прочь поживиться. Вы можете пройти мимо (событие заканчивается) или попробовать уговорить его присоединиться к вам.

Если вы вступили с ним в разговор, то бросьте кубик. Персонаж присоединяется к вашей группе, если ваша сообразительность равна или превышает выпавшее значение. Персонаж будет оставаться с вами пока вы поровну делитесь с ним всем вновь добытым золотом (т.е. каждый раз он получает столько же, сколько вы берете себе). Если вы отказываетесь делиться, то происходит тоже, что и при неудаче во время разговора (см. ниже).

Если разговор оказался неудачным и персонаж не присоединился к вам (или в дальнейшем вы не пожелали с ним делиться), то он может стать опасным. Бросьте кубик:

1,2	Он нападает на вас лично (п220) и бьет первым
3,4	Он нападает на вашу группу (п220), ситуация определяется в п300
5,6	Он удаляется в гнев, но без драки. Событие заканчивается.

п341 Беседа

Только во время продолжительного разговора вы можете постепенно узнать интересы и отношение встреченного вами персонажа(ей). Разговор требует немало времени – остаток дня вы не можете передвигаться и любые другие незавершенные дневные действия сегодня не могут быть закончены. Что бы узнать, чем закончилась беседа бросьте 2 кубика:

2	Наемный убийца, который внезапно нападает на вас (п220) и всегда атакует вас лично.
3	Бандит, который может напасть на вас внезапно (см. п308).
4	Заносчивая и грубая беседа заканчивается ссорой, п305
5	Персонажу(ам) нужно 10 золотых сразу, п331. Если он присоединяется, то покинет вас в первом же городе, замке или храме в который вы попадете.
6	Персонаж(и) просит 5 золота сразу и нанимаются, см. п332.
7	Персонаж(и) предлагает нанять себя как наемника, см п333
8	Персонаж(и) ищет удовольствий и наживы, см. п338.
9	Персонаж(и) бежит от местного правосудия, см. п335.
10	Персонаж(и) неудачник в ожидании поворота фортуны, см. п336.
11	Похоже, что персонаж(и) мародерствующий наемник, см. п340.

12	Персонаж(и) имеет с вами общую цель. см. п334.
----	--

п342 Настойчивый расспрос

Вы не уверены в правильной оценке собеседника и, чтобы определить, что интересует встреченного персонажа, задаете ему прямые вопросы. Бросьте 2 кубика:

2	Тем самым вы вызвали его гнев, п309.
3	Это привело к сражению, п330.
4	Персонажа(ей) интересует чем поживиться, см. п340.
5	Персонаж(и) пытается напасть на вас, см. п306.
6	Персонаж(и) перестал интересоваться вами, см. п325.
7	Персонаж(и) неохотно раскрывает себя. Вы можете продолжить долгую беседу (см. п341) или оставить его (см. п325).
8	Персонаж(и) ищет нанимателя, см. п333.
9	Персонаж(и) могут быть наняты, см. п339.
10	Персонаж(и) может отнестись к вашей ситуации с сочувствием, см. п337.
11	Персонаж(и) не проявляет интереса, но может быть нанят, см. п338.
12	Персонаж(и) не очень общителен, но может подумать о присоединении к вам, см. п336.

п343 Выбор жертвы

Один из членов вашей группы – жертва или цель нападения. Если в вашей группе больше никого, кроме вас самих нет, то вы - такая цель. В противном случае, перебирайте персонажей группы по одному в любом порядке на ваш выбор. Когда персонаж выбран, бросьте кубик. Если выпало «6», то этот персонаж и есть жертва, иначе переходите к следующему персонажу и повторяйте бросок. При необходимости продолжайте перебирать персонажей неоднократно, пока один из них не окажется целью.



Barbarian Prince Copyright ©1981, Heritage USA 8700

[Word file provided by David Bate]

Перевод Юрия («Uri») Шаповалова (urishap@mail.ru) 2005г.

PERMISSION TO DISTRIBUTE FREE DIGITIZED COPIES OF DWARFSTAR GAMES

Reaper Miniatures is the current copyright holder for the following six Dwarfstar games originally produced by Heritage USA in the early 1980s:

BARBARIAN PRINCE
 DEMONLORD
 GRAV ARMOR
 STAR VIKING
 OUTPOST GAMMA
 GOBLIN

Permission is given by Reaper Miniatures to post on the Internet digitized copies (in the form of electronically reproduced graphics, text or word processor files) of these six Dwarfstar series games for FREE public download. A copy of this permission agreement MUST be conspicuously posted in the same location as any such Dwarfstar game files.

ALL WORKS REMAIN THE SOLE COPYRIGHT OF REAPER MINIATURES.

This permission to distribute free digitized copies of Dwarfstar games DOES NOT RELEASE SAID COPYRIGHTED MATERIAL INTO THE PUBLIC DOMAIN and may be revoked at any time at the sole discretion of Reaper Miniatures.

This permission is STRICTLY LIMITED to the terms stated above. This permission DOES NOT AUTHORIZE A FEE OF ANY SORT to be charged for the distribution of, or access to, said copyrighted materials; nor may the digitized copies of said copyrighted materials be sold or advertised for sale in any forum, including Internet auction sites.

This permission DOES NOT in any way authorize distribution of the Dwarfstar games "Dragon Rage" and "Star Smuggler".

Dated: April 21, 2003

(SIGNED) Ed Pugh, CEO, Reaper Miniatures